

23. Formirati klasu telo koja ima podatke o masi i površini tela koje pritiska podlogu i funk. za izr. pritiska. Definirati 1 objekat i izr. pritisak tog tela na podlogu.

```
#include <iostream>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>

class telo{
private:
    float masa,povrsina;
public:
    telo(float a,float b){
        masa=a;
        povrsina=b;;
    }
    float pritisak(){
        return(9.81*masa)/povrsina;
    }
};

int main()
{
    float x,y;
    printf("unesite masu tela\n");
    scanf("%f",&x);
    printf("unesite površinu tela\n");
    scanf("%f",&y);
    telo kutija(x,y);
    printf("\npritisak je %10.2f",kutija.pritisak());
    return 0;
}
```