

C# programiranje – zadatak 2

Nasleđivanje, interfejsi, virtualne metode, override

On-line prodavnica prodaje uređaje po sledećim kategorijama:

- Gaming konzole
- Desktop računare
- Laptop računare
- eBook čitače
- Tablete
- Singleboard računare
- Mobilne telefone

Na osnovu poznatih svojstava i mogućnosti uređaja iz ovih kategorija kreirati hijerarhijsku strukturu počev od osnovne bazne klase i izvedenih klasa.

Za svaku kategoriju izdvojiti specifična svojstva i mogućnosti, naći zajednički sadržalac i napraviti baznu klasu koja sadrži zajednička svojstva i mogućnosti, (koje se mapiraju u metode klase), za sve uređaje. Imajte na umu da se ovo radi za prodavnicu, pa u ovu baznu klasu treba dodati svojstva i metode vezane za prodaju, dostavu, promocije,..., ono što ima smisla za proizvode svih kategorija.

Zatim, od ove bazne klase naslediti *direktno ili indirektno* ostale kategorije, dodati svojstva i metode specifične za tu kategoriju. Gde ima potrebe uraditi **override** metoda (npr. različite verzije metoda **UnosTeksta** u različitim kategorijama: unos preko tastature, unos preko ekrana osetljivog na dodir, unos preko detekcije pokreta,...).

Za svaku klasu, uključujući i baznu klasu, **prvo** kreirati **interfejs**, a potom implementirati interfejs i nasleđivanje po potrebi. Sve interfejse smestiti u jedan isti fizički fajl u projektu, a svaku klasu u zasebni fajl.

Tehnički, zadatak uraditi kao konzolnu aplikaciju. Telo metoda u klasi treba da ima samo ispis **Console.WriteLine (ImeKlase-ImeMetode)** kao evidenciju da je metoda pozvana. Svaka metoda je **void** tipa. Svojstva uraditi preko **get** i **set** parova odgovarajućeg tipa.

U okviru iste konzolne aplikacije, demonstracije radi, instancirati klase, postaviti svojstva i pozvati metode.