

## 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. StudentOsoba

Napravi klasu Osoba koja ima

svojstva:

- ime (string)
- prezime (string)

metodu:

- Punolme() - vraća ime i prezime

i konstruktor sa argumentima ime i prezime bez defaultnog konstruktora

Zatim napravi klasu Ucenik naslijedjenu iz klase Osoba sa nasljeđenim konstruktorom, te svojstvima:

- Matematika (int)
- Fizika (int)
- Kemija (int)

metodom:

- VратиProsjeк (double) – vraća prosjek ocjena
- ToString() - premostiti metodu naslijeđenu iz klase Objekt

U glavnom programu instancirati novog učenika prema unesenom imenu, prezimenu i ocjenama iz pojedinog predmeta. Program treba ispisati puno ime i prosjek unesenog učenika.