**Lista temelor**, cu toate cerintele pentru **prima lucrare practica**.

***Cerinte comune tuturor temelor:***

* implementare in C++ folosind clase
* **ATENTIE:** functiile pe care le-am numit mai jos *metode* (fie ca sunt supraincarcari de operatori, fie altfel de functii), **pot fi implementate ca functii prieten** in loc de metode ale claselor respective, daca se considera ca aceasta alegere este mai naturala;
* supraincarcarea operatorilor << si >> pentru iesiri si intrari de obiecte, dupa indicatiile de mai jos, astfel incat sa fie permise (si ilustrate in program):
* sa existe o metoda publica prin care se realizeaza citirea informațiilor complete a n obiecte, memorarea și afisarea acestora.

***Cerinte specifice fiecarei teme:***

**Tema 1. Clasa ”Numar\_Complex”**

- membrii privati pentru partea reala si partea imaginara (double);

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- metode publice pentru setat/furnizat partea reala si partea imaginara;

- metoda publica de afisare (sub forma "a", "i\*a", "-i\*a", "a+i\*b", "a-i\*b");

- metoda publica pentru determinarea modulului unui numar complex;

- suma a doua numere complexe, implementata prin supraincarcarea op +;

- produsul a doua numere complexe, implementat prin supraincarcarea op \*;

- împărțirea a doua numere complexe, implementata prin supraincarcarea op /.

- metoda publica **sqrt** pentru furnizarea radicalului de ordinul 2 al unui complex.

Să se realizeze un program de rezolvare a ecuatiei de ordinul doi cu coeficienti complecsi.

**Tema 2. Clasa ”Fractie”**

V- membrii privati pentru numarator si numitor (int);

V- constructori pentru initializare si copiere;

V- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

V- metode publice pentru setat/furnizat numaratorul si numitorul;

V- metoda publica pentru simplificare;

V- metoda publica de afisare (sub forma "a", "a/b", "-a/b", dupa caz);

V- metode publice pentru suma, diferența, produsul si împărțirea a doua numere raționale, implementate prin supraincarcarea operatorilor +, -, \*, /

V- metode publice pentru inmultirea unui numar rațional cu un numar întreg, realizata prin supraincarcarea operatorlui \*.

V Să se realizeze un program de rezolvare a unui sistem de doua ecuatii liniare cu doua

necunoscute si coeficienti rationali.

**Tema 3. Clasa ”Vector” (vector de numere întregi)**

- membri privati pentru vectorul propriuzis si numarul de elemente;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- metoda-operator public de atribuire =;

- metoda publica pentru reactualizarea numarului de componente si initializarea componentelor cu un numar dat (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- metoda publica pentru calculul sumei tuturor elementelor vectorului;

- metoda publica pentru găsirea maximului și a pozitiei lui;

- metoda publica pentru sortarea crescătoare a vectorului;

- produsul scalar a doi vectori de aceeasi lungime, implementat prin supraincarcarea operatorului \*.

**Tema 4. Clasa ”Vector\_Complex”**

- clasa este prietena a clasei **Numar\_Complex** definita în **Tema 1**;

- membri privati pentru vectorul propriuzis si numarul de elemente;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- supraincarcarea operatorilor << și >> sa utilizeze supraincarea acestora în cadrul clasei Numar\_Complex;

- metoda publica pentru determinarea vectorului modulelor, folosind metoda de determinare a modulului din clasa numar complex;

- metoda publica pentru sortarea crescatoare dupa module a vectorului;

- metoda publica pentru calculul sumei tuturor elementelor vectorului, care sa utilizeze operatorul + din clasa de numere complexe;

- metoda publica pentru a calcula produsul scalar a doi vectori de aceeasi lungime, care sa foloseasca suma si produsul a doi complecsi din clasa numar complex, si sa supraincarce operatorul \*.

**Tema 5. Clasa ”Matrice\_Complexa”**

- clasa este prietena a clasei **Numar\_Complex** definita în **Tema 1**;

- membri privati pentru matricea propriuzisa, nr linii și nr coloane;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv, numarul de linii și numărul de coloane);

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunile matricei la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- supraincarcarea operatorilor << și >> sa utilizeze supraincarea acestora în cadrul clasei Numar\_Complex;

- metoda publica pentru calculul sumei a doua matrici, implementata prin supraincarcarea operatorului + si pe baza functiei de supraincarcare a lui + din clasa numar complex;

- metoda publica pentru calculul produsului a doua matrici, implementat prin supraincarcarea operatorului \* si pe baza functiilor de supraincarcare ale lui + si \* din clasa numar complex.

