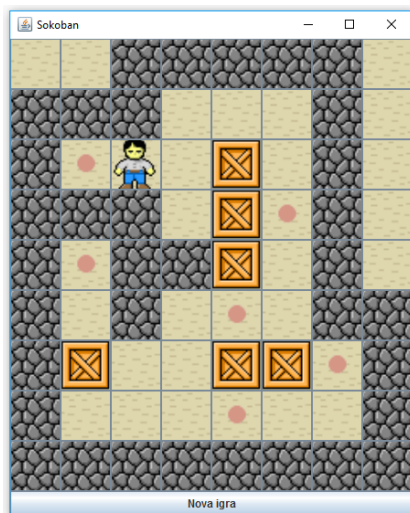
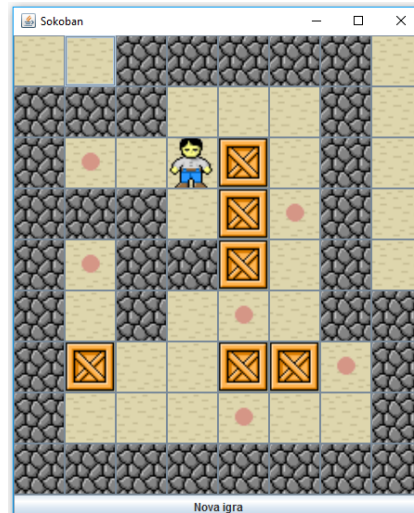


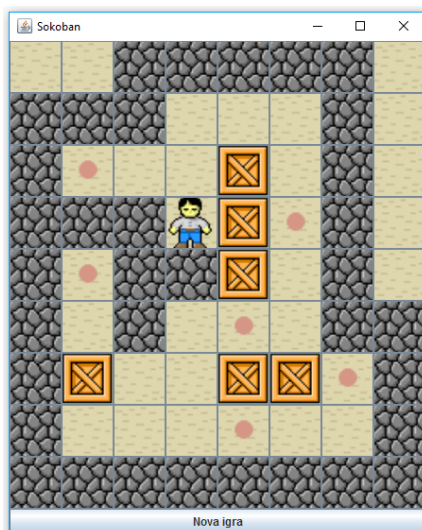
(17 poena) Potrebno je kreirati igricu Sokoban u programskom jeziku Java, za nivo koji je prikazan u nastavku. Sokoban (čuvar skladišta) je tip pomerajućih slagalica, u kom igrač pomera kutije gurajući ih u okviru skladišta, sa ciljem da ih postavi na obeležene lokacije. Kraj igre je kada se kutije postave na sve obeležene lokacije. Klikom na opciju *Nova igra*, skladište se setuje na početne pozicije.



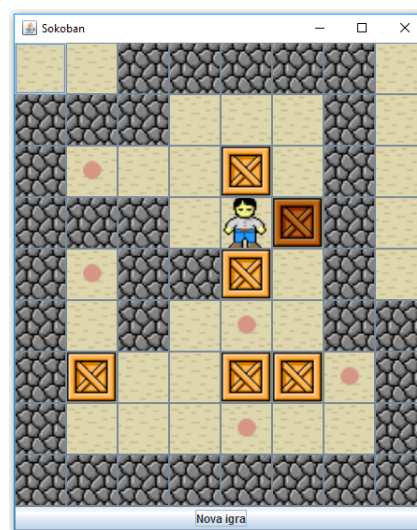
Slika 1 – Početne pozicije



Slika 2 – Akcija desno



Slika 3 – Akcija dole



Slika 4- Akcija desno, pri čemu se kutja postavlja na jednu od obeleženih lokacija

NITI - 6 POENA

Potrebno je implementirati klasu **GeneratorBrojeva** koja generiše brojeve u zadanom opsegu i sadrži:

- konstruktor `GeneratorBrojeva(long fromNumber, long toNumber)`
- Metod `int getNumber()` vraća brojeve redom od broja `fromNumber` do broja `toNumber`
- metod `void printResult(int broj, boolean stampaj)` koji ukoliko logička promenljiva `stampaj` ima vrednost `true` štampa prosleđeni `broj`, u suprotnom ne radi ništa.

Implementiranu klasu može koristiti proizvoljan broj niti, koje za svaki generisan broj proveravaju da li je broj prost, a zatim pozivaju metod `printResult` sa odgovarajućim parametrima. Potrebno je obezbediti mehanizam u kome će **u jednom trenutku raditi najviše 5 niti**.

U glavnom delu programa potrebno je kreirati generator brojeva sa opsegom (100000000, 200000000), a zatim kreirati 10 niti koje će ispisati sve proste brojeve iz zadanog opsega. Sve niti završavaju sa radom kada se ispišu na ekranu svi prosti brojevi iz zadanog opsega.