

50 - Zadaci za vežbanje

1. Definirati klasu *Automobil* sa atributima *model*, *cena* i *godina proizvodnje*. Definirati konstruktor sa tri argumenta i metod za ispis svih podataka.
2. Dodati prethodnoj klasi atribut *boja* i metod kojim se za zadatu boju ispisuje poruka korisniku da li je automobil tražene boje.
3. Dodati prethodnoj klasi metod koji za zadati cenovni rang ispisuje poruku korisniku da li može priuštiti konkretan model automobila.
4. Promeniti da je atribut *model* statičan i definirati statičnu funkciju koja ispisuje model automobila i funkciju za promenu modela.
5. Definirati klasu *SportskiAutomobil* koja nasleđuje klasu *Automobil* i kao dodatni atribut ima *snagu*. Definirati odgovarajući konstruktor koji poziva konstruktor nadklase. Predefinirati metod za ispis podataka tako da se ispisuje i snaga automobila.
6. Dodati klasi *SportskiAutomobil* metod koji za datu godinu ispisuje koliko je star model automobila.
7. Definirati klasu *Povrce* sa atributima *boja*, *jestivo* i *skuvano*. Poslednja dva atributa imaju vrednost TRUE ili FALSE ako je povrće jestivo, odnosno skuvano. Definirati odgovarajući konstruktor i pristupne metode, kao i metode kojima se može izmeniti vrednost svakog atributa zasebno.
8. Definirati u klasi *Povrce* metod koji ispisuje poruku da li je povrće jestivo i da li je skuvano ili ne.
9. Definirati metod koji ispisuje poruku da li je povrće tražene boje ili ne.
10. Definirati klasu *Krompir* koja nasleđuje klasu *Povrce*. Obezbediti da je atribut *jestivo* TRUE samo ako je atribut *skuvano* TRUE.
11. Osmisliti klasu *Osoba* sa atributima ličnim podacima i potklasom *Radnik* koja za dodatne attribute ima podatke u vezi sa zaposlenjem osobe i platom.

Napomena: Sve zadatke testirati pravljenjem više različitih instanci.