Napravite jednostavnu konzolnu aplikaciju za prijavu u sustav:

PRIJAVA U SUSTAV	
Korisničko ime: pperic	Ī
Lozinka: 1111	
 Uspješno prijavljen korisnik!	

Aplikaciju je potrebno implementirati na sljedeći način:

- U klasi Program.cs u Main metodi implementirajte jednostavno konzolnu sučelje (kao na slici), preko kojeg preuzimamo od korisnika upisano korisničko ime i lozinku, te ih proslijeđujemo pozivu metode **PrijaviKorisnika** (klase Autentifikator). Nakon toga se aplikacija ispiše poruku koja vrati metoda **PrijaviKorisnika**.
- Potrebno je kreirati klasu Korisnik koja sadrži:
 - Svojstvo Korisnickolme (tipa string)
 - Svojstvo Lozinka (tipa string)
 - o Konstuktor preko kojeg dodjeljujemo vrijednosti navedenim svojstvima
- Potrebno je kreirati klasu Autentifikator koja sadrži:
 - o Privatni atribut listaKorisnika tipa List<Korisnik> u koju ćemo smjestiti korisnike.
 - Konstruktor bez parametara u kojem inicijaliziramo listu korisnika (kreirajte i dodajte u listu korisnika 3 objekta tipa Korisnik. Korisnička imena i lozinke izmislite.)
 - Privatnu metodu **DohvatiKorisnika** koja prima kao parametar **korisnickolme** i vraća iz liste korisnika objekat Korisnik koji ima navedeno korisničko ime. U slučaju da takav korisnik ne postoji, metoda vraća null.
 - Javnu metodu PrijaviKorisnika koja prima parametre korisnickolme i lozinka i vraća poruku (string) o uspjehu prijave. Poruke su sljedeće:
 - U slučaju da u listi korisnika ne postoji korisnik sa proslijeđenim korisničkim imenom (koristite metodu DohvatiKorisnika), metoda vraća poruku "Ne postoji korisnik sa navedenim korisničkim imenom!"
 - U slučaju da postoji korisnik sa navedenim korisničkim imenom, ali upisana proslijeđena lozinka i lozinka korisnika nisu iste, metoda vraća poruku "Pogrešno upisana lozinka!"
 - U slučaju da postoji korisnik sa navedenim korisničkim imenom, i njegova lozinka odgovara proslijeđenoj lozinci, tada metoda vraća poruku: "Uspješno prijavljen korisnik!"