

5. Učitavati brojeve dok god su negativni. Ako se u tipkovnicu učitava nešto se ne može pretvoriti u broj ispisati grešku „Nije broj!“ i prekinuti program. Tokom učitavanja provjeravati koji je najmanji učitani broj i ispisati ga pred kraj programa.

6. Kreirati klasu Racun koja ima privatne varijable imeKupca, brRacuna (int) i iznosRacuna i brojArtikala i odgovarajuća javna svojstva. Klasa treba imati konstruktor sa sva 4 argumenta. U Main-u treba učitati podatke za sve 4 varijable i instancirati jedan objekt racun1 tipa klase Racun. Getom i Setom treba za broj računa provjeriti je li četveroznamenkast i javiti grešku ako nije, a za cijenu provjeriti je li veća od 100 i ako je smanjiti za 50. Nakon toga treba podijeliti iznos računa s brojem artikala i ispisati prosječnu cijenu artikla na dvije decimale.