**Tema 6. Clasa ”Vectori\_de\_vectori”**

Se considera ***Class Vectori\_de\_vectori { int dim; Vector \*v;};***

- clasa este prietena a clasei **Vector** definita în **Tema 3**;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- supraincarcarea operatorilor << și >> sa utilizeze supraincarea acestora în cadrul clasei Vector;

- metoda publica prin care se creeaza o matrice de numere întregi cu nr\_linii = dim și nr\_coloane = maximul dimensiunilor vectorilor declarati, elementele matricei fiind cele declarate în vectori, completandu-se cu zerouri în cazul în care dimensiunea unui vector linie e mai mica decât nr\_coloane.

- metoda publica prin care să se calculeze suma a doua obiecte de tip Vectori\_de\_vectori, realizata prin supraincarcarea operatorului + rezultatul fiind dat sub forma de matrice, ca în exemplul de mai jos:

Vector\_de\_vectori A,B;

A = { {1,2} B = { {4} A + B = 5 2 0 0

{1,2,3} } {4,5,6,2} 5 7 8 2

{3,8} } 3 8 0 0.

**Tema 7. Clasa ”Stiva\_de\_caractere” (implementata dinamic)**

Se considera ***Class Nod{ char info; Nod\* next;}***

- constructori de inițializare și parametrizati pentru clasa Nod;

- destructor pentru clasa Nod;

Clasa Stiva\_de\_caractere are:

- membru privat, un "Nod\*" (varful stivei);

- un constructor care initializeaza varful stivei cu NULL;

- un destructor care dezaloca toate elementele stivei;

- metode publice de adaugare a unui element în stiva (***push***), de stergere a unui element (***pop***), de afisare a varfului stivei (***top***) și pentru a testa daca stiva e vida (***isempty***);

- metoda publica de fisarea stivei, concomitent cu golirea ei, realizata prin supraincarcarea operatorului <<;

- supraincarcarea operatorului >>, realizata prin push-uri succesive;

- metoda publica pentru inversarea unui sir de caractere folosind o stiva;

- metoda publica, realizata prin supraincarcarea operatorului -, care sa considere doua stive și sa elimine, concomitent, elementele din ambele stive adaugand caracterul ce are codul ASCII mai mare într-o noua stiva, ca în exemplul de mai jos:

Stiva\_de\_caractere S1,S2;

S1 = {E,X,A,M,E,N}; S2 = {P,O,O,L,A,B,O,R,A,T,O,R} S1 - S2 = {R,O,T,A,X,O}.

**Tema 8. Clasa ”Coada\_de\_caractere” (implementata dinamic)**

Se considera ***Class Nod{ char info; Nod\* next;}***

- constructori de inițializare și parametrizati pentru clasa Nod;

- destructor pentru clasa Nod;

Clasa Coada\_de\_caractere are:

- membri privati, "Nod\*, Nod\*" (primul și ultimul element al cozii);

- un constructor care initializeaza coada cu NULL;

- un destructor care dezaloca toate elementele cozii;

- metode publice de adaugare a unui element în stiva (***push***), de stergere a unui element (***pop***) și pentru a testa daca e vida (***isempty***);

- metoda publica de fisarea a cozii, concomitent cu golirea ei, realizata prin supraincarcarea operatorului <<;

- supraincarcarea operatorului >>, realizata prin push-uri succesive;

- metoda publica pentru concatenarea a doua cozi de caractere, obtinand o alta coada de caractere, implementata prin supraincarcarea operatorului +;

- metoda publica, realizata prin supraincarcarea operatorului -, care sa considere doua cozi și sa elimine, concomitent, elementele din ambele cozi adaugand caracterul ce are codul ASCII mai mare într-o noua coada, ca în exemplul de mai jos:

Coada\_de\_caractere C1,C2;

C1 = {E,X,A,M,E,N}; C2 = {P,O,O,L,A,B,O,R,A,T,O,R} C1 - C2 = {P,X,O,M,E,N}.

**Tema 9. Clasa ”Lista\_circulara” (implementata dinamic)**

Se considera ***Class Nod{ int info; Nod\* next;}***

- constructori de inițializare și parametrizati pentru clasa Nod;

- destructor pentru clasa Nod;

Clasa Lista\_circulara are:

- cel puțin un membru privat „Nod\*” reprezentând nodul considerat prim;

- metoda publica de adaugare a unui element pe o poziție;

- supraincarcare a operatorului >>, realizata prin utilizarea succesiva a metodei decarata anterior;

- metoda publica de stergere a unui element de pe o poziție;

- metoda publica pentru inversarea legaturilor listei;

- metoda publica care primește parametrul întreg k și realizatea eliminarea elementelor listei circulare din k în k pana la golirea acesteia (elementele vor fi afisate în ordinea în care sunt eliminate);

- supraincarcarea operatorului +, care sa efectueze concatenarea a doua liste circulare, rezultand într-o noua lista circulara (ca în exemplul de mai jos).

