

ZADATAK 1:

Kreirati klasu **Automobil** koja sadrži:

- Privatni string atribut **proizvodjac**
- Privatni string atribut **model**
- Privatni double atribut **cena**
- Privatni string atribut **boja**
- Privatni int atribut **brzina**
- Javni podrazumevani konstruktor u kome se početne vrednosti za attribute proizvodjac, model, cena, boja i brzina postavljaju na prazan string i nula
- Javni parametrizovani konstruktor
- Javne propertyje za attribute (get i set)
- Metodu **ispisi():void** koja na ekranu ispisuje podatke za određeni automobil

Klasa **Program**:

- Kreira jedan automobil pomoću podrazumevanog konstruktora i podesiti mu vrednosti pomoću set propertyja
- Kreira drugi automobil pomoću parametrizovanog konstruktora
- Pozvati metodu i na standardnom izlazu prikazati podatke o kreiranim automobilima

Rešenje:

Klasa Automobil:

```
class Automobil
{
    private string proizvodjac;
    private string model;
    private double cena;
    private string boja;
    private int brzina;

    public Automobil()
    {
        proizvodjac = "";
        model = "";
        cena = 0;
        boja = "";
        brzina = 0;
    }

    public Automobil(string p, string m, double c, string b, int br)
    {
        proizvodjac = p;
        model = m;
        cena = c;
        boja = b;
        brzina = br;
    }
}
```

```
public string Proizvodjac
{
    get
    {
        return proizvodjac;
    }
    set
    {
        proizvodjac = value;
    }
}
```

```
public string Model
{
    get
    {
        return model;
    }
    set
    {
        model = value;
    }
}
```

```
public double Cena
{
    get
    {
        return cena;
    }
    set
    {
        cena = value;
    }
}
```

```
public string Boja
{
    get
    {
        return boja;
    }
    set
    {
        boja = value;
    }
}
```

```

        public int Brzina
        {
            get
            {
                return brzina;
            }
            set
            {
                brzina = value;
            }
        }

        public void ispisi()
        {
            Console.WriteLine("Proizvodjac automobila: " + proizvođjac);
            Console.WriteLine("Model automobila: " + model);
            Console.WriteLine("Cena automobila: " + cena);
            Console.WriteLine("Boja automobila: " + boja);
            Console.WriteLine("Maksimalna brzina automobila: " + brzina);
        }
    }
}

```

Klasa Program:

```

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Automobil a = new Automobil();
        a.Proizvođjac = "Ford";
        a.Model = "Mondeo";
        a.Cena = 29000;
        a.Boja = "Crna";
        a.Brzina = 260;

        Console.WriteLine("Podaci o prvom automobilu su: ");
        a.ispisi();
        Console.WriteLine();

        Automobil a2 = new Automobil("Opel", "Insignia", 25000, "Crvena", 240);

        Console.WriteLine("Podaci o drugom automobilu su: ");
        a2.ispisi();

        Console.ReadLine();
    }
}

```