

Vežba 2- Klase

```

var osoba = new Osoba();
osoba.Ime = "Pera";

var osoba2 = new Osoba("Pera");

```

objekat

dodela vrednosti proprijetiju

poziv konstruktora sa parametrom

```

public class Osoba
{
    public Osoba()
    {
    }

    public Osoba(string ime)
    {
        this.Ime = ime;
    }

    public string Ime { get; set; }
    public string Prezime { get; set; }
    public int Godine { get; set; }

    public void IspisiPunoIme()
    {
        Console.WriteLine($"{Ime} {Prezime}");
    }

    public int GodinaRodjenja()
    {
        return DateTime.Now.Year - Godine;
    }

    public void PromeniPrezime(string prezime)
    {
        Prezime = prezime;
    }
}

```

definicija klase

konstruktor bez parametara

konstruktor sa parametrom

parametar

property (atribut)

tip podatka

vidljivost

metoda koja ne vraca vrednost

tip povratne vrednosti metode

metoda koja vraca celobrojnu vrednost

ključna reč koja označava vrednost koju metoda vraća

metoda sa parametrom

parametar metode

vrednost parametra dodeljujemo proprijetiju



Zadatak

Napraviti klasu Automobil. Automobil sadrzi sledece atribute:

- Marka string
- Model string
- Godiste int
- MaxBrzina int
- TrenutnaBrzina int
- Boja string

Napraviti konstruktor sa svim parametrima i konstruktor bez parametara.

Automobil treba ima sledece metode:

- void IspisiAtribute() //ispisuje sve atribute objekta
- void Farbaj(string boja) //menja boju automobila
- int Ubrzaj() //povecava brzinu za 5km/h, a vraca trenutnu brzinu. Ne sme se prekoraciti maksimalna brzina.