1. **Napravite klasu „Voće“ koja ima (4p):**

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

1. **Napravite interfejs koji ima dve metode: (3p)**

* 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 (5p).** Ova klasa ima:

* dva atributa koja smatrate važnim za objekat tipa „Voće“. Ime i tip atributa određujete Vi.
* Programski kod za inicijalizaciju svih atributa putem konstruktora.
* ToString metodu, koja vraća vrednosti atributa koje ste definisali.

1. **U posebnoj klasi (glavni program) testirajte prethodno definisanu klasu (3p):**

* kreirajte objekat sa zadatim vrednosti za atributa putem konstruktora.
* ispisati objekat koristeći ToString metodu

1. Šta je cilj definisanja klase

2. Konstruktor(i)

3. Kakvo nasleđivanje podržava C#

4. Koje nivoe pristupa možemo definisati atributu klase

5. Koji elementi klase se ne nasleđuju