

## Projekat Utkmica

Potrebno je kreirati projekat **Utkmica** koje će simulirati jednu košarkašku utakmicu. Projekat će imati sljedeće klase:

- 1) **Igrac** koja će sadržavati sljedeće elemente:
  - a. enumaraciju Pozicija{PG=1, SG, SF, F, C}
  - b. privatne članove: **ime**, **prezime**, **brKoseva**, **pozicija**
  - c. **konstruktor** („Niko“, „Nikić“, 0, PG),
  - d. **konstruktor kopije**,
  - e. public funkcijske članove: **settere i gettere**,
  - f. **operatore** << i >>
  - g. **destruktor**
- 2) **Klub** koja će sadržavati sljedeće elemente:
  - a. privatne članove: **naziv**, vektor **igraci**
  - b. **konstruktor**
  - c. public funkcijske članove: **settere i gettere**,
  - d. **operatore** << i >> ,
  - e. **destruktor**
- 3) **Utkmica** koja će sadržavati sljedeće elemente:
  - a. privatne članove: **datum**, **domaci**, **gosti**, statičke varijable **brKosevaDomaci**, **brKosevaGosti**
  - b. **konstruktor**,
  - c. public funkcijske članove: **settere i getter**,
  - d. **operatore** << i >> ,
  - e. **operator** ++(**prefiks**) – uvećava broj poena domaćina (nasumično 0, 1, 2 ili 3 poena) i isti taj broj poena dodjeljuje nasumično jednom igraču iz tog tima
  - f. **operator** ++(**postfiks**) – uvećava broj poena gosta (nasumično 0, 1, 2 ili 3 poena) i isti taj broj poena dodjeljuje nasumično jednom igraču iz tog tima  
ispis za e i f

```
-----  
OKK ČELIK 24 : 18 KK IGMAN  
Vildan Hodžić 2p  
-----
```

ako je broj poena 0, ispisati:

```
-----  
OKK ČELIK 24 : 18 KK IGMAN  
Izgubljena lopta KK IGMAN  
-----
```

- g. **operator** ! - ispisue MVP-a utakmice (najveći broj poena).
- h. **desktruktor**

Utkmica bi trebala da ima četiri četvrtine, i svaka četvrtina bi trebala da ima 20 napada. Prvi napad se bira nasumično i onda se izmjenjuju jedan po jedan.

Ona ekipa koja ima prvi napad u prvoj četvrtini ima prvi napad i u posljednoj četvrtini, druga i treća četvrtina pripadaju drugoj ekipi.

Nakon svakog napada potrebno je napraviti pauzu od 2 sekunde, a na kraju četvrtine potrebno je napraviti pauzu i da korisnik mora nastaviti, nakon čega se briše sve sa ekrana ispisuje se trenutni rezultat i broj poena svakog igrača na sljedeći način **operator** <<

```
-----  
OKK ČELIK 24 : 19 KK IGMAN  
PG Igrač 1    12    PG Igrač 1    8  
SG Igrač 2     5    SG Igrač 2    4  
SF Igrač 3     0    SF Igrač 3    5  
F  Igrač 4     3    F  Igrač 4    0  
C  Igrač 5     4    C  Igrač 5    2  
-----
```

Nakon toga opet korisnik mora pritisnuti tipku da nastavi se sljedeća četvrtina.

Na kraju je potrebno ispisati trenutni datum, statistiku utakmice i na kraju proglasiti MVP-a utakmice.