

3-1 ZADATAK

Java

U programskom jeziku Java napisati apstraktnu klasu GeometrijskoTelo sa apstraktnim metodama za izračunavanje zapremine i površine. Napisati klasu Kvadar koja nasleđuje klasu GeometrijskoTelo i redefiniše njene apstraktne metode. Klasu Kvadar realizovati kao kompoziciju dva pravougaonika (jedan koji predstavlja bazu i jedan koji predstavlja omotač kvadra; iskoristiti postojeću klasu Pravougaonik iz 3. zadatka). Pored konstruktora sa parametrima, klasa Kvadar ima i get metode za svaku od stranica baze i za visinu kvadra. Napisati i klasu Kocka koja nasleđuje klasu Kvadar. Klasa Kocka sadrži konstruktor sa parametrima. Napisati kratak test program.