

ZADATAK

Napravite jednostavnu konzolnu aplikaciju koja omogućava glasanje (Za, Protiv ili Suzdržan). Korisnik unosi svoj OIB te odabire opciju [Z], [P] ili [S]. Aplikacija ispisuje poruku o uspješnosti glasanja, te ispisuje rezultate glasanja (vidi sliku). Aplikacija radi u beskonačnoj petlji.

```
APLIKACIJA ZA GLASANJE
-----
Unesite OIB:
1111
Unesite odabir [Z] = Za, [P] = Protiv, i [S] = Suzdržan:
Z
Uspješno ste glasali!
Rezultati glasanja: ZA = 1, PROTIV = 0, SUZDRŽAN = 0
-----

Unesite OIB:
2222
Unesite odabir [Z] = Za, [P] = Protiv, i [S] = Suzdržan:
Z
Uspješno ste glasali!
Rezultati glasanja: ZA = 2, PROTIV = 0, SUZDRŽAN = 0
-----

Unesite OIB:
3333
Unesite odabir [Z] = Za, [P] = Protiv, i [S] = Suzdržan:
P
Uspješno ste glasali!
Rezultati glasanja: ZA = 2, PROTIV = 1, SUZDRŽAN = 0
-----
```

Aplikaciju je potrebno implementirati na sljedeći način:

- U klasi Program u Main metodi implementirajte jednostavno konzolnu sučelje (kao na slici).
- Potrebno je kreirati klasu **Glas** koja sadrži svojstva **OIB** (string) i **Odabir** (string), te **konstruktor** preko kojeg proslijeđujemo vrijednosti navedenim svojstvima.
- Potrebno je kreirati klasu **GlasackaKutija** koja sadrži:
 - Privatni atribut **Glasovi** – generička lista objekata tipa **Glas**.
 - Privatnu metodu **VecGlasao(oib)** – koja provjerava postoji li u listi glasova već glas sa proslijeđenim oib-om. Vraća true/false.
 - Javnu metodu **Glasaj(oib, odabir)**, koja dodaje novi Glas u listu glasova (pod uvjetom da glasac s tim oib-om već nije glasao).
 - Javnu metodu **DohvatiRezultateGlasanja** koja izračunava broj glasova ZA, PROTIV i SUZDRŽAN, te ih ispisuje u obliku poruke:
„Rezultati glasanja: ZA = ?, PROTIV = ?, SUZDRŽAN = ?“