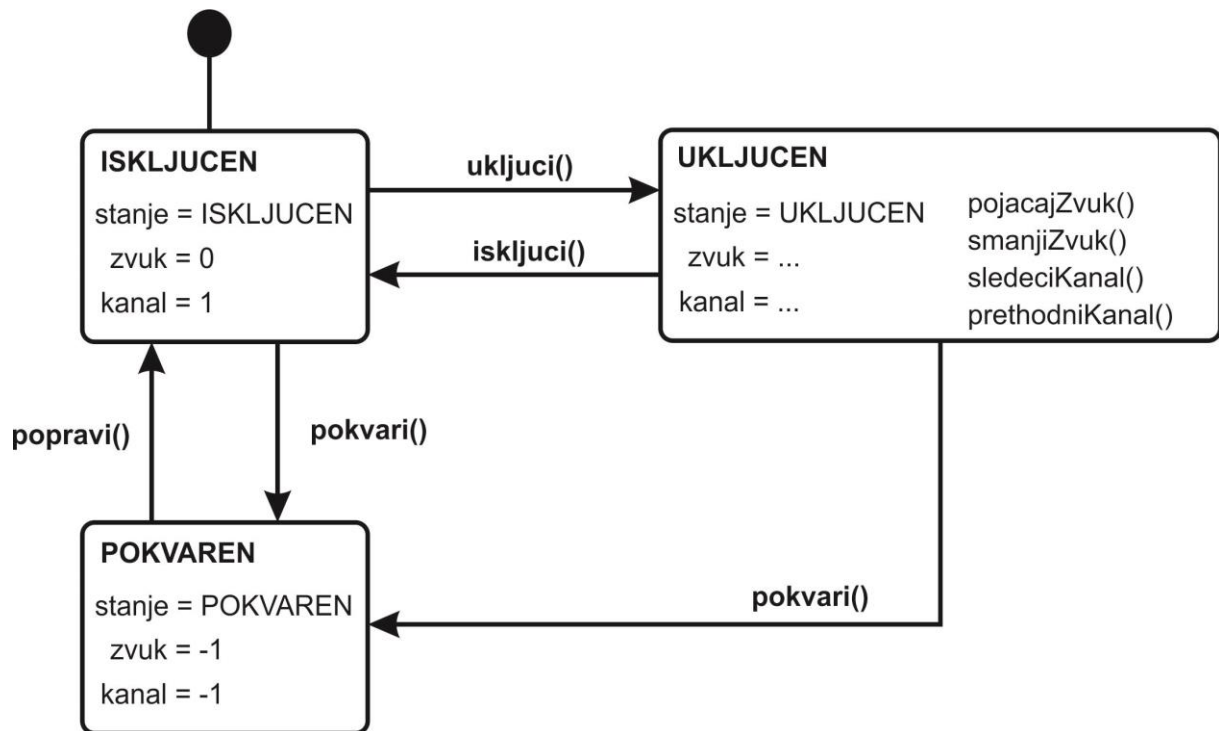


## 1-1 ZADATAK

C++

Napisati klasu **Televizor** koja opisuje dijagram sa slike (Slika 1). Klasa treba da sadrži: **prazan konstruktor**, **konstruktor kopije**, tri polja (**stanje**, **zvuk** i **kanal**) i odgovarajuće metode.



Slika 1. Dijagram klase Televizor

Polje **stanje** predstavlja stanje televizora i tipa je niza celobrojnih konstanti **Stanje\_televizora**. Objekat se može naći u jednom od sledećih stanja: **UKLJUCEN**, **ISKLJUCEN** ili **POKVAREN**. Nabrojivi niz konstanti nazvati **Stanje\_televizora**.

Polje **zvuk** predstavlja jačinu zvuka, celobrojnog je tipa podataka (**int**) i kreće se u opsegu od **0** do **20**. Inkrementiranje i dekrementiranje zvuka se vrši sa korakom **1**. Korisniku ne treba dozvoliti da izađe iz opsega.

Polje **kanal** predstavlja kanal koji gledamo, celobrojnog je tipa podataka (**int**) i kreće se u opsegu od **1** do **5**. Promena kanala se vrši sa korakom **1**. Korisniku ne treba dozvoliti da izađe iz opsega.

Zvuk se može pojačati/smanjiti i kanal se može promeniti samo kada se objekat nalazi u stanju **UKLJUCEN**. U stanju **ISKLJUCEN** jačina zvuka treba da bude **0** i kanal **1**. U stanju **POKVAREN** jačina zvuka treba da bude **-1** i kanal **-1**.

Inicijalno stanje (početno) klase je stanje **ISKLJUCEN**. U tom stanju polje **zvuk** je **0**, a **kanal** je **1**.

Na osnovnu povratne vrednosti poziva metode korisniku prikazati odgovarajuću poruku. Za **true** prikazati **uspesno**, za **false** prikazati **neuspesno**.

#### IMPLEMENTIRATI

- prazan konstruktor
- konstruktor kopije
- bool ukljuci()
- bool iskljuci()
- bool pokvari()
- bool popravi()
- bool pojacajZvuk()
- bool smanjiZvuk()
- bool sledeciKanal()
- bool prethodniKanal()
- string getStanje() const
- int getZvuk() const
- int getKanal() const
  
- int meni()

Primer: Stanje: ukljucen Kanal: 2 Zvuk: 4

Primer liste operacija:

1. ukljuci
2. iskljuci
3. pokvari
4. popravi
5. pojacajZvuk
6. smanjiZvuk
7. sledeciKanal
8. prethodniKanal
9. Prikazi stanje
10. Kraj rada programa