

1. Scrieți o clasă `NumarRational` care modelează un număr rațional de forma numărător / numitor, unde numărător și numitor sunt numere întregi. Va fi suportată operația de adunare.
2. Dați 3 exemple de perechi de clase între care ar avea sens relația de **moștenire**.
3. Scrieți o secvență de cod care folosește conceptul de **funcție lambda**.
4. Scrieți o secvență de cod în care implementați o interfață.
5. Fie trei clase A, B, C. A moștenește B, iar B este compus din mai multe C-uri. Reprezentați această situație printr-o diagramă UML.

6. Scrieți clase / interfețe care pot fi folosite pentru modelarea următorului scenariu și a altora asemănătoare: **Gigel mănâncă un măr curățat**. Argumentați pe scurt alegerile făcute. Se acceptă cod sau diagramă UML.
7. Fie o clasă **LaserPrinter** cu o metodă **getTonerLevels()** care afișează folosind `System.out.println` nivelul de încărcare al fiecărui toner. Scrieți cel puțin un lucru greșit în această abordare.
8. Dacă avem mai multe blocuri **catch** pentru același bloc **try**, cum trebuie ordonate acestea?
9. Evidențiați conceptul de **polimorfism** folosind următoarele clase / interfețe: **ICirculabil** și **Autostrada**.
10. Încercuiți numai variantele corecte:
- Șablonul **Observer** se folosește pentru a executa cod pe diferite fire de execuție (thread-uri).
  - Un obiect este același lucru cu o referință.
  - Java este un limbaj orientat obiect pur.
  - O interfață este o clasă abstract pură.
  - O clasă abstractă nu poate fi moștenită.
  - O interfață nu poate fi instanțiată.
  - Java suportă moștenire multiplă.
  - O clasă poate implementa mai multe interfețe.
  - Memoria alocată cu **new** trebuie eliberată cu **delete**.