

# ТЕСТ 2020.

## Објектно оријентисано програмирање 1

Имплементирати Јава 8 апликацију која обезбеђује наведене функционалности са наведеним ентитетима. Апликација се извршава у два мода, кроз конзолни и графички интерфејс. Пажљиво прочитати цео текст пре почетка моделовања апликације.

Туристичка агенција има назив (*String*) и једну колекцију летовања и излета (*List<T>*). Излети у одређена одредишта (*String*) укључују број дневних улазница (*int*) и трајање од неког датума (*LocalDate*) до другог (*LocalDate*). Летовања су везана за одређено одредиште (*String*) и за неки временски интервал од (*LocalDate*) до (*LocalDate*), где је смештај описан бројем звездица хотела (*int*) и бројем obroka дневно (*int*).

Сви подаци се учитавају методом *ucitaj(putanja)* туристичке агенције где атрибут путања означава локацију датотеке *data.oop1*, дата на крају овог документа. Методом *func1(opcija)* туристичке агенције се добија најранији или најкаснији полазак на излет на основу прослсеђене опције. Методом *func2()* туристичке агенције се рачуна укупна цена свих излета и летовања позивањем њихове методе *izracunajCenu()* коју засигурно поседују. У случају излета, метода *izracunajCenu()* рачуна цену на основу броја дана колико траје излет помножен са бројем дневних улазница и 1000 динара. Док у случају летовања, метода *izracunajCenu()* рачуна цену на основу броја дана колико траје летовање помножен са бројем obroka дневно и бројем звездица хотела и 2000 динара.

Испис туристичке агенције у конзолном интерфејсу се извршава кроз механизам *toString()* метода. У случају графичког интерфејса, позивањем методе *prikaziGUI()* туристичке агенције се приказује *JFrame* прозор са *Flow* просторним распоредом који у себи садржи две лабеле и два *Radio* дугмета. У прозору са називом Туристичка агенција се прво приказује порука „Одабери једну од опција“ у првој лабели, након чега су приказана два *Radio* дугмета која функционишу као група (у једном тренутку може бити селектован само један). Кликом на *Radio* дугме се мења вредност атрибута методе *func1* чија повратна вредност се исписује као стринг репрезентација у другој лабели (додатој у том тренутку клика). Сваким наредним кликом на *Radio* дугме се у оквиру друге лабеле исписује једна повратна вредност методе *func1*. Кликом на другу лабелу уз притиснуто *Shift* дугме на тастатури у конзоли исписује тренутну вредност друге лабеле. Затварањем прозора се гаси цела апликација.

Апликацију у конзолном моду извршити у следећим корацима:

1. Уз помоћ конструктора туристичке агенције креирати „*FTN travel*“ туристичку агенцију.
2. Исписати туристичку агенцију путем *toString()* методе форматирану на следећи начин:

```
Turisticka agencija "FTN travel" ima sledeca putovanja:
```

```
-----
```

```
-----
```

```
Izlet sa najranijim polaskom je: null
Izlet sa najkasnijim polaskom je: null
Ukupna cena izleta i putovanja je: 0 dinara
```

3. Методом *ucitaj* учитати излете и летовања и затим исписати туристичку агенцију као у кораку изнад:

Turisticka agencija "FTN travel" ima sledeca putovanja:

-----

Izlet u Tara od 30.05.2020. do 31.05.2020. sa 2 ulaznice dnevno.

Letovanje u Grcka od 26.05.2020. do 01.06.2020. u hotel sa 5 zvezdica i 3 obroka dnevno

Letovanje u Turska od 29.05.2020. do 03.06.2020. u hotel sa 4 zvezdica i 2 obroka dnevno

Izlet u Djerdap od 25.05.2020. do 27.05.2020. sa 4 ulaznice dnevno.

Letovanje u Egipat od 28.05.2020. do 04.06.2020. u hotel sa 3 zvezdica i 1 obroka dnevno

Izlet u Rtanj od 26.05.2020. do 27.05.2020. sa 3 ulaznice dnevno.

-----

Izlet sa najranijim polaskom je: Izlet u Djerdap od 25.05.2020. do 27.05.2020. sa 4 ulaznice dnevno.

Izlet sa najkasnijim polaskom je: Izlet u Tara od 30.05.2020. do 31.05.2020. sa 2 ulaznice dnevno.

Ukupna cena izleta i putovanja je:            dinara