

**Trainer:Blerta Dedinca**

**Detyra 1:**

Krijo një klasë të quajtur "Library" për të përfaqësuar një bibliotekë virtuale. Kjo bibliotekë do të përmbajë një koleksion të librave. Atributi privat i klasës do të jetë një listë e librave.

**Detyra 2:**

Krijo një program për konvertimin e temperaturës

Zhvilloni një program Java që konverton temperaturat midis shkallëve Celsius dhe Fahrenheit. Sigurohuni që programi të përdorë enkapsulimin për të menaxhuar dhe vërtetuar të dhënat e temperaturës.

**Detyra 3:**

Gjejeni pse nuk po shfaqet qe balanca nuk mund te jete negative?

public class BankAccount{

    private String llogaria;

    private double balanca;

    public BankAccount(String llogaria,double balanca){

        this.llogaria=llogaria;

        this.balanca=balanca;

    }

    public String getLlogaria(){

        return llogaria;

    }

    public void setLlogaria(String llogaria){

        this.llogaria=llogaria;

    }

    public double getBalanca(){

        return balanca;

    }

    public void setBalanca(double balanca){

        if(balanca >=0){

            this.balanca=balanca;

        }else{

            System.out.println("Balanca nuk mund te jete negative");

        }

    }

    public void depozito(double sasia){

        if(sasia > 0){

            this.balanca=sasia;

        }else{

        System.out.println("Sasia e depozitimit duhet te jete pozitive");

        }

    }

    public void terheq(double sasia){

        if(sasia > 0 && sasia <= balanca){

            this.balanca -= sasia;

        }else{

            System.out.println("Sasia e terheqjes eshte e pasakte");

        }

    }

    public void paraqitInfo(){

        System.out.println("Llogaria:" + llogaria);

        System.out.println("Balanca:" + balanca);

    }

    public static void main (String []args){

        BankAccount llogaria1=new BankAccount ("123456", -10000.0);

        llogaria1.paraqitInfo();

    }

}