

24. Formirati tri objekta telo i odrediti koje telo vrši najveći pritisak:

```
#include <iostream>
#include <cstdio>
#include <cmath>

class telo {
private:
    float masa, površina;

public:

    telo(float a, float b) {
        masa = a;
        površina = b;
    }

    float pritisak() {
        return (9.81 * masa) / površina;
    }
};

int main() {
    float x1, y1, x2, y2, x3, y3;

    printf("Unesite masu prvog tela: ");
    scanf("%f", &x1);
    printf("Unesite površinu prvog tela: ");
    scanf("%f", &y1);

    printf("Unesite masu drugog tela: ");
    scanf("%f", &x2);
    printf("Unesite površinu drugog tela: ");
    scanf("%f", &y2);

    printf("Unesite masu trećeg tela: ");
    scanf("%f", &x3);
    printf("Unesite površinu trećeg tela: ");
    scanf("%f", &y3);

    telo telo1(x1, y1);
    telo telo2(x2, y2);
    telo telo3(x3, y3);

    float pritisak1 = telo1.pritisak();
    float pritisak2 = telo2.pritisak();
    float pritisak3 = telo3.pritisak();

    printf("\nPritisak prvog tela: %10.2f", pritisak1);
    printf("\nPritisak drugog tela: %10.2f", pritisak2);
    printf("\nPritisak trećeg tela: %10.2f", pritisak3);

    if (pritisak1 > pritisak2 && pritisak1 > pritisak3) {
        printf("\nPrvo telo ima najveći pritisak.\n");
    } else if (pritisak2 > pritisak1 && pritisak2 > pritisak3) {
        printf("\nDrugo telo ima najveći pritisak.\n");
    } else if (pritisak3 > pritisak1 && pritisak3 > pritisak2) {
```

```
        printf("\nTrece telo ima najveci pritisak.\n");
    } else {
        printf("\nDva ili vise tela imaju isti najveci pritisak.\n");
    }

    return 0;
}
```