



Realizati fisierele in C++ corespunzatoare diagramei UML si completati functiile a.i. codul din functia main sa functioneze.

```

int main(void)
{
    Message *wall = new WhiteBoard(0,0,0,"MindMap","violet");
    Message *stick1 = new Sticker(wall, 10, 10, "Vacanta", "rosu");
    Message *stick2 = new Sticker(wall, 10, 50, "Munte", "albastru");
    Message *stick3 = new Sticker(wall, 50, 10, "Tabara", "roz");
    Message *stick4 = new Sticker(wall, 50, 50, "Examen PA", "rosu inchis");
    Message *stick5 = new Sticker(wall, 150, 10, "Examen POO", "maro");
    Message *stick6 = new Sticker(wall, 100, 10, "Familie", "galben");
    Message *stick7 = new Sticker(stick6, 20, 30, "Iesire la Ciric", "verde");
    Message *stick8 = new Sticker(stick7, 20, 20, "Gratar", "rosu aprins");

    wall->Attach(stick1);
    wall->Attach(stick2);
    wall->Attach(stick3);
    wall->Attach(stick4);
    wall->Attach(stick5);
    wall->Attach(stick6);
    stick6->Attach(stick7);
    stick7->Attach(stick8);

    wall->Afiseaza();
}
  
```

```
        return 0;  
    }
```

Specificatii:

- Metodele GetX() si GetY() vor intoarce coordonatele absolute ale obiectelor (relative la tabla)
- Metoda Attach((atasament) va inregistra pentru obiectul curent, noul obiect
- Metoda Afiseaza va afisa detaliile obiectului primit ca parametru (orice element copil va fi afisat impreuna cu toate detaliile - <content, culoare, pozitie absoluta, numar atasamente, content parinte>)

**Punctaj:**

Scrierea corecta a headerelor(ului) cu include-urile necesare si alte elemente lipsa – 4p

Daca in final programul compileaza cu success – 2p

Metodele GetX(), GetY(), GetContent() – cate 0.5p fiecare – 2 x (0.5 x 3) - 3p

Metodele Afiseaza() si Attach() cate 1.5p fiecare – 2 x (2 x 1.5) - 6p