

1. Група

Контролни задатак C#: Конзолна апликација

Креирати апстрактну (*abstract*) класу *Особа*:

- Заштићена поља (**protected**): ime (*string*), prezime (*string*), starost (*int*), pol (*char*)
- Јавна поља за добијање и постављање вредности (get-er и set-er)
- Празан конструктор, конструктор са параметрима и деструктор
- Апстрактни метод *Ispis()*

Класа *Студент* наслеђује класу *Особа*:

- Приватна поља (**private**): brIndeksa (*string*), fakultet (*string*), godinaStudija (*int*)
- Јавна поља за добијање и постављање вредности (get-er и set-er)
- Празан конструктор, конструктор са параметрима и деструктор
- Метода *Ispis()* за испис података (*override* метода)

- У *main*-у унети *n* студената и сместити их у низ
- Исписати све студенте
- Пронаћи најстаријег студента и исписати његове податке
- Пронаћи и исписати просек старости свих пунолетних студената
- За унети факс и пол (у *main*-у) исписати све студенте унетог факултета и пола
- Сортирати низ по називу факултета (Уколико студенти похађају исти факултет, сортирати их по презименима од A-Z)
- Формирати нови низ са називима факултета без дупликата

2. Група

Контролни задатак C#: Конзолна апликација

Креирати класу *Животиња*:

- Заштићена поља (**protected**): ime (*string*), starost (*int*), težina (*double*), boja (*string*)
- Јавна поља за добијање и постављање вредности (get-er и set-er)
- Празан конструктор, конструктор са параметрима и деструктор
- Виртуални (*virtual*) метод *Ispis()*

Класа *Пас* наслеђује класу *Животиња*:

- Приватна поља (**private**): rasa (*string*), vlasnik (*string*), dresiran (*bool*)
- Јавна поља за добијање и постављање вредности (get-er и set-er)
- Празан конструктор, конструктор са параметрима и деструктор
- Метода *Ispis()* за испис података (*override* метода)

- У *main*-у унети *n* паса и сместити их у низ
- Исписати све дресиране псе
- Пронаћи најмлађег пса и исписати његове податке
- Пронаћи и исписати просек тежине свих дресираних паса унетог власника (у *main*-у, на две децимале)
- За унуту боју паса (у *main*-у) испсати све псе унете боје
- Сортирати низ по расама паса (Уколико су пси исте расе, сортирати их по именима од A-Z)
- Формирати нови низ који садржи све псе који су дресирани али тако да се сваки пас само једном јавља у низу