Lista\_circulara L1 = { 1 → 2 → 3 → 1} , L2 = {4 → 5 → 6 → 4}

L1 + L2 = { 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1}

**Tema 10. Clasa ”Lista\_dublu\_inlantuita”**

Se considera ***Class Nod{ int info; Nod\* prev, next;}***

- constructori de inițializare și parametrizati pentru clasa Nod;

- destructor pentru clasa Nod;

Clasa Lista\_dublu\_inlantuita are:

- doi membri privati „Nod\*” reprezentând primul și ultimul element;

- metoda publica de adaugare a unui element pe o poziție;

- supraincarcare a operatorului >>, realizata prin utilizarea succesiva a metodei decarata anterior;

- supraincarcare a operatorului << pentru afisarea listei in ambele sensuri, in aceeasi funcție;

- metoda publica de stergere a unui element de pe o poziție;

- supraincarcarea operatorului +, care sa efectueze concatenarea a doua liste dublu inlantuite, rezultand într-o noua lista dublu inlantuita.

**Tema 11. Clasa ”Multime”** (multimi finite de numere intregi reprezentate ca tablouri unidimensionale)

- membri privati pentru vectorul propriuzis si numarul de elemente;

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- metoda publica pentru transformare a unui vector in multime, prin eliminarea duplicatelor din respectivul vector;

- reuniune a doua multimi, implementata prin supraincarcarea operatorului +;

- intersectie a doua multimi, implementata prin supraincarcarea operatorului \*;

- diferenta a doua multimi, implementata prin supraincarcarea operatorului -.

**Tema 12. Clasa ”Multime\_dinamic”** (multimi finite de numere intregi reprezentate ca liste inlantuite). Cerintele sunt aceleași ca la Tema 11, adaptate pentru liste alocate dinamic.

**Tema 13. Clasa ”Polinom”** - reprezentat ca tablou unidimensional (prin gradul polinomului si vectorul coeficientilor (coeficientii vor apartine la monoame de grade consecutive), de dimensiune egala cu gradul plus 1, de la cel al termenului liber la cel de grad maxim.

- fiecare coeficient va fi de tip double;

- membri privati pentru vectorul propriuzis si numarul de elemente;

- constructori pentru initializare si copiere;

- destructor (în cazul alocarii statice, se seteaza dimensiunea vectorului la zero, iar în cazul alocarii dinamice, se dezaloca zona de memorie utilizata);

- metoda publica pentru calculul valorii unui polinom intr-un punct;

- suma a doua polinoame, implementata prin supraincarcarea operatorului +;

- diferenta a doua polinoame, implementata prin supraincarcarea operatorului -;

- produsul a doua polinoame, implementat prin supraincarcarea operatorului \*;

**Tema 14. Clasa ”Polinom\_dinamic”** - reprezentat ca lista inlantuita (ca polinoame rare, prin lista perechilor (coeficient,exponent), ordonata crescator dupa exponent, si nu neaparat cu exponentii consecutivi.

Cerintele sunt aceleași ca la Tema 13, adaptate pentru liste alocate dinamic.

**Tema 15. Clasa ”ABC”**- arbori binari de cautare, in reprezentare inlantuita.

Se considera ***Class Nod{ int info; Nod\* st, dr;}***

- constructori de inițializare și parametrizati pentru clasa Nod;

- destructor pentru clasa Nod;

Clasa ”ABC” are:

- membru privat de tip „Nod\*” reprezentând rădăcina arborelui;

- metode publice pentru inserarea unui element, care sa supraincarce operatorul +, care va fi aplicat intre un numar reprezentand elementul nou introdus si un arbore;

- supraincarcarea operatorului >>, prin inserari succesive;

- supraincarcarea operatorului <<, care sa afiseze arborele în toate cele 3 metode (preordine, inordine, postordine;

- metoda publica pentru stergerea unui element;

- metoda publica pentru determinarea inaltimii arborelui;

- metoda publica pentru afisarea listei frunzelor.

