

2-1 ZADATAK

C++

Uz upotrebu kompozicije napisati klasu **Auto** koja modeluje Automobil sa klasama **Menjac** i **Skoljka**. Klasa **Menjac** treba da ima dva polja koja predstavljaju broj brzina menjača i tip menjača (automatik ili manuelni). Klasa **Skoljka** treba da ima jedno polje koje predstavlja boju školjke.

IMPLEMENTIRATI

- za klasu MENJAC:
 1. prazan konstruktor, konstruktor sa parametrima i kopije
 2. metodu bool setBrzina(int)
 3. metodu void setTip(Tip_menjaca)
 4. metodu int getBrzina() const
 5. metodu string getTip() const
- za klasu SKOLJKA:
 1. prazan konstruktor, konstruktor sa parametrima i kopije
 2. metodu void setBoja(Boja_skoljke)
 3. metodu string getBoja() const
- za klasu AUTO:
 1. prazna konstruktor i konstruktor sa parametrima
 2. metodu bool setBrzina(int)
 3. metodu void setBoja(Boja_skoljke)
 4. metodu void setTipMenjaca(Tip_menjaca)
 5. metodu int getBrzina() const
 6. metodu string getTipMenjaca () const
 7. metodu string getBoja() const

NAPOMENE:

- Tip menjača (1. automatik 2.manuelni) – enum
- Boja školjke (1.plava 2.crvena 3.zelena) – enum
- u main() pozvati sve konstruktore i metode