

Numele studentului și grupa:

Obiectivele laboratorului

După parcurgerea acestui laborator (ultimul din seria laboratoarelor introductive legate de clase și metode), studentul trebuie să își aprofundeze cunoștințele legate de clase, metode, pachete, parametri și constructori.

Activități efective

Se consideră clasa MessageGenerator care a fost creată cu ocazia temei precedente.

1. **Definiți o metodă writePhrase care are un parametru de tip String. Metoda trebuie să afișeze conținutul parametrului prin intermediul System.out, urmat de HALF_STOP.**
2. **Definiți o metodă writeSentence care are un parametru de tip String. Metoda trebuie să afișeze conținutul parametrului prin intermediul System.out, urmat de FULL_STOP.**
3. **Scrieți o aplicație care importă clasa MessageGenerator și o folosește pentru a scrie un mesaj pe trei rânduri, care să fie completat de două borduri de semne "+", deasupra și dedesubt. (Sfat: pentru a obține "salt" la linie nouă se poate folosi o singură instrucțiune de forma System.out.println(linie1+"\n"+linie2+"\n"+linie3), unde caracterul special "\n" se numește newline și efectuează saltul la o linie nouă).**

Se consideră clasa Money care a fost creată cu ocazia primei teme.

4. **Adăugați o metodă normalize în clasa Money care normalizează (păstrează) valoarea din atributul cents între 0 și 99 și ajustează valoarea din dollars în concordanță. Modificați aplicația UseMoney creată cu ocazia primei teme, în așa fel încât metoda normalize să fie aplicată obiectului money3 înainte de a-i afișa conținutul. Rulați programul astfel modificat. Ce se afișează?**
5. **Citirea de la consolă – Java este un limbaj de programare care a fost inițial conceput pentru a ușura munca programatorilor experimentați și pentru a crea aplicații web. În acest context, citirea de la consolă (tastatură) nu este valorizată, programatorul fiind nevoit să apeleze la anumite trucuri pentru a o utiliza efectiv. Pe baza aplicației-exemplu de mai jos, modificați aplicația realizată la exercițiul 3, astfel încât cele trei rânduri ale mesajului afișat să fie citite de la tastatură. (Sfat: în loc de nextInt(), se va folosi nextLine()).**

```
import java.util.Scanner;

public class ConsoleReadExample
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner scan=new Scanner(System.in);
        System.out.println("Primul operand:");
        int num1=scan.nextInt();
        System.out.println("Al doilea operand:");
        int num2=scan.nextInt();
        int num3=num1+num2;
        System.out.println("Suma este: "+num3);
    }
}
```

Ataşați la această foaie de laborator fragmentele de cod relevante (tipărite la imprimantă sau scrise de mână).

Timp de lucru: 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.