

PROSLJEĐIVANJE. NASLJEĐIVANJE. CLASS LIBRARY.

Uputa za rješavanje: Napraviti Solution *Vjezba06*, a u njemu dodati novi projekt za svaki od zadataka. U svim programima treba predvidjeti i osigurati se od mogućih pogrešaka uz odgovarajuću poruku.

1. Vozila

Napravi klasu

Vozila koja ima

svojstva:

- naziv (string)

- boja (string)

- KS (int)

i metode:

- $K_{suKW} = KS * 0.7$

Automobil – nasljeđena iz klase vozilo

svojstva:

- ccm (int)

metode:

- ToString(): Naziv, KS

Zrakoplov

svojstva:

- tvrtka (string)

metode:

- ToString(): Naziv, stvrtka

Zrakoplovi

metoda:

- DohvatiZrakopove()