

Nacrtati klasni dijagram, na osnovu njega izgenerisati kod i dopuniti ga traženim funkcionalnostima, prema tekstu zadatka.

Implementirati aplikaciju koja opisuje praćenje toka sportskog događaja. Sportski događaj se sastoji od četiri faze: Izlazak igrača na teren, tok igre (razlikuje se zavisno od sporta), proglašenje pobednika, intervjui sa trenerima. Kao podatak čuva i koji sport je u pitanju.

Navijači i novinari se nalaze pokraj terena i prate sva dešavanja u realnom vremenu (na primer: postignut gol, povreda igrača, kraj poluvremena), dok jedino novinari imaju pristup da obave intervju sa trenerima.

Navijač od atributa poseduje ime, godine i tim za koji navija. Novinar se modeluje tako da ima ime, koji medij predstavlja, kao i da li mu je potreban snimatelj da bi izveštavao. Dodati klasu Semafor koja čuva podatke o trenutnom rezultatu datog sportskog događaja i nudi metode za promenu trenutnog rezultata u vidu dodele poena svakoj od ekipa koje se takmiče. Na kraju događaja, rezultat zapisati u \*.txt datoteku.

Realizovati scenario u kome tri navijača i jedan predstavnik novinara prate sportske događaje dva različita sporta.

**NAPOMENE:**

- Navesti u okviru *NClass* dijagrama kao note koji projektni obrasci su upotrebljeni u realizaciji.
- Veze asocijacije realizovati kao na primerima sa vežbi (svojstva koja koriste druge klase ili interfejse se moraju navesti u klasi koja ih koristi)
- Pozvati *Clean solution* opciju u *Visual Studio* okruženju pre čuvanja projekta i pakovanja u \*.zip arhivu.
- Naziv \*.zip arhive treba da bude u formatu: Ime\_Prezime\_BrojIndexa\_Grupa
- Upis u tekstulanu datoteku se realizuje na sledeći način:

```
string filePath = "example.txt";

using (StreamWriter writer = new StreamWriter(filePath))
{
    writer.WriteLine("This is a text file written using C#.");
}
```