

Test 7
16.03.2020. godine
Rok za postavljanje zadatka: 14:30h

Tokom izrade testa dozvoljeno je koristiti internet u svrhu pretraživanja, ali ne i u svrhu međusobnog slanja fajlova

Vaš zadatak treba da bude podeljen u module tj. da sadrži sledeće fajlove:
(10 poena)

- index.html
- script.js (sadrži objekte i funkcije)
- racunar.js (sadrži klasu *Racunar*)
- laptop.js (sadrži klasu *Laptop*)

Implementirati klasu ***Racunar*** i klasu ***Laptop***.

Klasa *Laptop* treba da nasleđuje klasu *Racunar*.

Klasa *Racunar* ima attribute: ***sifra***, ***boja*** dok klasa *Laptop* pored navedenih atributa (šifre i boje) ima i atribut ***masa***.

Za klase *Racunar* i *Laptop* kreirati sledeće metode:

- konstruktore (5 poena + 5 poena)
- getere (5 poena + 5 poena)
- setere (5 poena + 5 poena + 5 poena)
 - Šifra računara mora sadržati 4 karaktera. Ukoliko se seteru za šifru prosledi neki drugačiji unos dodeliti šifru "aaaa".
 - Boja računara može biti isključivo siva, crna ili bela. Ukoliko se seteru za boju prosledi neka druga vrednost koja nije siva, crna ili bela, boju postaviti na bela.
 - Masa laptopa ne sme biti manja od 100. Ukoliko se seteru za masu prosledi masa manja od 100, dodeliti 100 kao vrednost mase.
- ispise (5 poena + 5 poena)
 - Štampanje konfiguracija (i za računar i za laptop ispis vršiti u konzoli)

Realizovati sledeće zadatke u fajlu script.js:

- (10 poena)
Napraviti niz od najmanje tri objekta klase *Laptop* (10 poena)
- (15 poena)
Napisati funkciju (možete koristiti i pomoćne funkcije i/ili metode) koja ispisuje konfiguracije svih natprosečno teških laptopova.
- (15 poena)
Napisati funkciju koja vraća najčešću boju laptopova. Ukoliko postoje više najučestalijih boja, vratiti bilo koju od njih.
- (5 poena)
Testirati program (napraviti objekte i proveriti da li rade kreirane metode i funkcije, ovde ne morate proveravati rad getera i setera)