

1. Zadatak

Proširiti primer auto trke sa vežbi tako da automobili voze još jedan krug nakon što svi automobili završe vožnju:

1. Nakon pozivanja `start()` metode za svaku nit kao što je zadato, potrebno je pozvati `join()` metodu za svaku nit.
 - Napomena: `join()` pozivati tek nakon što je pozvana `start()` metoda svake niti
2. Ispisati na ekran “Automobili su krenuli u drugi krug trke!”
3. Ponovo pokrenuti sve niti pozivom njihove `start()` metode.
 - Napomena: na koji se način može ponovo pokrenuti nit?

2. Zadatak

Sa aerodroma poleću avioni i nakon određenog vremena se vraćaju na aerodrom.

1. Klasom **AvionNit** koja nasleđuje klasu `Thread` i ima polje tipa `String` `sifraAviona` je predstavljen jedan avion. Implementirati `run` metodu tako da:
 - Na početku se ispisuje poruka na ekranu “Avion <šifra> je poleteo!”
 - Nit se uspavljuje na 3000 milisekundi.
 - Na ekranu se ispisuje poruka “Avion <šifra> traži dozvolu za sletanje!”
 - Nit se uspavljuje na 1000 milisekundi.
 - Na ekranu se ispisuje poruka “Avion <šifra> je sleteo!”
2. Kreirati klasu **Aerodrom** koja u `main` metodi kreira nekoliko objekata klase `AvionNit` i poziva njihovu `start` metodu.

3. Zadatak

Utovar robe na brod se vrši tako što brod stoji u luci i čeka da radnici unesu sve kontejnere. Nakon što su svi kontejneri utovareni, brod može da isplovi iz luke.

1. Klasom **KontejnerNit** koja implementira interfejs `Runnable` i ima polje `int` `brojKontejnera` je predstavljen utovar robe u kontejner. Implementirati `run` metod kojim se:
 - na početku ispisuje poruka na ekranu “Pocinje utovar kontejnera sa brojem <brojKontejnera>”
 - nit uspavljuje na slučajno odbaran broj milisekundi od 1000 do 5000.
 - na kraju ispisuje poruka na ekranu “Utovar kontejnera sa brojem <brojKontejnera>” je završen
2. Kreirati klasu **UtovarRobe** koja u `main` metodi kreira listu niti (`ArrayList<KontejnerNit>` `listaKontejnera`).
 - U listu robe ubaciti objekte klase `KontejnerNit` sa šiframa 1111, 2222, 3333, 4444 i 5555.
 - Proći kroz listu niti (`for` petljom kroz `listaKontejnera`) i pokrenuti svaku nit.
 - Da bismo obezbedili da se sve niti završe pre nego što brod krene, ponovo proći kroz listu (još jedna `for` petlja kroz `listaKontejnera`) i za svaku nit pozvati metodu `join()`
 - Napomena: da li je moguće pozvati `join()` za klasu koja implementira `Runnable`?
 - Na kraju programa ispisati na ekran “Brod je krenuo iz luke”.