

Proiect #3 - Programare Orientată pe Obiecte

Grupa 141 - semigrupele 1 și 2

Cerințe

1. Să se implementeze din librăria STL cel puțin un vector, un set, o listă și un map pentru a gestiona datele aplicației.
2. Scrierea și citirea din fișier.
3. Aplicația va conține un meniu (în consolă) prin care utilizatorul poate alege diverse opțiuni (import/export date, citire obiect nou de la tastatură, diverse funcționalități ale aplicației) de tip Singleton.
4. Folosirea a cel puțin o clasa Template.
5. Folosirea a cel puțin 2 metode Template
6. Proiectul trebuie sa trateze toate exceptiile posibile care pot aparea la executarea codului (codul trebuie sa arunce cel puțin 6 exceptii dintre care minim 3 diferite).
7. Exemplificarea conceptelor de upcasting si downcasting (trebuie sa foloseasca si dynamic_cast).
8. Exemplificarea conceptului de mostenire pana la nepot. (Parint->Copil->Nepot)
9. Fiecare clasa sa contina:
 - a. Constructorul fara parametri
 - b. Constructorul cu toti parametri
 - c. Copy Constructorul
 - d. Operator egal
 - e. Destructor
 - f. Operator de citire
 - g. Operator de afisare