

Observații generale:

- Durata de rezolvare a problemei este de 40 de minute
- Problema consta în a scrie codul necesar (clase, fișiere header, etc) pentru ca un program care conține funcția main descrisă în subiect (și în fișier *.txt atașat) să afișeze anumite informații pe ecran (de asemenea explicate în subiect).
- Citiți cu atenție cerințele, precum și baremul (puteți găsi indicii atât în secțiunea Observații cât și în barem despre anumite caracteristici ale claselor pe care trebuie să le faceți).
- Nu aveți voie cu acces la internet pe perioada rezolvării problemelor. De asemenea, nu este permis accesul la resurse locale (cursuri, probleme rezolvate, etc)
- Folosiți diagrama UML din problema pentru a construi și rezolva cerințele din problema. Cerințele trebuie să reflecte diagrama UML
- NU aveți voie cu tool-uri / aplicații care să transforme o diagramă UML în cod

La final, efectuați următorii pași:

- Creați un folder cu numele <NUME>_<GRUPA>_<PROBLEMA>. În cadrul numelui, în loc de spațiu folosiți caracterul _ (underline). De exemplu, dacă numele tău este Ionescu Ion, din grupa A5, și a primit problema 3, folderul va avea numele **Ionescu_Ion_A5_P3**.
- După ce creați acest folder, copiați în el toate fișierele .cpp și .h din proiectul vostru
- Arhivați apoi acel folder, folosind formatul ZIP și asigurați-vă ca numele arhivei este <NUME>_<GRUPA>_<PROBLEMA>.zip (pentru exemplu de mai sus ar trebui să fie **Ionescu_Ion_A5_P3.zip**)
- Submitați arhiva ZIP pe formularul indicat de către profesorul de la laborator.
- Confirmați cu profesorul că arhiva a fost primită
- Se vor puncta DOAR fișierele din arhivă. Orice alt cod nu va fi luat în considerare.