**Zadatak 1**

**Struktura –** ako je dana sljedeća struktura, pretvorite ju u klasu i omogućiti inicijalizaciju i ispis atributa;

#include<iostream>

#include<string>

using namespace std;

struct osoba

{

string imeIPrezime;

float visina;

float masa;

void inicijalizacija(string, float, float);

void predstaviSe();

};

void osoba::inicijalizacija(string IP, float V, float M)

{

imeIPrezime = IP;

visina = V;

masa = M;

}

void osoba::predstaviSe()

{

cout << "Ime i prezime: " << imeIPrezime << endl;

cout << "Visina: " << visina << endl;

cout << "Masa: " << masa << endl;

}

int main()

{

osoba O1;

/\*string IP;

float vis, mas;

cout << "Unesite ime i prezime" << endl;

cin >> IP;

cout << "Unesite visinu" << endl;

cin >> vis;

cout << "Unesite masu" << endl;

cin >> mas;\*/

cout << "Unesite ime i prezime" << endl;

cin >> O1.imeIPrezime;

cout << "Unesite visinu" << endl;

cin >> O1.visina;

cout << "Unesite masu" << endl;

cin >> O1.masa;

//O1.inicijalizacija(IP, vis, mas);

//O1.predstaviSe();

system("pause>0");

return 0;

}

**Zadatak 2**

Ako je dana klasa:

class osoba

{

string ime;

string prezime;

int godine;

public:

void create(sring i, string p, int g);

void setIme(string i);

char\* getIme();

void setPrezime(string p);

char\* getPrezime();

void setGodine(int g);

int getGodine();

void predstaviSe();

void DanasJeRodjendan();

};

* Definirajte sve metode (funkcije).
* Metoda create() treba inicijalizirati/postaviti ime, prezime i godine.
* Metoda predstaviSe() treba ispisati podatke ime, prezime i godine.
* Metoda DanasJeRodjendan() treba ispisati poruku *"Ja od danas imam xx godina"* i povećati godine osobe za koju se funkcija poziva.
* kreirajte objekte a, b, c tipa osoba
* dodijelite za sve tri osobe vrijednosti obilježja pomoću funkcije create()
* učitajte novo *prezime* za osobu a sa tastature (*prezime* promijenite pomoću funkcije setPrezime)
* neka se sve tri osobe predstave
* učitajte novo *ime* za osobu b sa tastature, *ime* promijenite pomoću funkcije setIme
* kopirajte godine iz osobe a u osobu b
* osobi a je rođendan
* neka se sve tri osobe predstave

**Zadatak 3**

#include<iostream>

using namespace std;

/\* Vježbe 1 - Principi OOP, klase, objekti.

Zadatak: Na osnovu opisa sistema prepoznati osnovne klase i atribute, kao i njihove relacije, te implementirati osnovne metode koje omogućavaju kreiranje i

ispis narudžbi klijentu. Obavezno implementirati Get i Set metode.

Tema: e-Restoran

Namjena aplikacije e-Restoran jeste da omogući kreiranje narudžbi klijentima restorana putem standardnih PC i mobilnih uređaja.

U procesu kreiranja narudžbe neophodno je da klijent obavi registraciju gdje upisuje svoje osnovne podatke: ime, prezime, kontakt broj i adresu.

Nakon uspješne registracije klijenti mogu da kreiraju narudžbu na osnovu online ponude odabranog restorana. Ponuda restorana se sastoji od jela i pića.

Uz svako jelo i piće prikazuje se kratak opis i cijena. Narudžba koju klijent kreira sadrži najmanje jedno jelo ili piće, ukupnu cijenu narudžbe i status isporuke.

\*/

class Klijent

{

};

class Restoran

{

};

class Jelo

{

};

class Pice

{

};

class Narudzba

{

};

int main()

{

return 0;

}