#include <iostream>

using namespace std;

template<class T>

class Kolekcija {

int trenutnoElemenata;

T elementi[3];

public:

//Potrebne konstruktore, desturktor ako je potreban

//1. operator [] :: vraca element niza na zahtijevanoj lokaciji

//2. addElement :: za dodavanje novih elemenata (dvije verzije)

//Kod dodavanja elemenata onemogućiti da se isti element doda više puta

//jedna verzija prima objekat T

//druga ne prima objekat nego se isti pravi unutar funkcije

//omogućiti proširivanje niza ukoliko se dostigao max limit

bool addElement(T &novi) {

}

bool addElement() {

}

//3. removeElement :: uklanja element koji se nalazi na odredjenoj lokaciji.

//druga verzija: uklanja element koji je identičan proslijeđenom

bool removeElement(int lokacija) {

}

bool removeElement(T el) {

}

//operator ==

//operator =

//operator <<

};

class PolozeniPredmet {

char \* \_NazivPredmeta;

int \* \_Ocjena;

public:

//Implementirati sve što mislite da je potrebno u ovoj klasi

};

void main() {

//provjeriti validnost izvrsenja svih dostupnih funkcionalnosti

system("pause>0");

}