

## Sedmi čas

1. U glavnom programu pozvati metodu *pom1*, koja poziva metodu *pom2*. U metodi *pom2* uhvatiti neki izuzetak i ispisati *stackTrace*.
2. Sa standardnog ulaza učitati 2 cela broja. Nevalidan unos obraditi korišćenjem *try/catch* naredbe. Resurse zatvoriti u *finally* bloku.
3. Korišćenjem *try with resources* otvoriti skener nad ulazom kao i skener nad stringom i formatirano pročitati zadati string (npr. Marko Markovic 20 9.5).
4. Definirati metodu *pom* koja od glavnog programa dobija skener nad ulazom i pokušava da učitava ceo broj sa ulaza. Ukoliko se na ulazu nalazi ceo broj vratiti dati broj, inače, izbaciti odgovarajući izuzetak. Izbačeni izuzetak obraditi u glavnom programu.
5. Simulirati izbacivanje *NullPointerException*.
6. Implementirati sopstveni izuzetak koji se zove *MojIzuzetak* (u klasi dodati dva konstruktora: sa porukom i bez nje). Napisati klasu *Niz* koja kao polje sadrži niz celih brojeva. Dodati konstruktor sa kapacitetom niza i konstruktor kopije, kao i metodu *length* za dužinu niza i metodu *get* za dohvaćanje *i*-tog elementa u nizu. Ukoliko se metodi *get* kao argument prosledi nevalidan indeks izbaciti instancu klase *MojIzuzetak*. Testirati. (domaći)
7. Definirati apstraktnu klasu *Zivotinja* koja kao polje sadrži vrstu životinje a od metoda dodati konstruktor i apstraktnu metodu za oglašavanje. Dodati klasu koja opisuje buvu. Buva pored vrste ima ime i zna da se oglašava. Dodati klasu koja opisuje psa. Pas ima ime, buvu i takode zna da se oglašava. Obezbediti kloniranje definisanih klasa korišćenjem metode *clone* iz *Object* klase. Testirati.
8. Za relativnu i apsolutnu putanju do datoteke *1.txt* koja se nalazi u direktorijumu projekta ispisati naziv, roditelja i koren. Formatirano pročitati sadržaj datoteke (npr. sadržaj datoteke je: Marko Markovic 20 9.5).
9. Iz datoteke *1.txt* koja se nalazi u nekom delu projekta pročitati sadržaj i ispisati na standardni izlaz. Pročitani sadržaj ispisati i u datoteku *rezultat.txt* koja ne postoji ali kada se napravi treba da se nalazi u direktorijumu projekta. Izuzetke obraditi korišćenjem *try/catch* naredbe.