**Tema 16. Clasa ”Graf\_neorientat”**- reprezentate cum doreste programatorul.

- constructori de inițializare și de copiere;

- destructor;

- metoda publica pentru afisarea grafului, care sa supraincarce operatorul << și sa ilustreze toate modalitatile de reprezentare a grafului;

- parcurgerea in latime;

- parcurgerea in adancime;

- determinarea matricii (existentei) drumurilor;

- determinarea componentelor conexe nu ca grafuri, ci ca liste de noduri;

- o metoda care sa determine daca graful este conex, care poate folosi oricare dintre metodele anterioare;

- o metoda de supraincarcare a operatorului +, care sa determine, din doua grafuri neorientate avand aceeasi multime de noduri, graful cu aceeasi multime de noduri ca si acele doua grafuri, si cu multimea muchiilor egala cu, reuniunea multimilor muchiilor acelor doua grafuri.

**Tema 17. Clasa ”Graf\_ponderat”**- a grafuri neorientate cu ponderi atasate muchiilor, in ce mod doreste programatorul.

- constructori de inițializare și de copiere;

- destructor;

- metoda publica pentru afisarea grafului, care sa supraincarce operatorul << și sa ilustreze toate modalitatile de reprezentare a grafului;

- parcurgerea in latime;

- parcurgerea in adancime;

- determinarea matricii ponderilor drumurilor cu ponderi minime;

- determinarea nodurilor intermediare de pe drumul de pondere minima intre doua noduri;

- o metoda care sa determine daca graful este conex, care poate folosi oricare dintre metodele anterioare;

- o metoda de supraincarcare a operatorului \*, care sa determine, din doua grafuri ponderate avand aceeasi multime de noduri, graful ponderat cu aceeasi multime de noduri ca si acele doua grafuri, si cu multimea muchiilor egala cu intersectia multimilor muchiilor celor doua grafuri, cu fiecare muchie avand ca pondere minimul dintre ponderile muchiilor corespunzatoare din acele doua grafuri.

**Tema 18. Clasa ”Numar\_intreg\_mare”**- numere intregi mari (reprezentate ca indicator de semn si liste dinamice de cifre, incepand cu cifra unitatilor - vor fi afisate uzual, incepand cu cifra dominanta si incheind cu cifra unitatilor):

- clasa numar intreg mare sa contina metode pentru supraincarcarea operatorilor << si >> pentru iesiri si intrari, precum si pentru calculul: sumei a doua numere intregi mari, prin supraincarcarea operatorului +, diferentei dintre doua numere intregi mari, prin supraincarcarea operatorului -, produsului dintre doua numere intregi mari, prin supraincarcarea operatorului \*, maximului dintre valorile absolute a doua numere intregi mari;

- sa se creeze o clasa vector de numere intregi mari, prietena a clasei numar intreg mare, care sa contina metode pentru: supraincarcarea operatorilor << si >>, folosind metodele de supraincare pentru << si >> din clasa numar intreg mare; produs scalar dintre doi vectori de numere intregi mari cu acelasi numar de elemente, care sa supraincarce operatorul \* si sa foloseasca produsul si suma din clasa numar intreg mare; calculul valorii absolute maxime dintr-un vector de numere intregi mari, folosind maximul dintre valorile absolute a doua numere intregi mari preluat din clasa numar intreg mare.

**Tema 19. Clasa ”Numar\_rational\_mare”**- numere rationale mari (reprezentate ca perechi de numere intregi mari, fiecare element al unei astfel de perechi fiind reprezentat ca la proiectul 18 de mai sus, elementele unei astfel de perechi reprezentand respectiv numaratorul si numitorul fractiei care defineste numarul rational mare):

- sa se creeze o clasa numar intreg mare, cu supraincarcari pentru operatorii: << si >> pentru iesiri si intrari; + pentru suma a doua numere intregi mari; \* pentru produsul a doua numere intregi mari; - pentru diferenta a doua numere intregi mari; / si respectiv % pentru catul si restul impartirii intregi a doua numere intregi mari; sa mai contina si o metoda pentru calculul celui mai mare divizor comun al valorilor absolute a doua numere intregi mari (sugestie: sa se aplice aici algoritmul lui Euclid, utilizand metodele pentru determinarea catului si a restului impartirii intregi);

- clasa numar rational mare sa fie clasa prietena a clasei numar intreg mare, iar metodele ei sa apeleze metodele necesare din clasa numar intreg mare; clasa numar rational mare sa contina metode de supraincarcare pentru operatorii: << si >> pentru iesiri si intrari de obiecte; + pentru suma a doua numere rationale mari; \* pentru produsul a doua numere rationale mari; sa contina si o metoda pentru scrierea unui numar rational mare ca fractie ireductibila, prin impartirea numaratorului si numitorului la cel mai mare divizor comun al valorilor lor absolute.

