Proiect final

Creati un program de tip catalog de electrocasnice care sa fie format din 7 clase:

 Clasa **catalog** :

◦ trebuie sa genereze 4 atribute (**pret, consum, producator** su **cod**\_**produs**)

◦ sa populeze o variabila globala cu o lista de obiecte la fiecare obiect creat

◦ trebuie sa genereze doua variabile ale clasei numite **clasa** si **subclasa** ce reprezinta **clasa** de echipamente (ex “electrocasnice mici” sau “electrocasnice mari”) si **subclasa** de echipamente (ex “mixer”). Acestea vor fi utilizate in vederea gasirii tuturor obiectelor de o anumita clasa/subclasa din lista de obiecte globala.

◦ sa permita sortarea obiectelor din lista globala dupa pret

◦ sa permita sortarea obiectelor din lista globala dupa consum

◦ sa permita afisarea tuturor obiectelor de la un producator

◦ optional: sa permita afisarea tuturor obiectelor dintr-o subclasa - nu se depuncteaza daca nu se poate atinge – o cautare dupa un sir de caractere dat de utilizator de la tastatura

 Clasa **Electrocasnice\_mari** va mosteni **catalog**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei parinte (**catalog**) dar si alte atribute:**adincime, latime** si **inaltime.** Cele trei atribute **adincime, latime** si **inaltime** se vor popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului (raw\_input sau parametru de intrare)

 Clasa **Electrocasnice\_mici** va mosteni **catalog**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei parinte (**catalog**) dar si alte atribute:**lungime\_cablu** si **baterie** Cele trei atribute **lungime\_cablu** si **baterie** se vor popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului (raw\_input sau parametru de intrare)

 Clasa **Frigider** va mosteni **Electrocasnice\_mari**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei bunic (**catalog**) si parinte **Electrocasnice\_mari,** dar si alte atribute: **capacitate\_congelator** si **capacitate\_frigider.** Cele doua atribute **capacitate\_congelator** si **capacitate\_frigider** se vor popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului (raw\_input sau parametru de intrare)

◦ Populati variabila clasei numita clasa cu sirul de caractere <<**Electrocasnice mari>>** si variabila clasei numita subclasa cu sirul de caractere <<**Frigider**>>

 Clasa **Aragaz** va mosteni **Electrocasnice\_mari**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei bunic (**catalog**) si parinte **Electrocasnice\_mari,** dar si atributul **nr\_arzatoare.** Atributul **nr\_arzatoare** se va popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului (raw\_input sau parametru de intrare)

◦ Populati variabila clasei numita clasa cu sirul de caractere <<**Electrocasnice mari>>** si variabila clasei numita subclasa cu sirul de caractere <<**Aragaz**>>

 Clasa **Mixer** va mosteni **Electrocasnice\_mici**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei bunic (**catalog**) si parinte **Electrocasnice\_mici,** dar si atributul **rotatii\_min.** Atributul **rotatii\_min** se va popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului(raw\_input sau parametru de intrare)

◦ Populati variabila clasei numita clasa cu sirul de caractere <<**Electrocasnice mici>>** si variabila clasei numita subclasa cu sirul de caractere <<**Mixer**>>

 Clasa **Fier\_calcat** va mosteni **Electrocasnice\_mici**

◦ la crearea obiectului sa solicite toate atributele clasei bunic (**catalog**) si parinte **Electrocasnice\_mici,** dar si atributul **rezervor.** Atributul **rezervor** se va popula cu text introdus de la tastatura la rularea programului (raw\_input sau parametru de intrare)

◦ Populati variabila clasei numita clasa cu sirul de caractere <<**Electrocasnice mici>>** si variabila clasei numita subclasa cu sirul de caractere <<**Fier calcat**>>

Creati cate doua obiecte pentru fiecare din clasele: Frigider, Aragaz, Mixer si Fier\_Calcat.

Verificati functionalitatea <<sorteaza dupa consum>>, <<sorteaza dupa pret>> si <<cauta producator>>

Daca ati reusit permiterea unei afisari ale obiectelor dintr-o subclasa (cerinta optionala)

testati asta.

OBS. Este mai usor sa populati atributele prin prametru de intrare, dar cerinta proiectului ofera flexibilitatea de a alege intre raw\_input() sau parametru de intrare.