Numele studentului şi grupa:

Obiectivele laboratorului

După parcurgerea acestui laborator, studentul trebuie să își aprofundeze cunoștințele legate de clase, metode, pachete, parametri și constructori.

Activități efective

Se dă următorul schelet de cod:

```
package message;
public class MessageGenerator
{
    /* A se completa: Exerciţiul 1 */
    /* A se completa: Exerciţiul 2 */
    /* A se completa: Exerciţiul 3 */
    /* A se completa: Exerciţiul 4 */
}
```

- 1. Definiți două constante ale clasei : HALF_STOP care va conține semnul ortografic ";" şi FULL STOP care va contine semnul ortografic ".".
- 2. Definiti un atribut al clasei de tip String si care sa fie numit border.
- 3. Definiți o metodă initialize() cu un parametru de tip String numit newBorder. Metoda va "stoca" newBorder în border.
- 4. Definiți o metodă numită printBorder() care afișează border prin intermediul System.out. (adică, de forma System.out.println("string")).
- 5. Adăugați un constructor implicit în clasa MessageGenerator care va inițializa atributul border cu patru spații (" ").
- 6. Adăugați un constructor cu un parametru de tip String care reține valoarea acestui parametru în atributul border.
- 7. Adăugați un constructor cu un parametru de tip String și un parametru de tip int. Valoarea string-ului este stocată în border și tipărită prin intermediul System.out. o dată sau de două ori, în funcție de valoarea parametrului de tip int. Dacă valoarea parametrului de tip int nu este 1 sau 2, se va afișa un mesaj de eroare prin intermediul System.out.
- 8. Precedentele trei întrebări definesc trei constructori. Cum alege Java constructorul pe care îl va folosi?

Timp de lucru (documentare plus parcurgerea activităților propuse) : o săptămână. Studentul va tipări această foaie de laborator și o va preda, completată, la termenul stabilit.

Notă : se poate folosi, la alegere, unul dintre următoarele medii de programare: Eclipse (varianta preferată) sau NetBeans.