**Tema 20. Clasa ”Numar\_real\_mare”**- numere reale mari (reprezentate ca perechi de numere intregi mari, astfel incat valoarea unui numar real mare reprezentat astfel sa fie egala cu primul numar intreg mare din pereche inmultit cu 10 la puterea al doilea numar intreg mare din pereche; fiecare element al unei astfel de perechi sa fie reprezentat ca la proiectul 18 de mai sus):

- clasa numar intreg mare sa contina: supraincarcari pentru operatorii << si >> pentru iesiri si intrari de obiecte; supraincarcari pentru operatorii + si \* pentru adunarea a doua numere intregi mari si respectiv produsul a doua numere intregi mari; o metoda pentru determinarea maximului dintre valorile absolute a doua numere intregi mari; o metoda care: aplicata lui 0 ca obiect al clasei numar intreg mare, sa intoarca 0 si sa nu modifice obiectul 0, iar, aplicata la un numar intreg mare nenul, sa elimine toate zerourile consecutive de la sfarsitul acelui numar intreg mare nenul, adica dintre cifrele cele mai putin semnificative, si sa intoarca numarul de zerouri pe care le-a eliminat (acel numar de zerouri reprezinta puterea naturala maxima a lui 10 care divide acel numar intreg mare, iar obiectul modificat astfel reprezinta catul impartirii obiectului initial la acea putere a lui 10);

- clasa numar real mare sa fie clasa prietena a clasei numar intreg mare si sa contina urmatoarele metode, care sa apeleze metodele necesare din clasa numar intreg mare: supraincarcari pentru operatorii << si >> pentru iesiri si intrari de obiecte; scrierea unui numar real mare nenul astfel incat primul numar din perechea care il reprezinta sa nu aiba zerouri consecutive la sfarsit, adica la cifrele cel mai putin semnificative; supraincarcari pentru operatorii + si \* pentru adunarea a doua numere reale mari si respectiv produsul a doua numere reale mari; o metoda pentru determinarea maximului dintre valorile absolute a doua numere reale mari.

**Urmatoarele teme sunt preluate integral de la domnul profesor Dragulici, cu acordul verbal al dumnealui!**

**D1. Definiti clasa "persoana", avand**:

- membri privati pentru nume (string), anul nasterii (intreg), sex (caracter);

- sase metode publice pentru setarea/furnizarea informatiilor din cei trei membri privati.

Definiti clasa "baza\_de\_date" avand

- ca membri privati un vector de pointeri la "persoana" si un intreg reprezentand numarul persoanelor;

- ca metode publice un constructor care initializeaza vectorul cu NULL pe fiecare componenta, un destructor care dezaloca toate "persoanele" pointate de componentele vectorului, o metoda pentru adaugat o "persoana", trei metode pentru eliminat persoanele avand un anumit nume, respectiv an al nasterii, respectiv sex (cele trei metode vor avea acelasi nume, prin supraincarcare), doua metode pentru afisat persoanele continute in baza de date in ordinea alfabetica a numelor, respectiv crescatoare a varstelor.

Cele doua clase de mai sus pot avea si alti membri/metode, dar se va respecta principiul incapsularii datelor (orice setare/furnizare a informatiilor continute in membrii privati se va face doar prin intermediul unor metode). Pentru cele doua clase se va scrie cate un fisier header si un fisier de implementare.

Scrieti un program care sa gestioneze o baza de date folosind clasele de mai sus. El va afisa un meniu (in mod text), care va oferi functii de adaugat o persoana, eliminat persoanele dupa nume, varsta, sex, afisat

persoanele in ordine alfabetica sau dupa varsta. Programul va fi construit ca un "project" continand si fisierele de implementare ale celor doua clase.

**D2 Clasa pentru numar complex, avand:**

- membrii privati pentru partea reala si partea imaginara (double);

- constructori pentru initializare si copiere;

- metode publice pentru setat/furnizat partea reala si partea imaginara;

- metoda publica pentru citire;

- metoda publica de afisare (sub forma "a", "i\*a", "-i\*a", "a+i\*b", "a-i\*b", dupa caz);

- operatori friend: + (adunare), +(numarul insusi), - (scadere), - (opus), \* (inmultire), / (impartire), +=, -=, \*=, /= (cu efectul cunoscut), ^ (ridicare la putere naturala), == (test de egalitate), != (test de neegalitate); operatorii binari +, -, \*, /, ==, != se scriu in cate trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi complex-complex, double-complex, complex-double; operatorii +=, -=, \*=, /= se scriu in doua variante, pentru a putea lucra cu operanzi complex-complex, complex-double.

