

Template grilă:

Student propunător: Sidorac Constantin-Radu

Grupa: 226

Email: radu_sidorac@yahoo.com

Ce se afișează la rularea codului urmator?

```
class Program{
    static void Main(string[] args){
        A a = new A("I", "E");
        B b = new B(a.Nume, a.Prenume);
        Console.WriteLine(b.a.Nume);
    }
}

class B {
    private A aa;
    public A a { get { aa.Nume = aa.Nume + "A"; return aa; } set { aa = value; } }
    public B(String s1, String s2) {
        aa = new A(s1, s2);
    }
}

class A {
    private String nume = "";
    public String Prenume { get { nume += "P"; return nume; } set { nume = value; } }
    public String Nume { get { return Prenume; } set { Prenume = value; } }
    public A(String Nume, String Prenume) {
        this.Nume = Nume;
        this.Prenume = Prenume;
    }
}
```

Variante de răspuns:

- a) **EPPPPAP**
- b) EPPAP
- c) EPPPPAP
- d) Stack overflow

• Justificare raspuns (campul Explanation in Qlearn) :

Se poate observa ca constructorul lui A, A(String Nume, String Prenume), doar seteaza variabila privata nume cu valoarea parametrului Prenume. In urma primei linii din main, nume din a contine stringul „E”.

Inainte de apelarea constructorului lui B, se apeleaza getterele pentru Nume si Prenume. Astfel, B va primi EP si EPP ca parametri. Din nou, se apeleaza constructorul lui A, deci aa va avea valoarea campului nume egala cu EPP.

Pentru ultima linie, se apeleaza getterul lui a. In structura „aa.Nume = aa.Nume + „A””, cel de-al doilea aa.Nume apeleaza getterul pentru nume, nume devenind EPPP. I se adauga A, iar acum este EPPPA. Ca pas final, se apeleaza din nou getterul pentru nume, adaugandu-se un final P, rezultatul fiind EPPPPAP.

- Identificati conceptele din curs care au legatura cu grila propusa: <Proprietati>
- Dificultate: (Easy, Medium, Difficult)