**TEME 2019-2020**

1. <https://www.mathplayground.com/logic_scratch_sniff.html>
2. <https://www.mathplayground.com/logic_cake_topping.html>
3. <https://www.mathplayground.com/pg_rise_higher.html>
4. <https://www.puzzleplayground.com/g/connect-the-gems>
5. <https://www.puzzleplayground.com/g/four-in-a-row>
6. <https://www.puzzleplayground.com/g/brick-breaker>
7. <https://www.puzzleplayground.com/g/snowboard-hero>
8. <https://www.coolmathgames.com/0-a-walk-in-the-night>
9. <https://www.coolmathgames.com/0-unpuzzle>
10. <https://www.coolmathgames.com/0-jelly-jumper>
11. <https://www.mathplayground.com/logic_cookie_trail.html>
12. <https://www.mathplayground.com/logic_hex_blocks.html>

**Cerinţe:**

1. Dosar cu diagrama de clase şi de pachete, cu evidenţierea separată a şabloanelor, principiilor, şi euristicilor folosite. 2p
2. Calculul indicelui de stabilitate pentru fiecare pachet. 0.5p
3. Folosirea a minim 5 şabloane de proiectare (cel puţin unul din fiecare categorie). 4.5p
4. Evidenţierea arhitecturii sistemului. 0.5p
5. Plan de testare şi lista cu cazuri de test alese (cu justificare de ce). Rezultatele testelor cu JUnit. 1.5p

**Observaţie.** Este permis orice limbaj de programare orientat obiect, cu un utilitar de testare corespunzător.

Ponderea proiectului este de 50% din nota finală.

**Recuperari**. Cei care au intarziat cu temele de laborator vor face doua teme din lista de mai sus, pentru aceeasi nota.

Temele sunt individuale.