

## 50 - Zadaci za čas

1. Definisanje klase. Primer, klasa *Knjiga* sa atributima *naslov* i *cena*. Obezbediti klasni metod kojim se ispisuju svi podaci objekta.
2. Podrazumevani konstruktor. Konstruktor sa više argumenata.
3. Različita prava pristupa atributa. Pristupne metode.
4. Metode za ažuriranje atributa.
5. Konstante. Ispis konstanti preko imena klase i pristupne metode.
6. Statični podaci i funkcije.
7. Nasleđivanje. Primer, klasa *Student* i *MathStudent*.