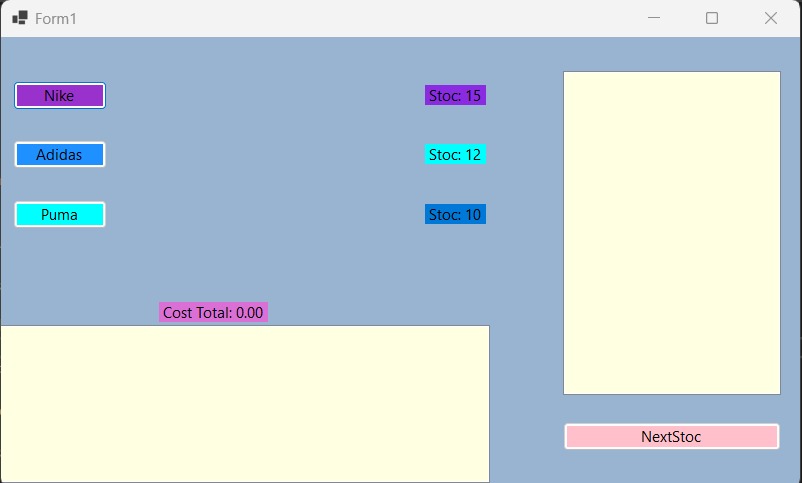
**Medii Si Instrumente De Programare**

**Prezentare Proiect Oltean Cristian-Ioan**

**Pentru inceput, am creat formularul principal numit Form1 care este responsabil cu functionalitatea magazinului de adidasi avand in componenta structuri si functii esentiale utilizarii programului:**

****

**Se poate observa ca in acest formular avem diferite butoane si liste avand functionalitati diferite. La apasarea butonului „Adidas” de exeplu se inampla urmatoarele:A screenshot of a computer

Description automatically generated**

X2

**La momentul apasarii butonului, produsul Nike este adaugat intr- un cos de cumparaturi, avand anumite detalii specifice produsului respectiv. Utilizarea repetata a aceluiasi buton duce la multiplicarea produselor din cos, dupa cum se poate observa in imagine.**

**Functionalitatea proiectului ne permite sa verificam stocul disponibil, la fiecare apasare de buton, odata cu cosul de cumparaturi se modifica si stocul produsului, astfel :A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**Daca am selectat toate produsele disponibile in stoc, vom fi anuntati de program printr-o fereastra cu mesajul „Stocul este epuizat pentru acest produs”.**

**Deasupra cosului de cumparaturi avem cea mai inspaimantatoare unealta, costul final al produselor selectate:**

**A screenshot of a computer screen

Description automatically generated**

**In imaginea de mai jos vom vedea cum arata costul final al tuturor produselor din stoc, lucru care ne va duce la urmatoarea etapa:**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**In acest magazin, la epuizarea stocului (si nu numai) se pot afla urmatoarele produse care vor ajunge pe stoc in viitorul apropiat :A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**La apasarea butonului „ NextStoc” programul citeste dintr-un fisier extern mai multe date, acestea reprezentand adidasi si fiind intampinati de mesajul „ Datele au fost incarcate cu succes” .**

**Cerinte:**

1. **Proprietati si constructori:**

**Clasa AdidasiBase are mai multe proprietati ca brand, marime, pret etc.**

**A screen shot of a computer program

Description automatically generated**

1. **Mostenire simpla:**

**Clasa Adidasi mosteneste clasa AdidasiBase.**

**A computer screen with text on it

Description automatically generated**

1. **Interfete:**

**Interfata IStocabil este definita si implementata in clasa Adidasi.**

**A black screen with white text

Description automatically generated**

1. **Polimorfism:**

Exemplul de polimorfism este prezentat în cadrul mostenirii și suprascrierii metodei AfiseazaDetalii(). Această metoda este prezenta în clasa de baza AdidasiBase și este suprascrisa în clasa derivata Adidasi.

**A computer screen with white and blue text

Description automatically generated**

1. **Fisiere Text:**

**A computer screen shot of a program

Description automatically generated**

1. **Lucru cu exceptii:**

**A computer screen shot of a program

Description automatically generated**

1. **Colectii:**

A computer screen with text on it

Description automatically generated

1. **Expresii Lambda:**

**A screen shot of a computer

Description automatically generated**

1. **Spatii de nume:** 