

Proiect 2 Programare Orientata pe Obiect:

- Proiectul 2 consta in alegerea a minim 5 clase care sa exemplifice o aplicatie, exemple: magazine de jocuri video, Netflix, etc.
- Pentru toate clasele din proiecte, trebuie sa se respecte conceptul de incapsulare a datelor, altfel proiectul se noteaza cu 0.
- Proiectele care nu ruleaza sunt notate cu 0.
- Proiectul trebuie trimis pana la data stabilita la laborator si prezentat in saptamana 9, in cadrul laboratorului.
- Cine nu este prezent la prezentare nu beneficiază de corectatul proiectului si este notat cu 0.
- Proiectul trebuie sa contina comentarii.
- Proiectele sunt trimise pe adresa de mail poolaborator@gmail.com si se trimite doar main.cpp redenumit astfel:
Grupa_Nume_Prenume_Proiect2.cpp, orice alta denumire sau alt fișier nu este luat in considerare pentru corectare (nu se accepta header files).
- Pentru orice tentativa de frauda proiectul este notat cu 0.
- Proiectul trebuie sa se realizeze in limbajul de programare C++.
- Fiecare tema aleasa pentru proiect trebuie sa fie unica la nivel de semigura.
- Trebuie sa va alegeti tema si sa o notati in excel-ul aferent (link excel: același link ca la proiectul 1 mai adăugăm o coloana)

Cerinte:

- Fiecare clasa sa contina :
 - ☐ Constructorul fara parametri
 - ☐ Constructorul cu toti parametri
 - ☐ Copy Constructorul
 - ☐ Operator egal
 - ☐ Destructor
 - ☐ Operator de citire
 - ☐ Operator de afisare
- Sa se exemplifice conceptul de virtualizare
- Sa se exemplifice conceptul de mostenire pentru minim 3 clase alese

- Sa se exemplifice conceptul de Polimorfism
- Proiectul sa contina minim o clasa abstracta/interfata(interfața nu se numără pentru moștenirea de 3 clase)
- Pentru meniul interactiv sa se foloseasca operatorii necesari
- Fiecare clasa sa contina cel puțin o functionalitate
- Sa se foloseasca cel puțin o metoda constanta
- Sa existe cel puțin o moștenire multipla!
- Pentru nota 10 proiectul trebuie sa trateaza problema moștenirii în diamant, altfel nota maxima este 8. (Se depucnteaza corespunzător).
- Proiectul trebuie sa fie însotit de un meniu interactiv care ne poate permite cel puțin operatiile de baza (CreateReadUpdateDelete) dar si sa poata sa exemplifice functionalitatile aplicatiei (putem adauga cate optiuni dorim).

Succes :)