

Proiect de Programare / C++

Sistem pentru gestionare și interacțiune librărie

Student 1: Stana Andrei
Student 2: Ursu Mihai-Sebastian

I. Enunț

- **Studentul 1** se ocupă de gestionarea unei librării:
 - adăugare, ștergere, modificare cărți (preț, cantitate)
 - vizualizarea comenzii
- **Studentul 2** se ocupă de interacțiunea cu o librărie:
 - adăugarea, modificarea, ștergerea cărților într-un / dintr-un coș de cumpărături
 - crearea unei comenzi în momentul cumpărării coșului

II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Carte: string ISBN, string titlu, string autor, int cantitate, double pret
- Data: int zi, int luna, int an
- Comanda: Carte[] carti, Data data

III. Structura fișierelor

Vom folosi următoarele fișiere:

- stoc.txt

Fișier în care vom stoca detalii despre cărțile de pe stoc sub forma:

```
<numar cărți>
<ISBN carte1> <denumire carte1> <cantitate carte1> <pret carte1>
<ISBN carte2> <denumire carte2> <cantitate carte2> <pret carte2>
...
```

- comenzi.txt

Fișier în care vom stoca detalii despre comenzile plasate:

```
<data comanda1>
<lista_ISBN_carti comanda1>
<data comanda2>
<lista_ISBN_carti comanda2>
...
```

- `cos_cumparaturi.txt`

Fișier în care studentul 2 va reține detaliile pentru coșul de cumpărături:

```
<ISBN carte1> <cantitate carte1>
<ISBN carte2> <cantitate carte2>
...
```

IV. Interacționarea cu executabilele

Aplicația 1

- `./app_1.exe vizualizare_carti_de_pe_stoc`
Pentru vizualizarea tuturor cărților disponibile pe stoc
- `./app_1.exe adaugare_carte <ISBN> <titlu> <autor> <cantitate> <pret>`
Pentru adăugarea unei carte pe stoc
- `./app_1.exe stergere_carte <ISBN>`
Pentru ștergerea unei cărți de pe stoc
- `./app_1.exe modificare_carte <pret | cantitate> <ISBN> <valoare>`
Pentru modificarea fie a cantității, fie a prețului unei cărți
- `./app_1.exe vizualizare_comenzi`
Pentru vizualizarea comenzilor plasate

Aplicația 2

- `./app_2.exe vizualizare_cos`
Pentru vizualizarea coșului de cumpărături
- `./app_2.exe adaugare_carte <ISBN> <cantitate>`
Pentru adăugarea unei cărți în coșul de cumpărături
- `./app_2.exe modificare_carte <ISBN> <cantitate>`
Pentru modificarea cantității unei cărți existente în coș
- `./app_2.exe stergere_carte <ISBN>`
Pentru ștergerea unei cărți din coșul de cumpărături
- `./app_2.exe cumparare`
Pentru plasarea unei comenzi pe baza coșului de cumpărături