

Vježbe 2

Kreirati klasu *Automobil* koja ima podatke članove: *model*, *godiste* i *kubikaza*. Pored ova tri podatka člana, klasa posjeduje i statički podatak član *osnova* (realan broj koji služi za računanje poreza). Kreirati sve potrebne konstruktore, getere, setere, metodu za štampanje podataka o automobilu kao i metodu za računanje poreza ($\text{porez} = \text{osnova} * \text{kubikaza} / 10$). Kreirati glavni program u kojem je potrebno realizovati niz objekata klase *Automobil* i demonstrirati rad sa pomenutim nizom. Pokazati kako je moguće mijenjati podatak član *osnova*.