

Tema 3 - POO

Implementati o aplicatie de tipul PetHotel care sa simuleze gestionarea cainilor si pisicilor. Clientii pot sa vina si sa isi lase animalele in cadrul hotelului cat timp sunt plecati din oras si in acest timp, acestea vor fi ingrijite si vor face diverse activitati. In momentul in care un animal este cazat la hotel, se creaza o chitanta care contine numele clientului, data cand trebuie sa vina dupa animal si suma pe care trebuie sa o achite. Fiecarui animal ii corespunde o singura chitanta de acest tip.

Fiecare animal are un nume, un id, data cazarii si data cand trebuie sa paraseasca PetHotelul. Pisicile pot sa bea lapte, sa se catere, sa doarma si sa joace si se stie varsta acestora (pisica matura sau junior). Cainii pot sa faca aport, sa fie dresati, sa doarma si sa se joace si se pastreaza ca si informatii suplimentare: rasa acestora si daca trebuie plimbati zilnic sau nu.

Capacitatea maxima a hotelului este 10 animale. Daca sunt clienti care doresc sa isi cazeze animalul la hotel si numarul locurilor s-a epuizat, vor fi trecuti pe o lista de asteptare, in ordinea in care au venit (se intocmeste chitanta, iar pe lista de asteptare sunt trecuti clientii impreuna cu chitanta corespunzatoare)

Cerinte:

- Creati clasele necesare pentru a implementa hotelul descries anterior
- Afisati animalele din hotel in functie de data in care au fost cazate
- Afisati chitantele care contin sume mai mari de 200 si animalele asociate acestora
- Eliminati din registru chitantele care au data de plecare a animalului in trecut
- Simulati sa se joace pisicile care sunt junior
- Simulati sa fie dressati cainii care nu trebuie plimbati zilnic
- Afisati lista de asteptare – chitanta si clientul corespunzator
- Eliminati din lista de asteptare clientii care au chitante cu sume mai mici de 50 lei.

Deadline: 12 decembrie, 00:00