

Proiect de programare / C++
= Distribuitor jocuri video & Client =

Student 1: Putnic Astrid Georgiana

Student 2: David Darius

I. Enunt

Studentul 1 se ocupa de gestionarea unui serviciu de distribuire a jocurilor video
-Adaugare, Modifica (Pret), Stergere, Sortare
-Vizualizare Jocuri

Studentul 2 se ocupa cu interactiunea cu serviciul
-Achizitionare, Sortare, Vizualizare
-Modifica rating-ul
-Cerere catre distribuitor

II. Structura datelor folosite de echipa

- Se vor folosi clasele

Joc: string nume, string gen, float rating, float pret

Colectie: string denumire

Cumparare: Joc[] joc

Cerere: Joc[] joc

III. Structura fisierelor

Se vor folosi urmatoarele fisiere:

- Jocuri.txt

-fisier in care vom stoca detalii despre jocurile video sub forma

<nume_joc_1> <gen_joc_1> <pret_joc_1> <rating_joc_1>

<nume_joc_2> <gen_joc_2> <pret_joc_2> <rating_joc_2>

...

- Cerere.txt
-fișier în care vom stoca cererile create de către client sub forma
<Nr_cerere1>
<nume_joc_cerere1> <gen_joc_cerere_1>
<Nr_cerere2>
<nume_joc_cerere2> <gen_joc_cerere_2>
...
- Cumparare.txt
-fișier în care vom stoca jocurile cumparate de către client sub forma
<Nr_joc_1>
<nume_joc_1> <gen_joc_1> <pret_joc_1>
<Nr_joc_2>
<nume_joc_2> <gen_joc_2> <pret_joc_2>
...
- Colectie.txt
-fișier în care studentul 2 poate crea o colecție cu jocurile sale preferate sub forma
<Nume_colectie_1>
<nume_joc_1><rating_joc_1>
<nume_joc_2><rating_joc_2>
<nume_joc_3><rating_joc_3>
...

IV. Interactionarea cu executabilele

Aplicatia 1 va expune urmatoarele posibilitati:

./app_1.exe vizualizare_jocuri- pentru afișarea tuturor jocurilor disponibile din stoc (Jocuri.txt)

./app_1.exe adaugare_joc <nume> <gen> <pret> <rating>- pentru adăugarea unui joc nou în stoc

`./app_1.exe stergere_joc <nume>` - pentru ștergerea unui joc din stoc

`./app_1.exe modificare_pret <nume> <pret_nou>` - pentru modificarea prețului unui joc existent

`./app_1.exe sortare_jocuri <criteriu>` - pentru sortarea jocurilor după un criteriu (nume / pret / rating)

`./app_1.exe vizualizare_cereri` - pentru vizualizarea cererilor trimise de clienți (Cerere.txt)

Aplicatia 2 va expune urmatoarele posibilitati:

`./app_2.exe vizualizare_jocuri` - pentru vizualizarea jocurilor disponibile pentru achiziție

`./app_2.exe achizitionare_joc <nume>` - pentru achiziționarea unui joc (se salvează în Cumparare.txt)

`./app_2.exe modificare_rating <nume> <rating_nou>` - pentru modificarea ratingului unui joc preferat (din Colectie.txt)

`./app_2.exe creare_cerere <nume> <gen>` - pentru trimiterea unei cereri pentru un joc inexistent (Cerere.txt)

`./app_2.exe creare_colectie <nume_colectie>` - pentru crearea unei colecții de jocuri preferate

`./app_2.exe adauga_in_colectie <nume_joc> <rating>` - pentru adăugarea unui joc în colecția preferată

`./app_2.exe sortare_colectie <criteriu>` - pentru sortarea jocurilor din colecție după rating sau nume

`./app_2.exe vizualizare_colectie` - pentru afișarea colecției personale (Colectie.txt)

`./app_2.exe vizualizare_cumparari` - pentru afișarea jocurilor cumpărate (Cumparare.txt)