1. Osnovni primer sa nasledjivanjem, za objasnjenje osnovnih koncepata.
2. Primer Valjci i Kante iz knjige Lasla Krausa (zadatak 4.1).
3. Kreirati klase Duck i MallardDuck koje modeluju ponasanje plovki za igru DuckHunting.

Svi objektni klase Duck treba da imaju jedinstveni id broj. Klasa Duck treba da ima evidenciju o tome koliko je objekata kreirano i koliko je objekata aktivno. Dalje, klasa Duck treba da ima metode da ispise trenutnu poziciju plovke, da joj omoguci da pliva i da generise zvuke.

Kreirati klasu MallardDuck koja treba da ima sve funkcionalnosti kao i klasa Duck. Kreiranje i brisanje novih objekata klase MallardDuck treba da bude realizovano tako da se broj aktivnih ko i ukupan broj kreiranih objekata u klasi Duck azurira. Sem toga, objekti klase MallardDuck treba da budu u stanju i da lete.

1. Zadatak 4. Slajd 18 za prezentacije OOP cas 9,10,11