

Proiect de Programare / C++
= Sistem gestiune & interacțiune catalog online =

Student 1: Zaha Edward Bogdan

Student 2: Unguroiu Petre-Mihai

I. Enunț

Studentul 1 se ocupă de gestionarea datelor unui elev:

- adăugare, ștergere, modificare note
- adăugare, ștergere, modificare absențe

Studentul 2 se ocupă de gestionarea catalogului:

- adăugarea, modificarea, ștergerea elevilor din catalog
- poate motiva absențe

II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Elev: int id_unic, int nr_materii_notate, int nr_materii_absentate, string nume, string prenume, vector<Materie> materii
- Data: int zi, int luna, int an
- Materie: string nume, vector<Nota> note, vector<Absenta> absente
- Nota: Data data, double valoare
- Absenta: Data data, bool motivata

III. Structura fișierelor

Vom folosi următoarele fișiere:

- elevi.txt
 - fișier în care vom stoca detalii despre elevi
- <numar elevi>
- <id_unic elev1> <nume elev1> <prenume elev1> <nr_materii_notate elev1>
- <nr_materii_absentate elev1>

<id_unic elev2> <nume elev2> <prenume elev2> <nr_materii_notate elev2>
<nr_materii_absentate elev2>

...

- note.txt

- fișier în care vom stoca detalii despre note

<nume materie_A> <nr_note materie_A> <valoare notaA1> <data notaA1> <valoare
notaA2> <data notaA2> ...

<nume materie_B> <nr_note materie_B> <valoare notaB1> <data notaB1> <valoare
notaB2> <data notaB2> ...

...

- absente.txt

- fișier în care vom stoca detalii despre absențe

<nume materie_A> <nr_absente materie_A> <motivata absentA1> <data absentA1>
<motivata absentA2> <data absentA2> ...

<nume materie_B> <nr_absente materie_B> <motivata absentB1> <data absentB1>
<motivata absentB2> <data absentB2> ...

...

IV. Interacționarea cu executabilele

Aplicația 1 va expune următoarele posibilități:

./app_1.exe vizualizare_catalog

- pentru vizualizarea tuturor elevilor din catalog

./app_1.exe vizualizare_note <id_elev>

- pentru vizualizarea tuturor notelor ale unui elev

./app_1.exe vizualizare_absente <id_elev>

- pentru vizualizarea tuturor absențelor ale unui elev

./app_1.exe adaugare <nota | absentA> <id_elev> <materie> <data> <valoare (doar pentru nota)>

- pentru adăugarea unei note/absențe pentru un elev

./app_1.exe modificare_nota <id_elev> <materie> <data> <valoare_noua>

- pentru modificarea valorii unei note anume

Aplicația 2 va expune următoarele posibilități:

`./app_2.exe adaugare_elev <nume> <prenume>`

- pentru adăugarea unui elev în catalog

`./app_2.exe modificare_elev <id_elev> <camp> <valoare_noua>`

- pentru modificarea unui câmp din datele elevului

`./app_2.exe stergere_elev <id_elev>`

- pentru ștergerea unui elev din catalog

`./app_2.exe motivare_absenta <id_elev> <materie> <data>`

- pentru motivarea unei absențe