

### **3. ZADATAK**

#### **Java**

U programskom jeziku Java napisati apstraktnu klasu GeometrijskaFigura sa apstraktnim metodama za izračunavanje obima i površine. Napisati klase Krug i Pravougaonik koje nasleđuju klasu GeometrijskaFigura i redefinišu njene apstraktne metode. Klase Krug i Pravougaonik, pored svojih polja, imaju i konstruktor sa parametrima, get i set metode, kao i redefinisane metode toString. Napisati i klasu Kvadrat koja nasleđuje klasu Pravougaonik. Klasa Kvadrat, pored redefinisanih set metoda, ima i konstruktor sa parametrima i redefinisane metode toString. Napisati kratak test program.