

3-1 ZADATAK

Java

U programskom jeziku Java napisati klasu Palindrom koja u okviru main metode traži od korisnika da unese rečenicu sa tastature, za koju će program proveravati i ispisivati da li je uneta rečenica palindrom ili ne (primer palindroma: *"Dot saw I was Tod"*). Realizovati statičku metodu IsPalindrome koja kao parametar prima string za koji se vrši provera, a vraća boolean da li je dati string palindrom ili ne. Pozvati u main metodi realizovanu statičku metodu.