

1. Kreirati apstraktnu klasu koja predstavlja artikl prodaje. Artikl prodaje je opisan sledećim podacima: Šifra, Naziv, Cena.
2. Kreirati klasu koja predstavlja komponentu računara. Komponenta je artikl koji se prodaje i opsana je sledećim podacima: Kategorija.
3. Kreirati klasu koja predstavlja memoriju računara. Memorija je jedna od specijalizovanih komponenti računara i opsana je sledećim podacima: Kapacitet.
4. Kreirati klasu koja predstavlja procesor računara. Procesor je jedan od specijalizovanih komponenti računara i opsan je sledećim podacima: Radni takt, Broj jezgara.
5. Kreirati klasu Prodavnica koja je opisana listom artikala. Omogućiti prodaju artikala, proveru preostalog broja artikala, ispis artikala kao i dodavanje novog artikla.
6. U funkciji main testirati implementirane metode.

Gdeje potrebno, izvršiti Override metode toString().