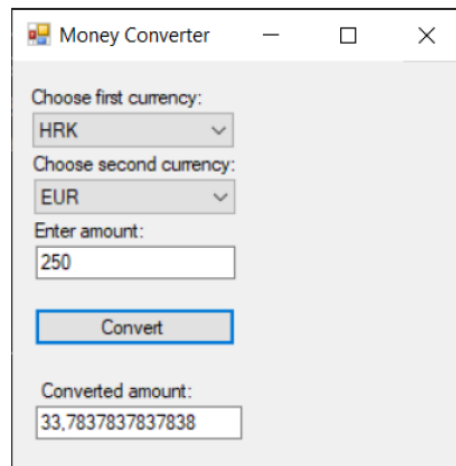


## ZADATAK

Napravite jednostavnu Windows forms aplikaciju za konvertiranje iznosa novca iz jedne valute u drugu. Pri tome je nužno verzionirati programski kod u skladu s uputama u točki 3.

1. Korisnik na grafičkom sučelju odabire izvorišnu i odredišnu valutu, iznos u izvorišnoj valuti koji želi konvertirati te klikne na gumb Convert. Nakon toga mu aplikacija prikaže konvertirani iznos u drugoj valuti.



2. Popis valuta s pripadajućim tečajevima u odnosu na HRK, te formula za konverziju izgledaju ovako:

$$convertedAmount = amount \times exchangeRate1 / exchangeRate2$$

Valuta	Tečaj
HRK	1
EUR	7.4
USD	6.5
GBP	8.5
CAD	4.9

3. Prilikom rješavanja zadatka programski kod je potrebno verzionirati, i to na sljedeći način:
  - 3.1. Po kreiranju praznog projekta potrebno je kroz Visual Studio kreirati novi lokalni repozitorij.
  - 3.2. Dizajnirajte formu za konverziju te promjene commitajte na master granu.
  - 3.3. Implementirajte klase poslovne logike prema vlastitom nahođenju (npr. mogli biste imati klase Currency, CurrencyRepository, Converter i sl.). Commitajte na master granu.
  - 3.4. Povežite poslovnu logiku sa formom tako da aplikacija funkcionira, te commitajte na master granu.
  - 3.5. Prilikom testiranja ste otkrili da aplikacija dopušta korisniku da kao iznos (Amount) za konverziju unese negativni broj ili čak nebrojčanu vrijednost (npr. slovo). Da biste to popravili, na temelju master grane kreirajte novu granu s nazivom ValidationFix.
    - 3.5.1. Implementirajte validacijsku logiku tako da aplikacija upozori korisnika ukoliko u iznos unese negativnu ili nebrojčanu vrijednost. Commitajte korekcije na novu granu.
  - 3.6. Nakon testiranja, funkcionalnost implementiranu u ValidationFix grani prebacite (merge) u master granu. ValidationFix granu obrišite.

- 3.7. Napravite ispravku formatiranja rezultata konverzije na formi (Converted amount). Rezultat treba biti prikazan na dvije decimale. Ispravku commitajte na master granu.
- 3.8. Kako niste bili zadovoljni s tom implementacijom, vratite stanje master grane na prethodni commit (tako da ispravka formatiranja više ne postoji u povijesti grane).
- 3.9. Dodatno testirajte rješenje te eventualne ispravke commitajte na master granu.