

## 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. Ciric");
        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;
}
```