

**Obiectivele laboratorului**

Programare generică / aplicație POO.

**Elemente teoretice**

Este necesară familiarizarea prealabilă cu sintaxa Java privind programarea generică. Google returnează rezultate suficient de bune pentru o interogare de forma "Generic programming Java".

**Activități efective**

Considerând toate cunoștințele acumulate cu privire la programarea obiect orientată în Java, proiectați și implementați o aplicație care simulează funcționarea unui bancomat. Minimal, ea va oferi următoarele capabilități: informații despre cont, consultarea balanței (sold cont), emiterea chitanței, adăugare fonduri, plată facturi, modificare cod PIN, selectarea contului relativ la care se efectuează tranzacțiile, în cazul în care cardul respectiv are mai multe conturi asociate. Această structură de bază poate fi îmbogățită cu orice alte funcții întâlnite în realitate. Va fi ilustrată și programarea generică. De asemenea, cu referire la studenții de la specializarea informatică (7291, 7292, 7293, 7691), este preferabilă crearea unei interfețe grafice simple care să permită interacțiunea cu simulatorul (poate fi creată efectiv cu awt sau swing, de exemplu, documentația este suficientă pe Internet, "java awt", "java swing"). Pentru cei de la mate-info (7191), o interfață de tip consolă (linie de comandă, bazată pe citirea cu Scanner) este suficientă.

**Fiecare student va prezenta codul aplicației și va exemplifica funcționarea acesteia la laborator.**

Timp de lucru: două săptămâni.

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