

## LABORATORIJSKE VJEŽBE 2

1. Kreirati klasu **Student** koja ima javne atribute: **brojIndeksa** (String), **imeStudenta** (String) i **godina** (int). Nakon toga, deklarirati objekat klase Student i inicijalizovati objekat sa konkretnim vrijednostima. Na kraju, prikazati objekat na standardnom izlazu.

```
import java.util.*;

class Student{
    String brojIndeksa;
    String imeStudenta;
    int godina;
    public static void main(String args[]){
        Student k = new Student();
        k.brojIndeksa = "123/02";
        k.imeStudenta = "Ivan Ivanovic";
        k.godina = 3;
        System.out.println("Student:" + k.imeStudenta + " brojIndeksa:" + k.brojIndeksa +
            " godina: " + k.godina);
    }
}
```

2. Napraviti klasu **Predmet** koja ima privatne atribute: **sifraPredmeta** (int), **imePredmeta** (String) i **nazivProfesora** (String) i **semestar** (String) i metode: **unesiSifruPredmeta**, **unesiImePredmeta**, **unesiNazivProfesora**, **unesiSemestar** i **prikaziPredmet**. Nakon toga, deklarirati objekat Predmet i inicijalizovati ga pomoću realizovanih metoda. Na standardnom izlazu prikazati sadržaj objekta.

```
import java.util.*;

class Predmet{
    private int sifraPredmeta;
    private String imePredmeta;
    private String nazivProfesora;
    private String semestar;

    void unesiSifruPredmeta(int sifraPredmeta) {
        this.sifraPredmeta = sifraPredmeta;
    }

    void unesiImePredmeta(String imePredmeta) {
        this.imePredmeta = imePredmeta;
    }

    void unesiNazivProfesora(String nazivProfesora){
        this.nazivProfesora = nazivProfesora;
    }

    void unesiSemestar (String semestar) {
        this.semestar=semestar;
    }
    void prikaziPredmet(){
        System.out.println("Sifra predmeta:" + sifraPredmeta + "\nime predmeta:" +
imePredmeta +
"\nnaziv profesora: " + nazivProfesora + "\nsemestar: " + semestar);
    }

    public static void main(String args[]){
        Predmet k = new Predmet();
        k.unesiSifruPredmeta(24);
        k.unesiImePredmeta("Web programiranje");
        k.unesiNazivProfesora("prof. Jankovic");
        k.unesiSemestar("Ljetni");
        k.prikaziPredmet();
    }
}
```

3. Zbog čega je u realizaciji metoda korišćen operator **this**? Modifikovati zadatak tako da program omogućava unos podataka o predmetu i tako unešene podatke ispisuje u Dialog prozoru.

```
import java.util.*;

public class Predmet {
    Scanner ulaz1 = new Scanner(System.in);
    String sifraPredmeta=ulaz1.nextLine();
    Scanner ulaz2 = new Scanner(System.in);
    String imePredmeta=ulaz2.nextLine();
    Scanner ulaz3 = new Scanner(System.in);
    String nazivProfesora=ulaz3.nextLine();
    Scanner ulaz4 = new Scanner(System.in);
    String semestar=ulaz4.nextLine();

    void PrikaziPredmet(){
        System.out.println("Sifra predmeta: " + sifraPredmeta + "\nime predmeta: " +
            imePredmeta + "\nnaziv profesora: " + nazivProfesora + "\nsemestar: " + semestar);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Predmet k = new Predmet();
        k.PrikaziPredmet();
    }
}
```

4. Kreirati klasu **KutijaTest** koja ima javne atribute: **sirina** (double), **visina** (double) i **dubina** (double). U okviru nove klase **Kutija** deklarirati i inicijalizovati objekat tipa KutijaTest. Na osnovu podataka sadržanih u inicijalizovanom objektu izračunati zapreminu kutije. Rezultat prikazati na standardnom izlazu.

```
package kutija;

class Kutija {
    public static void main(String args[]){
        KutijaTest mojaKutija = new KutijaTest();
        double zapremina;
        mojaKutija.sirina = 10;
        mojaKutija.visina = 20;
        mojaKutija.dubina = 15;
        zapremina = mojaKutija.sirina * mojaKutija.visina * mojaKutija.dubina;
        System.out.println("Zapremina kutije je " + zapremina);
    }
}

class KutijaTest{
    double sirina;
    double visina;
    double dubina;
}
```