

# Laboratorijske vježbe 9

## Programabilni uređaji i objektno orijentisano programiranje

1. Realizovati klasu `Person` koja sadrži:

- `name` (pokazivač na niz karaktera);
- `surname` (pokazivač na niz karaktera);
- `id` (JMBG, pokazivač na niz karaktera);
- `gender` (karakter, m ili f).
- potrebne konstruktore i destruktor;
- metodu koja štampa sve vrijednosti o osobi.

Iz klase `Person` izvesti klasu `Employee` koja posjeduje polja `title` (pokazivač na niz karaktera) i `wage` (realan broj). Realizovati glavni program u kojem je potrebno kreirati barem po jedan objekat realizovanih klasa.

2. Realizovati klasu `Currency` koja sadrži:

- `value` (realan broj);
- `symbol` (karakter);
- `code` (niz od 3 karaktera);
- potrebne konstruktore i destruktor;
- metodu koja štampa sve vrijednosti o valuti.

Iz klase `Currency` izvesti klase `Banknote` i `Coin`. Klasa `Banknote` ima polja `portrait` i `series` (pokazivači na niz karaktera) koji predstavljaju naziv predsjednika koji se nalazi na novčanici, odnosno naziv poslednje serije. Klasa `Coin` ima polja `weight` i `diameter` (realni brojevi). Realizovati glavni program u kojem je potrebno kreirati barem po jedan objekat realizovanih klasa.