- functii friend: "abs" (furnizeaza modulul), "sqrt" (furnizeaza radicalul de ordinul doi).

Program de rezolvare a ecuatiei de ordinul doi cu coeficienti complecsi.

Pentru clasa "complex" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare.

Programul se va scrie ca un project.

**D3 Clasa "rational", avand:**

- membrii privati pentru numarator si numitor (int);

- metoda privata pentru simplificare;

- constructori pentru initializare si copiere;

- metode publice pentru setat/furnizat numaratorul si numitorul;

- metoda publica pentru citire;

- metoda publica de afisare (sub forma "a", "a/b", "-a/b", dupa caz);

- metoda-operator publica de cast, de la rational la double;

- operatori friend: + (adunare), +(numarul insusi), - (scadere), - (opus), \* (inmultire), / (impartire), +=, -=, \*=, /= (cu efectul cunoscut), ^ (ridicare la putere naturala), == (test de egalitate), != (test de neegalitate), <, <=, >, >= (comparatii); operatorii binari +, -, \*, /, ==, !=, <, <=, >, >= se scriu in cate trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi rational-rational, rational-intreg, intreg-rational; operatorii +=, -=, \*=, /= se scriu in cate doua variante, pentru a putea lucra cu operanzi rational-rational, rational-intreg;

- functie friend "abs" (furnizeaza modulul).

Numerele rationale vor fi memorate sub forma lor canonica (adica numaratorul si numitorul sa fie prime intre ele iar numitorul sa fie > 0). De aceea, implementarea operatiilor aritmetice se va face astfel incat la

sfarsit sa se faca automat si o simplificare;

Program de rezolvare a unui sistem de doua ecuatii liniare cu doua necunoscute si coeficienti rationali.

Pentru clasa "rational" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare.

Programul se va scrie ca un project.

**D4 Clasa "string", avand:**

- membrii privati pentru sirul de caractere si lungimea sa;

- constructori pentru initializare si copiere (sa poata lucra cu alte obiecte "string", cu constante de forma "abc", cu siruri pointate de un "char\*", si cu valori de tip "char", privite ca stringuri de un element);

- metode publice pentru setat/furnizat sirul de caractere;

- metode publice pentru citire si afisare;

- metode-operator publice de atribuire =; se scrie in doua variante, pentru a putea lucra cu operanzi string-string, string-caracter;

- metoda-operator publica [] (furnizeaza al n-lea caracter din sir);

- operatori friend: + (concatenare), == (testarea egalitatii), !=(testarea neegalitatii), <, <=, >, >= (comparare lexicografica); operatorii se scriu in trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi string-string, string-caracter, caracter-string;

- functie friend "length" care furnizeaza lungimea sirului;

Pentru clasa "string" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare.

Implementati functiile si procedurile "pos", "copy", "insert", "delete" de lucru cu stringuri din Turbo Pascal, astfel incat sa lucreze cu obiecte "string". Pentru ansamblul acestor functii se va scrie un fisier header si un fisier de implementare.

Program care citeste doua stringuri s1 si s2 si afisaza stringul obtinut prin eliminarea tuturor aparitiilor lui s2 in s1 ca subcuvant (exemplu: s1="abcbabab", s2="ab" ===> "cb").

**D5 Clasa "vector" (vector de double), avand:**

- membri privati pentru vectorul propriuzis si numarul de elemente;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- constructori pentru initializare si copiere;

- metode publice pentru citire si afisare;

- metoda-operator public de atribuire =;

- metoda publica pentru reactualizarea numarului de componente si initializarea componentelor cu un numar dat (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul componentelor);

- metoda-operator publica [] (furnizeaza o referinta la al n-lea element din vector); implementarea se va face astfel incat daca v este obiect "vector", i este un intreg si x un real, sa fie posibile constructii ca: "cin>>v[i]", "cout<<v[i]", "v[i]=x", "x=v[i]", cu efectul obisnuit;

- operatori friend: + (in doua variante: suma si vectorul insusi (unar)), - (in doua variante: diferenta si opusul (unar)), \* (in doua variante: produsul scalar si inmultirea cu un scalar), +=, -= (cu efectul cunoscut), == (testarea egalitatii), != (testarea neegalitatii), <, <=, >, >= (comparare pe componente), !(daca vectorul are 0 pe toate componentele, furnizeaza intregul 0, altfel furnizeaza intregul 1); operatorii ==, !=, <, <=, >, >= se vor scrie in trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi vector-vector, real-vector, vector-real (in ultimele doua cazuri se va compara vectorul dat cu un vector de aceeasi dimensiune care are pe fiecare componenta numarul respectiv);

- functie friend "length" care furnizeaza numarul de elemente.

