

Osmi čas

1. Definirati statičku generičku metodu koja ispisuje zadati element na standardni izlaz i testirati je.
2. Definirati klasu *Kutija* koja opisuje kutiju koja može da sadrži jedan element proizvoljnog tipa ili je prazna. Napisati metode za dodavanje u kutiju, izbacivanje iz kutije i za ispis kutije. Implementirati sopstveni izuzetak *MojIzuzetak*. Ukoliko je kutija prazna i korisnik poziva metodu koji uzima element iz kutije izbaciti *MojIzuzetak* uz odgovarajuću poruku. Isto važi ukoliko je kutija puna a korisnik pokušava da ubaci element. Testirati napisane metode.
3. Definirati klasu *OpcionaVrednost* (*Optional* u Javi). Definirati statičku metodu koja traži maksimum niza. Elementi niza mogu biti proizvoljnog tipa koji može da se poredi. Ukoliko je niz prazan vratiti praznu opcionu vrednost u suprotnom, vratiti opcionu vrednost od maksimuma.
4. Definirati generički interfejs *Stek* koji pruža funkcionalnosti za rad sa stekom: *push*, *pop*, *top*, *empty*. Napisati klasu *StekPrekoListe* koja implementira dati interfejs i simulira rad steka koristeći ručno implementiranu jednostruko povezanu listu. Testirati.
5. Definirati klasu koja predstavlja uređeni par. Elementi para ne moraju biti istog tipa. Testirati. (domaći)