



Nastavni predmet:	Objektno programiranje - programski jezik C#
Laboratorijska vježba 9.:	Ponavljjanje

Zadaci:

1. Definirati:

- klasu **Kuca** sa privatnim varijablama **sirina**, **visina** i **brojKatova**, konstruktorom sa tri argumenta (za inicijalizaciju sirine i visine kuće te broja katova), svojstvima za svaku varijablu klase, te metodama klase **povrsinaEtaze** i **Ispis** (za ispisivanje vrijednosti varijabli klase i površine jedne etaže kuće),
- definirati i klasu **Program** sa metodom **Main()**: u okviru metode **Main()** kreirati objekt **kuca1** tipa klase **Kuca**, učitati vrijednosti podataka za objekt i ispisati vrijednosti podataka objekta, površinu jedne etaže kuće i površinu cijele kuće.

2. Definirati:

- klasu **KompleksniBroj** sa privatnim varijablama **real** (realni dio kompleksnog broja) i **imag** (imaginarni dio kompleksnog broja), konstruktorom sa dva argumenta (za inicijalizaciju realnog i imaginarnog dijela broja), svojstvima za svaku varijablu klase i metodom **Ispis()** koja će ispisati vrijednosti varijable klase,
- definirati i klasu **Program** sa metodom **Main()**: u okviru metode **Main()** kreirati objekte **komplex1** i **komplex2** tipa klase **KompleksniBroj** te metode **RazlikaKompleksnih()**, **ZbrojKompleksnih()**, **ProduktKompleksnih()**, **KvocijentKompleksnih()**; učitati vrijednosti **real** i **imag** za svaki objekt i nakon toga pozvati metode za izračunavanje razlike, zbroja, kvocijenta i produkta kompleksnih brojeva te ispisati rezultate izračunavanja.

3. Definirati:

- klasu **Kocka** sa privatnom varijablom **stranicaA**, konstruktorom bez argumenata, svojstvom za varijablu klase, metodom za izračunavanje površine oplošja i volumena kocke te metodama **IspisA()** koja će ispisati vrijednost varijable klase, **IspisO()** koja će ispisati vrijednost površine oplošja i **IspisV()** koja će ispisati vrijednost volumena kocke,
- klasu **Kvadar** sa privatnim varijablama **širina**, **duljina** i **visina**, konstruktorom bez argumenata, svojstvima za svaku varijablu klase, metodom za izračunavanje površine oplošja i volumena kvadra te metodama **Ispis()** koja će ispisati vrijednosti varijabli klase, **IspisO()** koja će ispisati vrijednost površine oplošja i **IspisV()** koja će ispisati vrijednost volumena kvadra,
- klasu **Kugla** sa privatnom varijablom **polumjer**, konstruktorom bez argumenata, svojstvom za varijablu klase, metodom za izračunavanje površine oplošja i volumena kugle te metodama **IspisR()** koja će ispisati vrijednost varijable klase, **IspisO()** koja će ispisati vrijednost površine oplošja i **IspisV()** koja će ispisati vrijednost volumena kugle,
- klasu **Program** sa metodom **Main()**. U okviru metode **Main()** kreirati objekt **kocka1** tipa klase **Kocka**, objekt **kvadar1** tipa klase **Kvadar** i objekt **kugla1** tipa klase **Kugla**, učitati vrijednosti za sva tri objekta, te ispisati podatke za objekt koji ima najmanju površinu oplošja i podatke za objekt koji ima najveći volumen.