

STANDARDI U PRIMJENI INTERNETSKE TEHNOLOGIJE

Vježbe 11

Zadatak 01

- Napravite aplikaciju koja će od korisnika tražiti da upiše ime i prezime osobe. Nakon unosa ispisuje se ime i prezime. Ispis riješite kroz metodu objekta.

Zadatak 02

- Napravite 2 literalna objekta koji predstavljaju kuglu. Objekti imaju metodu `DaLiJeVecaOdKugle()` koja kao argument prima drugu kuglu. Metoda vraća istinu ako je volumen kugle na kojoj je metoda pozvala veći od kugle prosljeđene u metodu.

Zadatak 03

- Napravite aplikaciju koja unosi podatke o osobama dok god to korisnik želi. Osobu definira ime, prezime i godine starosti. Osoba ima metodu **PunoLjetan()** koja vraća istinu ako je osoba punoljetna. Također Osoba premošćuje ugrađenu metodu **toString()** čijim pozivom se vraćaju podaci osobe prema predlošku **Ime Prezime [godine]**. Nakon unosa treba ispisati sve punoljetne osobe prema spomenutom predlošku.

Zadatak 04

- Napravite aplikaciju koja unosi podatke o osobama dok god to korisnik želi. Osobu definira puno ime (ime i prezime), datum rođenja, automobil koji posjeduje i metode koje vraćaju ime osobe i godine starosti osobe na dan kupnje automobila.

Automobil je definiran markom, datumom kupnje i metodama koje vraćaju dan na koji je automobil kupljen i koliko je prošlo dana od kupnje.

Zadatak 04

- Ukoliko je automobil kupila osoba koja nije punoljetna diže se iznimka i uneseni podaci se odbacuju (ne unose se u polje).
- Nakon unosa podaci se ispisuju prema prikazanom predlošku.

