

NASLJEĐIVANJ I DOGAĐAJI

Uputa za rješavanje: Napraviti Solution *Zadatci07*, 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

Napravite sljedeće klase:

Vozilo

- Svojstva
 - Naziv (string)
 - Boja(string)
 - KS (int)
- Metode
 - $K_{suKW} = KS \cdot 0.736$

Automobil – klasa naslijeđena iz klase Vozilo

- Svojstva
 - ccm (double)
- Metode
 - ToString – override metoda koja vraća zapis oblika: Naziv, KS

Brod – klasa naslijeđena iz klase Vozilo

- Svojstva
 - Istisnina (double)
- Događaji
 - NaPromjenuIstisnine – događaj koji se podiže kada se promijeni vrijednost istisnine

Automobili – klasa naslijeđena iz klase System.Collections.CollectionBase

- Metode
 - Add (automobil) – dodaje novi objekt klase Automobili u kolekciju
 - Remove (automobili) – uklanja objekt klase Automobil iz kolekcije
 - Indexer – omogućuje iteriranje elemenata klase Automobil u kolekciji

U glavnom programu napravite sučelje koje će učitavati automobile i brodove u dvije liste. Prva lista vozila je objekt klase ArrayList i u nju treba učitati sva unesena vozila. Druga lista je objekt klase Automobili i u nju treba učitati samo automobile. Prije svakog unosa vozila treba ponuditi izbor unosa automobila ili broda, a nakon unosa pita „Želite li unijeti još vozila?“.

2. Proizvod

Napravite klasu Proizvod

- Svojstva

- Naziv (string)
- OsnovnaCijena (double)
- Marza (%) - isključivo vrijednost iz intervala [0,1]

- Metoda

- IzracunajCijenu = OsnovnaCijena + OsnovnaCijena * Marza

- Događaji

- NalzacunCijene – podiže se kada se pozove metoda IzracunajCijenu i ispisuje obavijest o izracunu cijene na konzolu

RAD S TEKSTOM

3. ZnakRijeci

Napiši program koji traži unos jedne riječi i unos jednog znaka i zatim ispisuje koliko se puta taj znak pojavljuje u toj riječi.

4. RijecRecenice

Napiši program koji traži unos jedne rečenice i unos jedne riječi i zatim ispisuje koliko se puta ta riječ pojavljuje u toj rečenici.

5. RijeciNoviRed

Napiši program koji traži unos rečenice i zatim ispisuje svaku riječ iz rečenice u novi red.

6. KolikoPonavljanja

Napiši program koji traži unos rečenice i zatim broji koliko puta se pojavljuje koja riječ iz te rečenice. Program treba ignorirati velika i mala slova.

7. Osoba

Napravite klasu Osoba:

- Svojstva

- Ime
- Prezime

- Metode

- Pozdrav (ime) — metoda koji na ekranu ispisuje pozdravnu poruku "Dobar dan, *ime!*"
- Inicijali (ime) — metoda koja vraća inicijale osobe
- Kapitalizacija (ime) — funkcija koja vraća prosljeđeni tekst tako da je u svakoj riječi početno slovo veliko, a ostala slova su mala.