

## ZADATAK

Napravite jednostavnu konzolnu aplikaciju za izvršavanje bankovnih transakcija. Korisnik treba unijeti IBAN računa platitelja, IBAN računa primatelja, te iznos plaćanja. Aplikacija izvršava transakciju te ispisuje potvrdu o stanju računa platitelja i primatelja (vidi sliku).

```
Unesite IBAN platitelja:
HR11
Unesite IBAN primatelja:
HR44
Unesite iznos plaćanja:
4000

POTVRDA TRANSAKCIJE:
-----
Novo stanje računa HR11 je 96000
Novo stanje računa HR44 je 40000
```

Aplikaciju je potrebno implementirati na sljedeći način:

- U klasi Program u Main metodi implementirajte jednostavno konzolnu sučelje (kao na slici).
- Potrebno je kreirati klasu **Racun** koja sadrži svojstva **IBAN** (string) i **Stanje** (double), te **konstruktor** preko kojeg proslijeđujemo vrijednosti navedenim svojstvima.
- Potrebno je kreirati klasu **Transakcija** koja sadrži svojstva **Platitelj** (tipa Racun), **Primatelj** (tipa Racun), te **Iznos** (tipa double).
- Potrebno je kreirati klasu **Banka** koja sadrži:
  - Privatni atribut **Racuni** – generička lista računa.
  - **Konstruktor** u kojem kreiramo nekoliko testnih računa (sa podacima na slici) i dodamo ih u listu Racuni.

```
IBAN = "HR11", Stanje = 100000
IBAN = "HR22", Stanje = 50000
IBAN = "HR33", Stanje = 12000
IBAN = "HR44", Stanje = 36000
```

- Privatnu metodu **DohvatiRacun(iban)** – koja dohvaća Racun iz liste Racuni na temelju IBAN-a
- Javnu metodu **IzvrsiPlacanje(ibanPlatitelja, ibanPrimatelja, iznos)**, koja vraća objekt tipa Transakcija, a koji se onda ispisuje u Main metodi klase Program.