* **Tema proiectului** o constituie realizarea unei aplicatii ce presupune gestionarea unui domeniu de interes pentru student. Exemplu: Pentru domeniul hotelier, se pot crea clase ca UnitateTuristica, Hotel, Pensiune, etc. Pentru domeniul automobilistic, pot fi create clase ca Masina, Automobil, ConducatorAuto, etc.
* **Seful de grupa va realiza un tabel ce contine numele si domeniul ales.**
* **Proiectul este realizat individual**.
* Faza 1 a proiectelor va fi incarcata pe **online.ase.ro** in perioada **14-17 noiembrie 2019**.
* Proiectul final va fi verificat antiplagiat. **Copierea acestuia presupune anularea punctajului din seminar.**

**Cerinte proiect - faza 1**

* Definirea a minim 3 clase care au legatura cu tema proiectului 1/3
* Fiecare clasa trebuie sa contina minim un camp definit dinamic gestionat printr-un pointer si minim un vector definit static; trebuie abordate atat siruri de caractere (char\*) cat si vectori de valori numerice \*check\*
* In fiecare clasa din solutie vor fi definite minin un camp static si un camp constant
* Toate atributele se definesc in zona privata a clasei
* Pentru fiecare atribut se defineste o interfata publica (functii accesor) ce permite citirea si modificarea valorii; functiile de modificare trebuie sa contina minim o regula de validare a valorii
* Fiecare clasa contine minim 2 metode generice de prelucrare si afisare a atributelor
* Fiecare clasa contine minim 2 constructori cu parametri, constructor de copiere, destructor si forma supraincarcata a operatorului =
* Pentru fiecare clasa se supraincarca obligatoriu >> si <<
* Pentru fiecare clasa se supraincarca obligatoriu:
  1. operatorul pentru indexare []
  2. minim 2 operatori matematici (+,-,\* sau /)
  3. ++ sau -- (cu cele 2 forme)
  4. operatorul cast explicit sau implicit
  5. operatorul pentru negatie !
  6. un operator conditional (<.>,=<,>=)
  7. operatorul pentru testarea egalitatii dintre 2 obiecte ==