

**Laborator 1 – Termene limită: 1 problemă în laborator 1, o problemă în laborator 2 (grupe de maxim 2)**

**Tematica Laboratorului:**

1. POO (cine face în Java are bonus 2 puncte de problemă). Recapitulare noțiuni: clasă (atribut, metodă, constructor, destructor), obiect, încapsulare, moștenire, polimorfism (suprascrisoare operatori)
2. Discutați despre avantajele și dezavantajele fiecărui limbaj în contextul acestor probleme. Aveți în vedere: licențele necesare implementării programului (pentru dezvoltatori, pentru potențialii utilizatori), portabilitatea între platforme (Linux/Windows), portabilitatea între uneltele de dezvoltare majore existente (diferențe la nivelul codului sursă, diferențe la nivelul modului de definire a proiectului și a compilării).
3. Coding style, comentarii
4. Mod de lucru: în cazul echipelor de 2 persoane, fiecare membru va prezenta câte o problemă.

**Problema 1 [punctaj 10 puncte]**

O problemă de tip POO ce lucrează cu ierarhii de clase similară celor din anii trecuți.

**Problema 2 [punctaj 10 puncte]**

O problemă de tip POO ce presupune afișarea unor informații la consolă similară celor din anii trecuți.

**Linkuri utile:**

Andrei Alexandrescu, Object Factories:

<http://www.informit.com/content/images/0201704315/samplechapter/alexan08.pdf>

Dorel Lucanu, POO, Tema 6: Polimorfism <http://thor.info.uaic.ro/~pc/pcll/tema6/tema6.html>

Java: [http://thor.info.uaic.ro/~acf/java/slides/fluxuri\\_slide.pdf](http://thor.info.uaic.ro/~acf/java/slides/fluxuri_slide.pdf) <http://cfrasinaru.dyndns.org/acf/java.do>