

ZADATAK 2

C++

Napisati klase **Menjac**, **Skoljka** i **Automobil**.

Klasa **Menjac** ima dva polja koja predstavljaju broj brzina menjača i tip menjača.

Klasa **Skoljka** ima jedno polje koje predstavlja boju školjke.

IMPLEMENTIRATI

- U klasi **Menjac**:
 - konstruktor bez parametara, konstruktor sa parametrima i konstruktor kopije
 - metodu bool setBrojBrzina(int) - može da bude 5 ili 6, ukoliko je prosleđena ispravna vrednost seter menja vrednost polja broj brzina i vraća true, u suprotnom se ne menja vrednost polja i vraća se false
 - metodu void setTip(TipMenjaca)
 - metodu int getBrojBrzina() const
 - metodu TipMenjaca getTip() const
- U klasi **Skoljka**:
 - konstruktor bez parametara, konstruktor sa parametrima i konstruktor kopije
 - metodu void setBoja(BojaSkoljke)
 - metodu BojaSkoljke getBoja() const

Klasa **Automobil** je kompozicija klase **Menjac** i **Skoljka**.

- U klasi **Automobil**:
 - konstruktor bez parametara, konstruktor sa parametrima i konstruktor kopije
 - metodu bool setBrojBrzina(int)
 - metodu void setBoja(BojaSkoljke)
 - metodu void setTipMenjaca(TipMenjaca)
 - metodu int getBrojBrzina() const
 - metodu TipMenjaca getTipMenjaca () const
 - metodu BojaSkoljke getBoja() const

NAPOMENE:

- Tip menjača može biti automatik ili manuelni

- Boja skoljke može biti: plava, crvena ili zelena.
- Konstruktor bez parametara u klasi Menjac postavlja tip na automatik, a broj brzina na 5
- Konstruktor bez parametara u klasi Skoljka postavlja boju na plavu