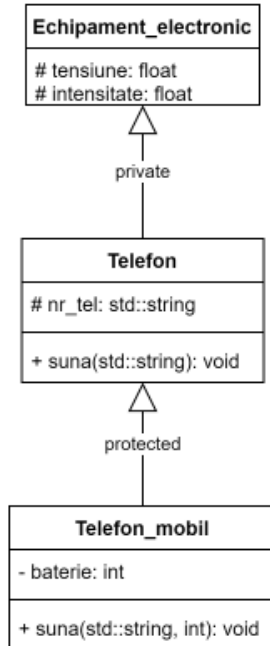


Cerinta Problema 2

Să se implementeze următoarea secvență UML:



Se va instanția un obiect din clasa `Telefon_mobil` cu următoarele date, citite de la tastatură, de pe rânduri diferite:

1. o valoare reală, reprezentând tensiunea;
2. o valoare reală, reprezentând intensitatea;
3. un șir de caractere, reprezentând numărul de telefon;
4. un număr întreg, reprezentând procentul de baterie disponibil;

Separat, se vor mai citi următoarele date, de pe linii diferite, pentru a utiliza funcția `sună`:

5. un șir de caractere, reprezentând numărul apelat;
6. un număr întreg, reprezentând durata apelului, exprimată în minute.

Funcția `sună` din clasa `Telefon` primește ca argument un șir de caractere și afișează mesajul "Calling: <numar de telefon transmis ca argument>". Funcția `sună` din clasa `Telefon_mobil` primește un argument în plus reprezentând durata apelului în minute și afișează mesajul "Outgoing number: <numar de telefon propriu>", urmat de mesajul funcției cu același nume din clasa `Telefon`, și reduce bateria direct proporțional cu puterea consumată de dispozitivul electronic. Bateria scade cu $\frac{\text{putere}}{100}$ pentru fiecare minut de conversație.

În programul principal se apelează funcția `sună` cu argumentele citite de la tastatură și se afișează pe ecran, pe un rând separat, procentul de baterie rămas disponibil, după efectuarea apelului.