

## Laborator 6 – Termen limita: laborator curent (grupe de maxim 4)

### Tematica Laboratorului:

1. Design Patterns: Creational Patterns
2. JUnit Testing
3. Coordonarea echipei, sincronizare
4. Mod de lucru: în cazul că membrii grupei decid distribuția egală a punctajului, coordonatorul de laborator va decide cine va prezenta soluțiile săptămâna următoare.

### Problema [punctaj 20 puncte]

- 1) Pe o temă pe care o stabiliți la laborator, implementați pentru ea în Java clasele de bază (**5 puncte**) folosind cel puțin trei Creational Patterns (implementarea va avea cel puțin 4 metode implementate complet). (**3 puncte**)
- 2) Pentru cele 4 metode implementate la punctul 1) creați cel puțin 4 metode de testare corespunzătoare. Membrii echipei vor discuta doar la început când vor stabili numele metodelor din clasele de bază pentru a le putea folosi cei care lucrează la testare. O echipă NU va fi depunctată dacă echipa de testare găsește “scăpări” în implementare, ci din contra. (**8 puncte**)
- 3) O persoană din cele 4 va coordona membrii echipei și va sincroniza munca acestora. (**4 puncte**)

Bonus maxim **4 puncte** pentru soluțiile deosebite.

### Sugestii:

1. Creați “scheletul proiectului” (clasele de bază) în ArgoUML, după care generați automat codul. Codul generat va fi folosit ca punct de pornire atât de echipa de „implementatori”, cât și de echipa de „testeri”.
2. După scrierea codului proiectului și după scrierea codului de test (în paralel), cele 2 soluții vor fi îmbinate și se vor rula testele. Se recomandă folosirea SVN-ului. La folosirea SVN-ului: faceți niște teste în avans pentru a vedea cum se creează un proiect și pentru a ști cum se realizează operații de check-in, check-out.