

## *Koncepti C# - Zadaci*

## **Zadatak 1: Racun u banci**

**Opis:** Napraviti klasu *Racun* koja u sebi sadrži polja broj racuna tipa string, ime korisnika tipa string, sredstva na računu tipa double. Klasa *Racun* treba da sadrži i metode za dodavanje i skidanje para sa računa, kao i svojstva za dobavljanje vrednosti polja. Pored toga je neophodno napraviti dve klase *Devizni* i *Dinarski račun*, koje nasleđuju klasu *Racun*. Klasa *Devizni račun* pored datih polja treba da poseduje i polje dozvoljeni minus, neophodno je override-ovati metodu za dodavanje sredstava na racun, vodeći racuna o tome koliki dozvoljeni minus ima korisnik. Klasa *Devizni račun* treba da override-uje metode za dodavanje i skidanje sredstava sa računa primenjujući fiksnu kamatu, kamata za dodavanje para na račun je 2,5%, dok je kamata za skidanje para sa računa 5% . Prilikom dodavanja sredstava na određeni iznos se dodaje jos 2,5% iznosa, dok se prilikom skidanja sredstava skida 5% više od traženog iznosa. U okviru klase program istestirati sve metode.

## **Zadatak 2: Muzički instrument**

**Opis:** Implementirati klase koje predstavljaju 4 različita muzička instrumenta (violina, kontrabas, frula, saksofon). Svaka od ovih klasa treba da ima polje tipa enumeracije, koje predstavlja vrstu instrumenta (duvački, gudački) i koje treba da se inicijalizuje vrednošću koja se zadaje (prosleđuje) prilikom kreiranja objekta. Treba obezbediti pristup za čitanje ovog polja. Takođe, svaka klasa treba da ima svoju jedinstvenu implementaciju metode *Sviraj*, koja ne prima parametre i ima povratnu vrednost string. Metoda *Sviraj()* ispisuje poruku u obliku "Trenutno svira <naziv instrumenta>".

Napomena : Prilikom implementacije napraviti apstraktnu klasu *Instrument* koja može da olakša implementiranje ostalih klasa.