

Lab Python 1 - Lab 1

Module 7 - Object oriented programming

Note:

Acest laborator cuprinde laboratorul capitolului 7: Object oriented programming

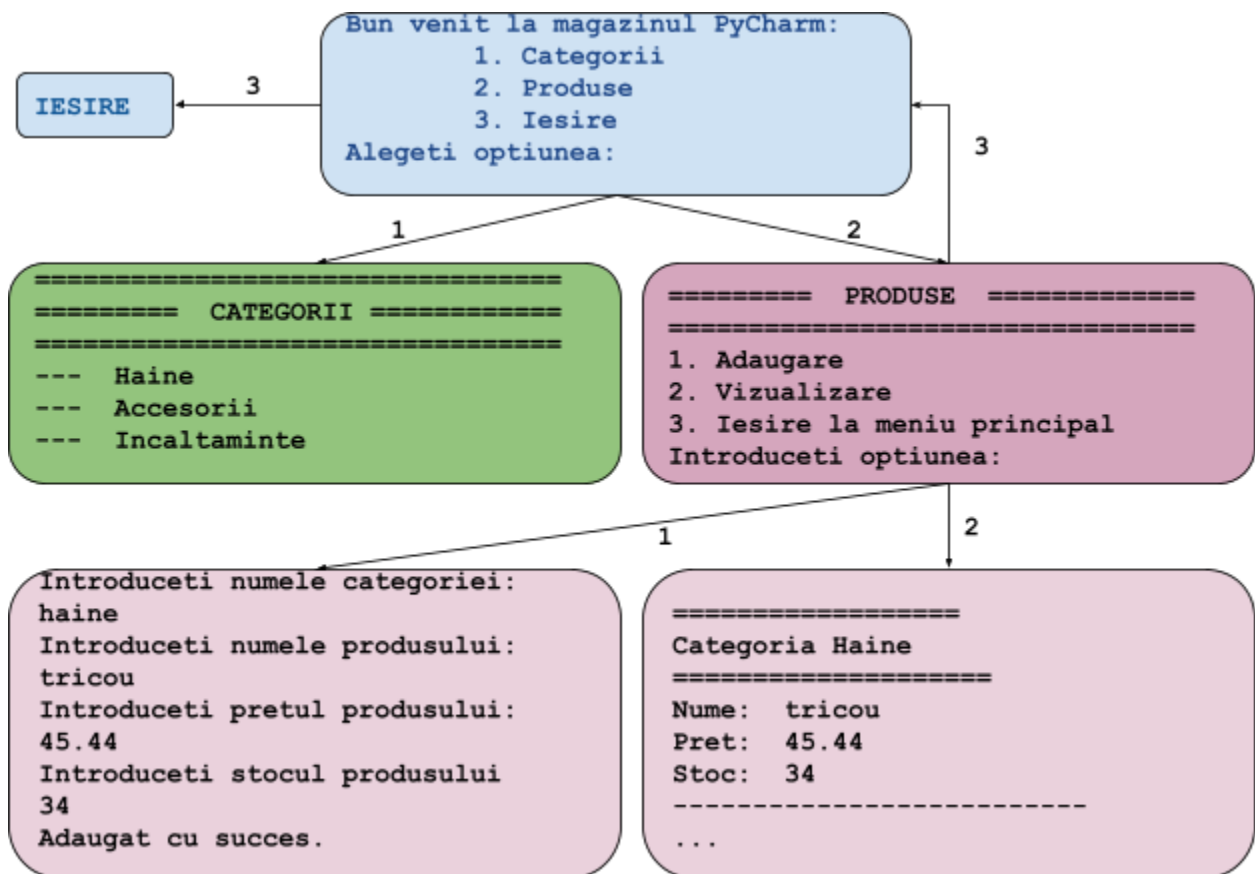
Obiective:

