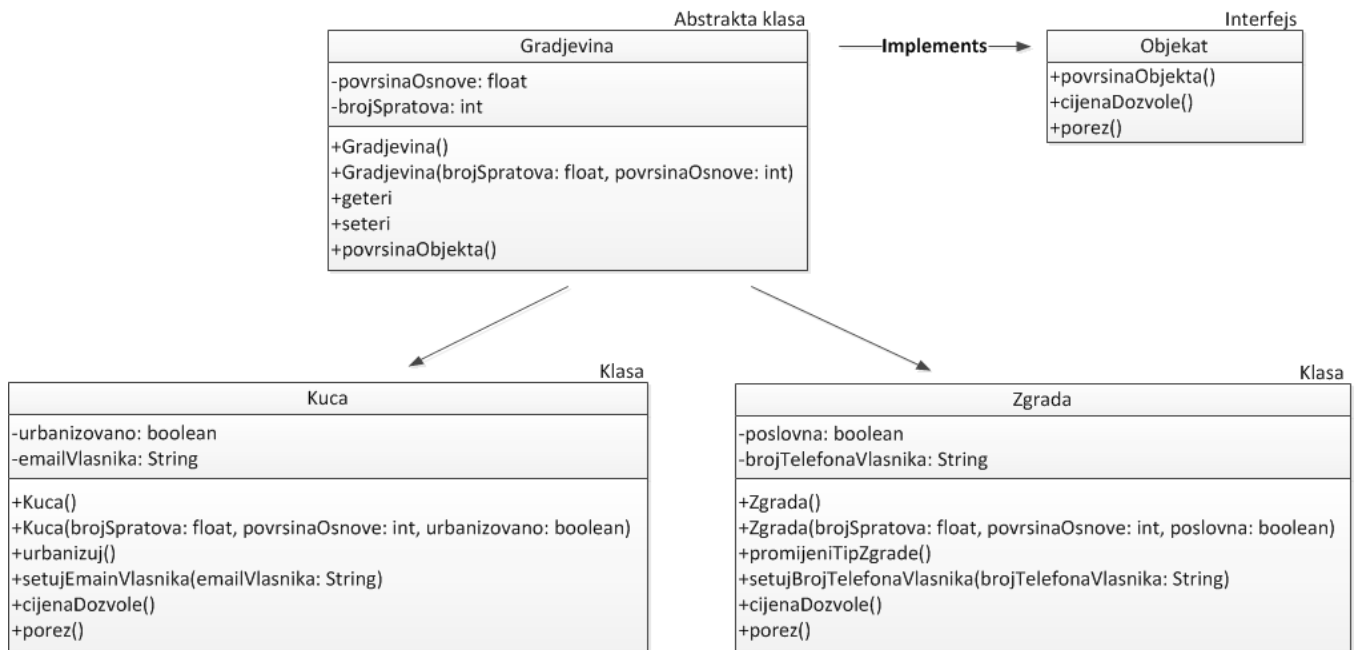


Vježbe 6

Slika 1. Interfejs **Objekat**, Abstraktna klasa **Gradjevina** i izvedene klase **Kuca** i **Zgrada**

Na slici 1. su prikazani interfejs **Objekat**, abstraktna klasa **Gradjevina** klase **Kuca** i **Zgrada**, izvedene iz klase **Gradjevina**. Realizovati ovaj interfejs i tri klase u potpunosti, pri čemu su svi podaci članovi i metode prikazani na slici. Oznake – i + ispred podataka i metoda označavaju privatno i javno pravo pristupa, respektivno.

Prilikom setovanja broja spratova, email-a vlasnika i broja telefona vlasnika voditi računa da:

- Broj spratova mora biti ispravno zadat. U suprotnom, baciti izuzetak tipa `IllegalArgumentException`.
- Prilikom setovanja email-a vlasnika voditi računa da e-mail mora biti u formatu: aaa.bbb@ccc.dd ili aaa@ccc.dd
- Prilikom setovanja broja telefona, voditi računa da broj telefona može biti u nekom od sledećih formata: `xxx/xxx-xxx`; `xxx/xxxxxxx`; `xxx/xxxxxxx`; `xxx/xxx-xxxx`; `xxx/xxx xxxxx`

Površina objekta se računa kao proizvod površine osnove i broja spratova. Cijena dozvole za kuću se računa kao petostruka vrijednost površine objekta, dok se za zgradu računa kao desetostruka vrijednost površine objekta. Porez je fiksni i za kuću iznosi 500 eura, za poslovnu zgradu 10000 eura, dok za stambenu iznosi 5000 eura.

Kreirati klasu **TestirajObjekte** koja će testirati kreirane klase i interfejs. Testiranje klase podrazumijeva kreiranje bar po 3 instance klase **Kuca** i **Zgrada**, i pozivanje svake od realizovanih metoda. Nakon toga, reference na sve kreirane objekte smjestiti u jedan niz **Objekti**, proći kroz taj niz i odštampati brojeve telefona, odnosno email-ove vlasnika, tip objekta, kao i cijenu dozvole za posmatrani objekat.

Rezultate štampati u formatu:

```
067/123-456    kuća    500    eura
markos@ac.me  zgrada  12000   eura
```