1. **Modelirajte podatke iz datoteke data.txt odgovarajućom klasom**.

Zaglavlje datoteke dato je u sledećoj tabeli:



Za izdvajanje potrebnih podataka koristiti funkciju cutter.

1. Napišite kod koji će vam omogućiti da prikažete jedinstvene godine.
2. Prikažite broj igara za svaku pojedinu godinu.
3. Prikažite broj prodatih igara za svaki žanr posebno.
4. **Projektovati osnovnu klasu prodavnica.**

Ova klasa ima:

* dve apstraktne metode. Obe metode ne primaju parametre i ne vraćaju ništa.

1. **Projektovati i testirati klasu koja nasleđuje prvu klasu .**

Ova klasa treba da ima:

1. dva *private* atributa, koja su po vama karakteristična za većinu prodavnica. Vrstu i ime atributa birate vi.
2. jedan konstruktor sa default vrednostima za inicijalizaciju svih atributa.
3. ToString metodu koja vraća sve atribute i vaš broj indeksa u string formatu.
4. jednu static metodu koja ispisuje neki proizvoljan tekst.
5. Implementirane metode iz roditeljske klase:

* Prva metoda neka ispiše vrednost prvog atributa ove klase u obrnutom redosledu.
* Druga metoda neka ispiše zbir prvih 100 parnih brojeva.

1. Testirajte sve opcije ove klase!
2. **Projektovati interfejs koji sadrži:**

* metod pod imenom **ispisPrvogAtributaIzRoditelja**

1. **Projektovati klasu koja nasleđuje klasu iz tačke 2 i implementira interfejs iz tačke 3.**

Ova klasa treba da ima:

1. jedan atribut koji može da primi više podataka.
2. jedan konstruktor sa default vrednostima za inicijalizaciju svih atributa.
3. ToString metodu koja vraća sve atribute u string formatu.
4. Implementaciju metode iz interfejsa:
   * metod prima jedan parametar. Traži taj parametar u podacima atributa i ispisuje jednu poruku ako je parametar nađen, ili ispisuje drugu poruku ako parametar nije nađen.
5. Testirajte sve konstruktore i metode ove klase!