

Domaci Zadatak 1:

Napraviti Klasu Planina koja ima attribute za visinu i naziv planine.

Napraviti klasu Planinar koja kao attribute ima listu planina na koje se planinar popeo, maksimalan uspon, sto predstavlja maksimalnu visinu na koju planinar moze da se popne i atribut za tezinu opreme.

Napraviti Interfejs Planinarenje koji ce imati metode za:

-popniSe(Planina p) - Za prosledjenu planinu proveriti da li je njena visina manja od maksimalnog uspona Planinara, ako jeste, dodati je u listu Planina.

-clanarina() - Vraca koliko kosta clanarina, znamo da je fiksno 1000 dinara, plus dobijamo 2% popusta za svaku planinu na koju se Planinar popeo.

-sviUsponi() - Vraca koliko se sve ukupno Planinar popeo kada se saberu sve visine planina na koje se on popeo.

** Opciona metoda= najvecaPlanina() - Vraca najvecu planinu iz liste.

Klasa Planinar implementira Interfejs Planinarenje. Definirati sve potrebne get i set metode, konstruktore kao i toString().