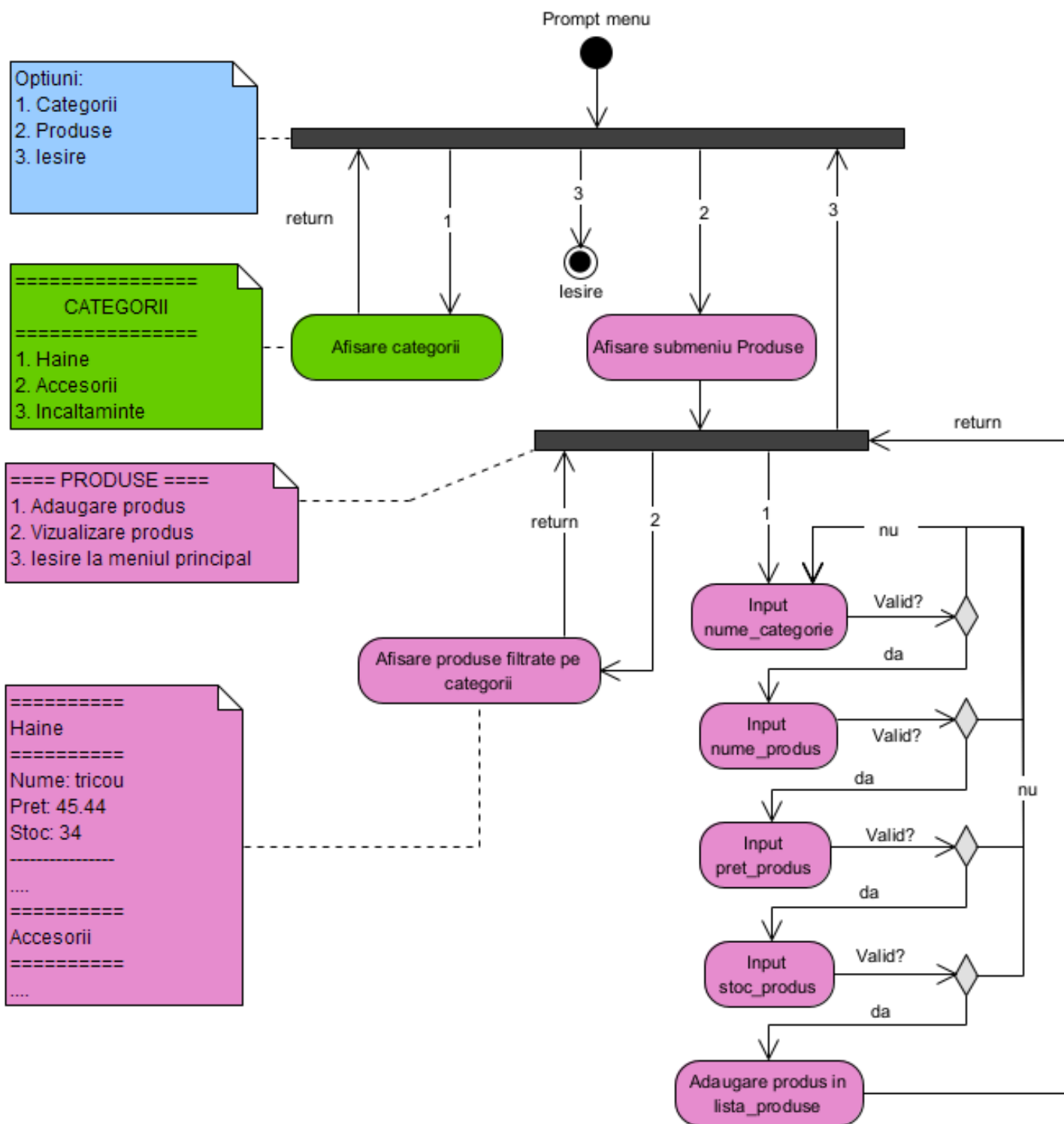
Exersarea cunoștințelor acumulate prin exerciții practice.

Scenariu:

Un magazin de haine, accesorii și incaltaminte simte lipsa unei aplicații de gestiune a produselor și a apelat la dvs sa creați o aplicație simplă, unde angajații să poată sa vizualizeze și să adauge produse.

După cateva discutii, s-a ajuns la concluzia că vor o aplicație cu un comportament asemanator exemplului de mai jos:





Cerinte

1. Creati-va un plan pentru aplicatie (desen, pseudocod, etc.). Aveți libertatea sa adaugati cate functii, variabile, metode considerați ca sunt necesare.
2. Creati scheletul codului in Pycharm. Folosiți *pass* pentru a completa funcțiile, blocurile condiționale, buclele și clasele cu ceva provizoriu.
3. Completați clasele cu datele necesare (constructori, getters, variabile de clase, metode de clase).

Nota: Metodele de clase pot fi apelate fără crearea unui obiect de tipul clasei. Ele se marcheaza cu `@classmethod`.

```
@classmethod
def afisare_categorii(cls):
    pass
```