

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 posljednje serije. Klasa **Coin** ima polja **weight** i **diameter** (realni brojevi). Realizovati glavni program u kojem je potrebno kreirati barem po jedan objekat realizovanih klasa.