**DEFINIREA SISTEMULUI:**

Acest proiect reprezinta implementarea unei aplicatii de gestiune pentru un club de fotbal. Scopul aplicatiei este de a stoca si de a accesa datele de la nivelul unei echipe.

**Tipuri de obiecte:**

1. Staff: nume, prenume, telefon, email, salariu

2. Jucator (mosteneste clasa Staff si preia atributele acesteia, avand in plus si alte atribute specifice pentru un jucator de fotbal): nume, prenume, telefon, email, salariu + nationalitate, varsta, inaltime, pozitie, picior

3. Antrenor(mosteneste Staff): nume, prenume, telefon, email, salariu + nationalitate, agent, licenta, pozitie

4. Doctor(mosteneste Staff): nume, prenume, telefon, email, salariu + specializare, grad

5. Stadion: denumire, capacitate, tip gazon, adresa

6. Bilet: sector, pret

7. Eveniment: event, minut, echipa

8. Meci: adversar, competitie, data si ora, scor, numar spectatori, arena, lista jucatori, lista eventimente, lista preturi bilete.

**Alte clase:**

-clasele Service (BiletService, StadionService, JucatorService)

-clasele InMemoryService (BiletInMemoryService, StadionInMemoryService, JucatorInMemoryService)

-clasa main care testeaza interogarile implementate in clasele service

**Interogari:**

* **Clasa JUCATOR:**

1. Salvare jucator nou
2. Afisarea tuturor jucatorilor salvati, sortati dupa nume alfabetic
3. Cautare jucatori dupa nume
4. Cautare toti jucatorii care au sub o anumita varsta
5. Cautare toti jucatorii care pot sa suteze cu un anumit picior
6. Stergere jucator dupa numele si prenumele acestuia
7. Micsorarea cu 1000euro a salariului jucatorilor care castiga peste o anumita suma.

* **Clasa STADION:**

1. Salvare stadion nou
2. Afisarea tuturor stadioanelor
3. Cautare stadion dupa denumire
4. Returnare stadioane care au peste o anumita capacitate
5. Stergere stadion dat

* **Clasa BILET:**

1. Salvare bilet nou
2. Afisare toate biletele sortate dupa pretul lor
3. Cautare bilete dupa un anumit sector
4. Stergere bilet
5. Stergere bilete dupa numele sectorului