

Laboratorijska vježba 4 – Izuzeci

1. Dat je sljedeći dio koda:

```
try{
    /*neki kod*/
}catch (NullPointerException e){
    System.out.print("a ");
}catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e){
    System.out.print("b ");
}finally{
    System.out.print("c ");
}
```

Ukoliko se desi `NullPointerException`, šta će biti izlaz?

2. Napisati simulaciju igre pogađanja brojeva. Na početku simulacije kreiraju se 3 tiketa. Tiket se sastoji od serijskog broja, koji ima vrijednost rednog broja kreiranog tiketa i 7 brojeva koje korisnik unosi sa tastature. Brojevi mogu biti u opsegu od 1 do 90 i ne smiju se ponavljati na jednom tiketu. Unos nekorektnih brojeva obraditi odgovarajućim izuzecima. Potrebno je omogućiti provjeru da li je tiket dobitni na način da se svakom tiketu proslijedi dobitna kombinacija koja se poredi sa izabranim brojevima. Dobitne brojeve kreirati na slučajan način. Izvršiti provjeru dobitaka za sve tikete i ispisati odgovarajuće poruke.

Napomena: jedno rješenje zadatka se može sastojati od 4 klase (Game, Ticket, DuplicateValueException, ValueException). Za generisanje slučajnih brojeva koristiti klasu Random.

3. Kreirati klasu *Klijent*. Svaki klijent ima sljedeće podatke: ime, prezime, jedinstveni matični broj i stanje na računu. Kreirati klasu *Banka*. *Banka* sadrži niz klijenata i *main* metodu. Niz se popunjava na proizvoljan način u konstruktoru klase *Banka*. U *main* metodi kreirati jedan objekat klase *Banka*, te *for* petljom proći kroz niz klijenata i ispisati podatke o svakom klijentu na konzolu, a zatim svakom klijentu umanjiti iznos na računu za slučajno generisan broj. Slučaj da je generisani broj veći od trenutnog stanja na računu klijenta obraditi odgovarajućim izuzetkom. Kreirati *jar* fajl. Izuzetke evidentirati upotrebom *Logger* klase.