

1. Cerinta:
  - a. Scrieti o metoda care calculeaza suma celor doua numere primite ca parametri.
  - b. Calculati suma numerelor fara a folosi operatorul "+".
  - c. Aplicati conceptul de overloading (suprascriere) pentru aceasta metoda.
  - d. Adaugati posibilitatea de-a calcula suma a 3, 4, 5, etc./numar variabil de numere.
2. Determinati daca o secventa de caractere primita ca date de intrare reprezinta o propozitie holoalfabetica (o pangrama = un text care foloseste toate literele alfabetului, in cazul nostru alegem limba engleza).
3. Scrieti o metoda prin care sa schimbati valoarea a doua variabile intre ele, dar fara a va folosi de o a treia variabila.
4. Scrieti o metoda care afiseaza numarul de aparitii a fiecarui caracter dintr-un string nenull. Afisarea se va face astfel:  
  
Input: aaanna issss attt ssschhooooool  
  
Output: a3n2a1 i1s4 a1t3 s3c1h2o5l1
5. Pornind de la jocul loto 6 din 49, creati un program care simuleaza o runda de jos. Participantul introduce 6 numere (intre 1 si 49), iar programul ii raspunde daca este sau nu castigator. Jocul este castigat daca numerele introduse de participant sunt aceleasi generate aleator de program. Tineti cont ca ordinea nu trebuie sa fie aceeasi.
6. Pornind de la o lista de nume de elevi, afisati:
  - a. Alfabetic toate numele ce contin cel putin o data litera a.
  - b. Toate numele care au cel putin 5 litere.
  - c. Numele cel mai scurt din lista.
  - d. Numele cel mai lung din lista.
  - e. Numarul de aparitii al numelui Alina in lista data.
7. Avem urmatoarele cuvinte: student, profesor, curs, numar locuri, nume, cnp, prenume, denumire curs, nota, durata, persoana.  
Creati o structura de clase care sa contina metode, fielduri, etc, prin care sa exemplificati conceptele oop (abstractizarea, incapsularea, mostenirea si polimorfismul). Adaugati orice alte fielduri si metode de care aveti nevoie pentru a indeplini aceste cerinte.