Actiunile vor fi implementate astfel ca atunci cand nu este posibila operatia (de exemplu adunarea unor vectori de dimensiune diferita) sa se afiseze un mesaj de eroare.

Program care citeste mai multi vectori si calculeaza suma lor si maximul lor.

Pentru clasa "vector" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare. Programul se va scrie ca un project.

**D6 Clasa "matrice" (matrice de double), avand:**

- membri privati pentru matricea propriuzisa, numarul de linii si numarul de coloane;

- constructor pentru initializarea cu un numar dat pe toate componentele (primeste ca parametru numarul respectiv si numarul de linii si de coloane);

- constructori pentru initializare si copiere;

- metode publice pentru citire si afisare;

- metoda-operator public de atribuire =;

- metoda publica pentru reactualizarea numarului de linii si coloane si initializarea componentelor cu un numar dat (primeste ca parametru numarul respectiv, numarul liniilor si al coloanelor);

- metoda-operator publica []; daca matricea are o linie sau o coloana, furnizeaza o referinta la al n-lea element; in caz contrar furnizeaza o matrice linie reprezentand a n-a linie din matricea initiala; implementarea se va face astfel incat daca a este o matrice, i si j doi intregi iar x un real, sa fie posibile constructii ca: "cin>>a[i][j]", "cout<<a[i][j]", "a[i][j]=x", "x=a[i][j]";

- operatori friend: + (in doua variante: suma si matricea insasi (unar)), - (in doua variante: diferenta si opusa (unar)), \* (in doua variante: produsul matricilor si inmultirea cu un scalar), +=, -=, \*= (cu efectul cunoscut; \*= se va scrie in doua variante, avand in vedere inmultirea si inmoultirea cu un scalar), == (testarea egalitatii), != (testarea neegalitatii) <, <=, >, >= (comparare pe componente), !(daca matricea are 0 pe toate componentele, furnizeaza intregul 0, altfel furnizeaza intregul 1), ~(inversa); operatorii ==, !=, <, <=, >, >= se vor scrie in trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi matrice-matrice, real-matrice, matrice-real (in ultimele doua cazuri se va compara matricea data cu un vector de aceeasi dimensiune care are pe fiecare componenta numarul respectiv);

- functii friend "nrlinii", "nrcoloane", "nrelemente" care furnizeaza numarul liniilor, coloanelor, respectiv elementelor matricii;

Program pentru rezolvarea unei ecuatii matriciale de forma "A\*X+B=0" (A,B,X,0 sunt matrici).

Pentru clasa "matrice" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare. Programul se va scrie ca un project.

**D7 Clasa "polinom" (polinom cu coeficienti double), avand:**

- membri privati pentru vectorul de coeficienti si numarul de elemente (sau gradul);

- constructori pentru initializare si copiere (sa poata lucra si cu numere reale (privite ca polinoame de grad 0));

- metode publice pentru citire si afisare;

- metoda-operator public de atribuire =; se scrie in doua variante, pentru a putea lucra cu operanzi polinom-polinom, polinom-real (un real fiind privit ca un polinom de grad 0);

- metoda-operator publica [] (furnizeaza o referinta la coeficientul de grad n din polinom); implementarea se va face astfel incat daca p este obiect "polinom", i este un intreg si x un real, sa fie posibile constructii ca: "cin>>p[i]", "cout<<p[i]", "p[i]=x", "x=p[i]", cu efectul obisnuit;

- operatori friend: + (in doua variante: suma si polinomul insusi (unar)), - (in doua variante: diferenta si opusul (unar)), \* (inmultirea), / (catul), % (restul), ^ (ridicarea la putere naturala), +=, -=, \*=, /= (cu efectul cunoscut), == (testarea egalitatii), != (testarea neegalitatii), !(daca polinomul este nul furnizeaza intregul 0, altfel furnizeaza intregul 1); operatorii binari +, -, \*, /, +=, -=, \*=, /=, ==, != se vor scrie in trei variante, pentru a putea lucra cu operanzi polinom-polinom, real-polinom, polinom-real (realul e privit ca polinom de grad 0);

- metoda-operator publica () pentru calcului valorii polinomului intr-un punct;

- functie friend "grad" care furnizeaza gradul.

Program pentru determinarea celui mai mare divizor comun a doua polinoame (algoritumul lui Euclid).

Pentru clasa "polinom" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare. Acesta va contine si definitia polinomului "X". Programul se va scrie ca un project.

