

Televiziune in carantina

In aceasta perioada pandemica toata lumea petrece mai mult timp in casa. Din nefericire mai sunt si persoane infectate cu virusul Sars-Cov-2 sau mai pe intelesul tuturor Covid-19. Stand toata ziua in casa, oamenii se uita exagerat de mult timp la televizor.

Telespectatorul obisnuit este caracterizat de **nume si varsta**. In cadrul acestei viziuni asupra televiziunii, se vor considera 3 tipuri diferite de telespectatori: TelespectatorCopil, TelespectatorAdult si TelespectatorPensionar.

Telespectatorii vizioneaza diferite emisiuni. **Emisiunea** este caracterizata de **nume, durata (in ore) si de tip** (Tipul emisiunii poate sa fie DESENE, SPORT, STIRI si POLITICA -> hint Enum).

Pentru telespectatori se va implementa metoda **evaluateazaEmisiunea(Emisiune emisiune)** dupa cum urmeaza:

- In cazul unui telespectator generic se va afisa un mesaj. (Exemplu: Telespectatorul **detalii_telespectator** nu stie ce sa spuna despre emisiunea **detalii_emisiune**).
- In cazul unui telespectator copil, acesta va spune **"Imi place"** daca emisiunea reprezinta *DESENE*, va spune **"Meh"** daca emisiunea reprezinta *STIRI*, va spune **"NU imi place"** daca emisiunea reprezinta *POLITICA*, iar in ceea ce priveste emisiunile de *SPORT*, acesta va spune **"Imi place"** daca emisiunea are o durata mai mica de 2h si **"NU imi place"** in caz contrar.
- In cazul unui telespectator adult, acesta va spune **"Imi place"** daca emisiunea reprezinta *STIRI* sau *SPORT*, va spune **"NU imi place"** daca emisiunea reprezinta *DESENE* si va spune **"Meh"** daca emisiunea reprezinta *POLITICA*.
- In cazul telespectatorilor pensionari, acestia vor spune **"ADOR"** daca emisiunea reprezinta *STIRI* sau *POLITICA* si **"NU imi place"** in orice alt caz.

Toate aceste emisiuni vor fi salvate intr-un program tv pe care telespectatorul il alcatuieste. Un **ProgramTV** este caracterizat de **id-ul programului, un telespectator (cel care creaza acest program tv), un tablou de emisiuni (un sir/array) si un numar maxim de emisiuni posibile**. Definiti clasa **ProgramTV** si implementati urmatoarele metode:

1. **adaugaEmisiune(Emisiune emisiune)** → adauga o emisiune in sirul de emisiuni, daca este posibil. Afisati mesaje corespunzatoare. (Exemplu:

Telespectatorul `nume_tespectator` a adaugat emisiunea `nume_emisiune` in programul tv.)

2. **stergeEmisiune(Emisiune emisiune)** → sterge o emisiune din sirul de emisiuni, daca este posibil. Afisati mesaje corespunzatoare (Exemplu: Telespectatorul `nume_tespectator` a sters emisiune `nume_emisiune` din programul tv.)
3. **afiseazaEmisiunile()** → Afiseaza toate emisiunile pe care telespectatorul le-a pus in programul tv.

CERINTE:

Cititi si intelegeti povestea.

Implementati o solutie in cod Java dupa cum urmeaza:

1. Implementarea corecta (declarare, attribute, setters + getters, constructor, toString) a claselor principale (Telespectator, Emisiune, ProgramTV) (1.5p)
2. Folosirea mostenirii si implementarea corecta a tipurilor de telespectatori (1.5p)
3. Implementarea corecta a enum-ului (0.5p)
4. Folosirea conceptului de suprascriere a metodelor (1p)
5. Implementarea metodelor de adaugare si stergere a unei emisiuni (in cadrul sirului de emisiuni din programul tv) (1p)
6. Implementarea metodei de afisare a emisiunilor din programul tv(0.5p)
7. Simularea unei povesti (intr-o clasa **TestClass** care sa contina **metoda main**) prin: (2p)
 - a. Crearea a minim 3 telespectatori (minim 1 copil, 1 adult, 1 pensionar) (0.3p)
 - b. Crearea a minim 4 emisiuni (1 din fiecare tip) (0.4p)
 - c. Testarea metodelor de evaluateazaEmiziunea (0.3p)
 - d. Crearea unui ProgramTV care poate contine 5 emisiuni (0.2p)
 - e. Adaugarea a 3 emisiuni in programul tv (folosind metoda adaugaEmisiune) (0.3p)
 - f. Afisarea emisiunilor din programul tv(folosind metoda afiseazaEmisiunile) (0.1p)
 - g. Stergerea unei emisiuni din programul tv (folosind metoda stergereEmisiune) (0.3p)
 - h. Afisarea emisiunilor din programul tv pentru a evidentia stergerea (folosind metoda afiseazaEmisiunile) (0.1p)
8. CLEAN CODE (1p)
 - a. Denumirea sugestiva a variabilelor si a cleselor
 - b. Folosirea denumirilor tip camelCase
 - c. Formatarea corespunzatoare a codului

Oficiu: 1p;

Note:

La final, arhivati folderul proiectului java in format : `Nume_Prenume_Gr30225_Colocviu1.zip/rar` si urcati pe moodle.