1. **Napravite klasu „Voće“ koja ima:**

* jedan public podatak (atribut) „boja“
* konstruktor sa parametrom, koji dodeljuje vrednost atributu
* apstraktan metod koji ne prima parametre i ne vraća ništa.
* funkciju koja vraća dužinu (broj slova) atributa.

1. **Napravite interfejs koji ima dva metoda:**

* prvi metod ne prima parametre i vraća podatak tipa string.
* drugi metod ne prima parametre i ne vraća ništa.

1. **Napravite novu klasu koja nasleđuje klasu „Voće“ i implementira interfejs koji ste napravili .** Ova klasa ima:

* dva atributa koja smatrate važnim za objekat tipa „Voće“. Ime i tip atributa određujete vi sami.
* kod za inicijalizaciju svih atributa putem konstruktora. Podrazumevane vrednosti (default vrednosti) određujete vi sami, jedino za atribut „boja“ treba postaviti da njegova vrednost bude podrazumevano „bela“.
* ToString metodu, koja vraća vrednosti atributa koje ste definisali.
* metod koji vraća vrednost prvog atributa ove klase.
* metod koji vraća vrednost drugog atributa ove klase.
* metode koje se moraju implementirati. Napišite programski kod za ove metode:
  + apstraktna metoda iz klase „Voće“ treba da ispiše broj vašeg indeksa i vrednost atributa „boja“
  + dve metode iz interfejsa:
    - prva metoda vraća vrednost atributa „boja“ u obrnutom redosledu.
    - druga metoda sabira ASCII vrednosti slova u atributu „boja“ i ispisuje njihovu sumu.

1. **U posebnoj klasi (glavni program) testirajte prethodno definisanu klasu :**

* kreirajte objekat br. 1 bez zadatih vrednosti za atribute (default vrednosti).
* ispisati objekat br. 1 koristeći ToString metodu
* kreirajte objekat br. 2 sa zadatim proizvoljnim vrednostima za atribute.
* ispisati objekat br. 2 koristeći ToString metodu.
* za objekat br.2 pozvati (testirati) i ostale tri metode koje imate u klasi.

1. **Iz klase definisane u zadatku br. 3 nasleđivanjem kreirajte klasu koja sadrži:**

* kod za inicijalizaciju svih atributa putem konstruktora.
* ToString metodu.
* prepravite funkciju koju je ova klasa dobila nasleđivanjem od klase definisane u zadatku br. 3, (misli se na metodu koja vraća obrnutim redosledom vrednost atributa „boja“), tako da svako slovo boje voća ispiše u posebnom redu.

1. **U posebnoj klasi (glavni program) testirajte klasu iz zadatka br. 5 :**

* kreirajte objekat bez zadatih vrednosti za atribute.
* ispisati objekat (ToString metoda)
* testirati prepravljenu funkciju (iz tačke br. 5).