

Proiect de Programare/C++

Gestionare & interactiune store digital console gaming

Student 1: Pop Raluca Daniela

Student 2: Rancov Larisa

I. Enunt

Studentul 1 se ocupă de gestionarea magazinului digital:

- adăugare, ștergere, modificarea jocurilor
- adăugare, ștergere oferte de bundle packs(mai multe jocuri la un preț mai mic)

Studentul 2 se ocupă de interacțiunea cu magazinul:

- vizualizarea unui catalog cu jocuri per categorii
- cumpără jocuri (consola e limitată de o memorie de 512Gb, jocurile pot fi cumpărate dar nu instalate)
- instalează / dezinstalează jocuri (un joc poate fi instalat dacă e cumpărat)

II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Joc: int id, string denumire, double pret, int nrCumparari, int memorie
- Data: int zi, int luna, int an
- Comanda: Joc[] jocuri, Data data
- Oferta: int id_oferta, double pretOferta, Joc[] jocuri
- Categorie: string numeCategorie

III. Structura fișierelor

Vom folosi următoarele fișiere:

- comenzi.txt

- fișier în care vom stoca detalii despre comenzile plasate

<data comanda1>

<lista id_joc comanda1>

<data comanda2>

<lista_id_joc comanda2>

...

- cos_cumparaturi.txt

- fișier în care studentul 2 va reține detaliile pentru coșul de cumpărături

<id joc1>

<id joc2>

...

- oferte.txt

- fișier în care studentul 1 va reține detaliile pentru oferte

<nume ofertă1><lista id_joc>

<nume ofertă2><lista id_joc>

...

- jocuri.txt

-fișier în care se retin jocurile

<id><denumire><pret><nrCumparari><memorie>

IV. Interacționarea cu executabilele

Aplicația 1 va expune următoarele posibilități:

`./app_1.exe vizualizare_jocuri<denumire><pret><memorie>`

- pentru vizualizarea tuturor jocurilor

`./app_1.exe adaugare_joc <id> <denumire> <memorie>
<pret><nrCumparari>`

- pentru adăugarea unui joc

`./app_1.exe adaugare_oferta <id_oferta> <pretOferta> <jocuri>`

- pentru adăugarea unei oferte

`./app_1.exe stergere_oferta <id_oferta>`

- pentru stergerea unei oferte

`./app_1.exe stergere_joc<id >`

- pentru ștergerea unui joc

`./app_1.exe modificare_joc <pret> <numar_corespunzator_pret>`

- pentru modificarea pretului unui produs

Aplicația 2 va expune următoarele posibilități:

`./app_2.exe cumparare`

- pentru plasarea unei comenzi pe baza coșului de cumpărături

`./app_2.exe vizualizare_cos`

- pentru vizualizarea coșului de cumparaturi

`./app_2.exe adaugare_joc <id>`

- pentru adăugarea unui joc în coșul de cumparaturi

`./app_2.exe stergere_joc <id>`

- pentru ștergerea unui joc din coșul de cumpărături

`./app_2.exe instalare`

- pentru instalarea unui joc pe baza coșului de cumpărături

`./app_2.exe deinstalare`

- pentru deinstalarea unui joc pe baza coșului de cumpărături

`./app_1.exe vizualizare_produceM`

- pentru vizualizarea celor mai cumparate jocuri

`./app_1.exe vizualizare_catalog<nume>`

- pentru vizualizarea catalogului cu jocuri

