

Partea I (60%)

- Structura unei clase (membri, constructori, destructori, specificatori de acces, pointerul *this*, clase si functii prietene, membri statici etc.)
- Supraincercarea operatorilor
- Mostenirea, functii si clase virtuale, mostenire multipla
- Functii si clase template
- Tratarea exceptiilor, Standard Template Library (STL), diagrame UML

Partea II (40%)

- f. Elemente de POO cu C#
- g. Utilizarea evenimentelor
- h. Metode grafice
- i. Șabloane de proiectare (design Pattern)

[illegible]