**D8 Clasa "obiect", avand:**

- ca membri privati: un "void\*" (adresa unei zone de memorie, alocata dinamic, continand informatia aferenta obiectului), si un "int" (dimensiunea zonei);

- un constructor de initializare (primeste ca parametru dimensiunea zonei si o aloca, initializand-o cu toti bitii 0) si unul de copiere;

- un destructor, care dezaloca zona alocata dinamic;

- o metoda de citire si una de afisare (implementarea este la latitudinea programatorului);

- operatori friend: ==, !=, <, <=, >, >= (implementarea lor este la latitudinea programatorului).

Pentru clasa "obiect" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare.

Structura "element", avand ca membri un "obiect\*" si un "element\*" (ea va fi folosita mai jos la implementarea unei liste de "obiecte" alocata inlantuit).

Clasa "stiva" (stiva de "obiecte", alocata inlantuit), avand:

- ca membru privat, un "element\*" (varful stivei);

- un constructor care initializeaza varful stivei cu NULL;

- un destructor care dezaloca toate elementele stivei;

- metode publice pentru: testarea daca stiva e vida, push, pop.

Pentru clasa "stiva" se va scrie un fisier header si un fisier de implementare. Fisierul de implementare va contine si structura "element". Un fisier header si unul de implementare, referitor la un ansamblu de functii uzuale de lucru cu stive: citirea stivei, afisarea stivei, golirea stivei, copierea unei stive in alta stiva, inversarea ordinii elementelor intr-o stiva; aceste functii vor accesa stivele doar prin intermediul metodelor publice.

Un program care citeste o stiva, apoi o inverseaza, apoi iar o inverseaza, apoi o copiaza in alta stiva, apoi o goleste, iar dupa fiecare operatie afisaza stivele obtinute. Programul se va scrie ca un project.

**D9 La fel ca la I.8, dar cu cozi** (clasa "coada" va contine doi membri privati de tip "element\*", pentru varful si baza cozii).

**D10 Clasa "individ", avand:**

- membrii privati: i,j (intregi) = pozitia intr-o tabela 20X70;

tip (char) = „numele” speciei ('+' sau '0');

varsta (intreg) = varsta (de la 0 la o valoare maxima fixa aleasa de programator);

energie (double) = energia;

viu (unsigned char) = este 1 daca e viu si 0 daca e mort;

- constructor care primeste ca parametrii pozitia si tipul si initializeaza corespunzator membrii respectivi; varsta se initializeaza cu 0, energia cu o valoare fixa aleasa de programator, viu cu 1;

- metode private:

***hraneste*** = creste energia proprie cu o valoare care este cu atat mai mare cu cat aportul energetic al pozitiilor libere invecinate este mai mare iar varsta este mai aproape de jumatatea varstei maxime (formula este la latitudinea programatorului); aportul energetic al unei pozitii libere in tabel este egal cu 1 + numarul de pozitii libere invecinate cu ea;

***inmulteste*** = aloca un numar de fii (indivizi de acelasi tip) in pozitii libere invecinate (fii indivizi sunt initializati de constructorul lor); numarul de fii alocati depinde crescator de energia proprie si de diferenta intre varsta proprie si jumatatea varstei maxime; pentru fiecare fiu generat, energia proprie scade cu o constanta; formulele sunt la latitudinea programatorului;

***ataca*** = pentru fiecare individ x invecinat si de alt tip, daca energia proprie este mai mare decat energia lui x, din energia proprie se scade energia lui x iar x este omorat (i se aplica metoda "***moare***");

***imbatraneste*** = creste varsta cu 1; scade energie cu o valoare constanta aleasa de programator; daca a atins o varsta maxima aleasa de programator sau daca energia sa a devenit <=0, individul curent este omorat (i se aplica metoda "***moare***");

***moare*** = viu devine 0;

- metode publice:

***actualizare*** = aplica succesiv metodele: hraneste, inmulteste, ataca, imbatraneste;

***esteviu*** = returneaza 1 daca viu==1 si 0 altfel;

***gettip*** = returneaza tipul.

Program care genereaza aleator o tabela 20X70 de indivizi, majoritatea pozitiilor fiind insa goale, apoi intr-un ciclu, la fiecare iteratie, parcurge indivizii (intr-o anumita ordine), pe cei vii ii actualizeaza, pe cei morti ii elimina din tabela, apoi afisaza tabla. Ciclarea dureaza pana se apasa o tasta sau pana nu mai ramane nici un individ pe tabla.

Propunere: tabla sa fie ea insasi un obiect avand metode pentru initializare aleatoare, afisare, actualizare, test daca mai exista indivizi, alocarea unui nou element pe o pozitie data, eliminarea unui element de pe o

pozitie data, etc.