**logorb**

**Stručno vijeće računalstva**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Program:** | *Tehničar za računalstvo*  *Novi strukovni kurikulum*  (041624) |  |
| **Razred:** | *četvrti* |  |
| **Razredni odjeli:** | *ABCFGH* |  |

|  |
| --- |
| ***NAPREDNO I OBJEKTNO PROGRAMIRANJE 2*** |

# **LV3 – *Metode***

**Zadatak 1:**

Stvori objekt KRUG u klasi GEOMETRIJSKI\_LIKOVI. Objekt KRUG ima tri svojstva RADIJUS, POVRSINA i OPSEG i dvije metode nad objektom (non static) IZR\_POVRSINE i IZR\_OPSEGA. Radijus upisujemo s tastature. Izračunava se i ispisuje površina i opseg. Poziv metoda, upis i ispis je u Main dijelu.

1. Svojstva se postavljaju u Main dijelu bez konstruktora, metode se nalaze u klasi GEOMETRIJSKI\_LIKOVI.

2. Svojstva se postavljaju u klasi GEOMETRIJSKI\_LIKOVI uz korištenje konstruktora i riječi this.

**Zadatak 2:**

Isto kao Zadatak 1. osim što su metode IZR\_POVRSINE i IZR\_OPSEGA static (metode koje se pozivaju kao klasa.metoda()).