

```

//Definisati klasu telo koja ima privatne promenljive o masi i površini
tela kojom pritiska podlogu.
//Fukcija za izracunavanje pritiska.Definisati objekat i izacunati
pritisk tog tela na površinu.
//Formirati tri objekta tela.Odrediti koje telo vrši najveći pritisak.
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

using namespace std;
class telo
{
protected:
    float masa,povrsina;
public:
    telo(float a,float b)
    {
        masa=a;
        povrsina=b;
    }
    float pritisak()
    {
        return (masa*9.81)/povrsina;
    }
};
int main()
{
    float a,b,maxi=0;
    printf("\n Unesite 1. masu\n");
    scanf("%f", &a);
    printf("\n Unesite 2. površinu:\n");
    scanf("%f", &b);
    telo kutija(a,b);
    printf("\nPritisak tela iznosi: %.2f\n",kutija.pritisak());
    printf("\n Unesite 3. masu\n");
    scanf("%f", &a);
    printf("\n Unesite 4. površinu:\n");
    scanf("%f", &b);
    telo kutija2(a,b);
    printf("\nPritisak tela iznosi: %.2f\n",kutija2.pritisak());
    printf("\n Unesite 5. masu\n");
    scanf("%f", &a);
    printf("\n Unesite 6. površinu:\n");
    scanf("%f", &b);
    telo kutija3(a,b);
    printf("\nPritisak tela iznosi: %.2f\n",kutija3.pritisak());
    maxi=kutija.pritisak();
    if(kutija2.pritisak()>maxi) maxi=kutija2.pritisak();
    if(kutija3.pritisak()>maxi) maxi=kutija3.pritisak();
    printf("\n Najveći pritisak je %.2f", maxi);
    return 0;
}

```