

Ime i prezime, broj indeksa: \_\_\_\_\_

## Primjer ispita

iz Objektno-orientisanog dizajna softvera i  
Dizajna i razvoja softvera

Tekstualni fajl Auta.txt sadrži podatke o automobilima na način prikazan u Tabeli 1. Jedan red fajla predstavlja podatke o jednom automobilu, pri čemu su svaka dva susjedna podatka razdvojena spejsom. Pojedinačni podaci ne sadrže spejsove.

| Marka      | Model  | Godište | Gorivo | Kubikaža | Kilometraža | Cijena |
|------------|--------|---------|--------|----------|-------------|--------|
| Audi       | A6     | 2009    | D      | 3000     | 180000      | 9000   |
| BMW        | 320    | 2007    | B      | 2000     | 220000      | 8000   |
| Volkswagen | Golf7  | 2012    | D      | 1600     | 140000      | 8500   |
| Mercedes   | E320   | 2008    | B      | 3200     | 321000      | 6800   |
| Volkswagen | Passat | 2007    | D      | 1900     | 180000      | 7300   |
| Toyota     | Yaris  | 2019    | H      | 2019     | 34000       | 14000  |

**Tabela 1.** Izgled tekstualnog fajla Auta.txt. U koloni Gorivo, D, B i H predstavljaju dizel, benzin i hibrid.

Potrebno je:

- Kreirati klasu Auto koja će modelovati automobil. Podaci klase su dati u kolonama tabele (String marka, String model, int godiste...). Klasa treba da sadrži podrazumijevani konstruktor, konstruktor sa svim podacima, setere, getere i metodu `toString` koja vraća string sa svim podacima o autu. U slučaju unosa nedozvoljenih podataka (negativne vrijednosti za kubikažu, kilometražu i cijenu, gorivo koje nije 'D', 'B' i 'H') baciti izuzetak tipa `IllegalArgumentException`. (**10 poena**)
- Otvoriti fajl Auta.txt i za svaki red fajla kreirati jednu instancu klase Auto. Kreirane instance smjestiti u kolekciju po želji. (**8 poena**)
- Kreirati statičku metodu `prosjekCijene` koja za argument dobija kolekciju auta i koja određuje i štampa prosjek cijene po kategoriji goriva na sljedeći način: (**7 poena**)

|   |        |
|---|--------|
| D | 7.560  |
| B | 6.700  |
| H | 11.430 |

- Sortirati kolekciju auta:
  - po kilometraži u opadajući poredak,
  - po cijeni u rastući poredak,i odštampati tako sortirana auta. (**7 poena**)
- Na osnovu postojeće kolekcije auta, kreirati i odštampati novu kolekciju u kojoj neće biti duplikata marki auta. (**8 poena**)
- Koristeći mapu, odrediti i odštampati koliko ima automobila svake marke na sljedeći način (**10 poena**):

|            |    |
|------------|----|
| Audi       | 12 |
| BMW        | 2  |
| Volkswagen | 5  |
| ...        |    |

Ispit se radi na računaru.

Ispit se radi **70** minuta.