

Vježba 8c.

Kreiranje klase Automat novca

U ovom primjeru pokazaćemo kako se kreira klasa AutomatNovca te kako se vrši pozivanje metoda.

Potrebno je kreirati klasu **AutomatNovca** koja posjeduje atribute i metode:

- Atribut **stanje** koji predstavlja trenutni iznos novca u automatu (realan broj). Početna vrijednost ovog atributa je 5200KM
- Metodu **podigniIznos** koja prima kao parametar iznos novca koji korisnik želi da podigne (realan broj) i smanjuje vrijednost atributa *stanje* za taj iznos.
- Metodu **uloziIznos** koja prima kao parametar iznos novca koji korisnik želi da uloži (realan broj) i povećava vrijednost atributa *stanje* za taj iznos.
- Metodu **vratiStanje** koja vraća trenutni iznos stanja u automatu (vrijednost atributa *stanje*)
- Metodu **ispisiStanje** koja na ekranu ispisuje koja je trenutna količina novca u automatu (vrijednost atributa *stanje*)

Napravi klasu **ProvjeraAutomataNovca** koja kreira dva objekta klase *AutomatNovca*. U prvi automat novca je potrebno uložiti 4321.89KM i ispisati stanje prije i poslije ulaganja. Potrebno je i podići 1234.56KM iz drugog automata i ispisati stanje automata prije i posle ulaganja.

Izvorni kod programa:

```
Class AutomatNovca {
    double stanje = 5200.0;
    void podigniIznos(double iznos) {
        stanje = stanje - iznos;
    }
    void uloziIznos(double iznos) {
        stanje = stanje + iznos;
    }
    double vratiStanje() {
        return stanje;
    }
    void ispisiStanje() {
        System.out.println ("Trenutni iznos u automatu je:
                            "+stanje);
    }
}
Class ProvjeraAutomataNovca {
    public static void main (String [ ] args) {
        AutomatNovca a1 = new AutomatNovca();
        AutomatNovca a2 = new AutomatNovca();

        a1. ispisiStanje();
        a1. uloziIznos(1002.03);
        a1. ispisiStanje();

        a2. ispisiStanje();
        a2. podigniIznos(234.55);
        a2. ispisiStanje();
    }
}
```