

Primer 1

Napisati na jeziku *Java* sledeće:

Tip **Takmicar** koji ima:

- String promenljivu **imePrezime**
- celobrojnu statičku promenljivu **NORMA** koja opisuje donju granicu za plasman na takmičenje
- celobrojnu promenljivu **najboljiRezultat**
- getter i setter za NORMU
- getter i setter za najbolji rezultat
- metod **ispinioNormu** koji vraća da li takmičar sa trenutnim rezultatom ispunjava normu za takmičenje
- metod **toString** koji predstavlja string reprezentaciju takmičara, odnosno vraća string u obliku **ime prezime (naj.rezl)**

Testnu klasu koja treba da:

- kreira niz takmičara
- kreira drugi niz sa takmičarima koji ispunjavaju normu
- štampa podatke takmičara koji ispunjavaju normu.

Primer 2

Napisati na jeziku *Java* sledeće:

Tip **Disciplina** koji ima:

- promenljivu koja sadrži **naziv** discipline
- promenljivu koja sadrži **normu**

Tip **Takmicar** koji ima:

- promenljivu koja čuva redni broj takmičara
- String promenljivu **imePrezime**
- celobrojnu promenljivu **najboljiRezultat**
- getter i setter za najbolji rezultat
- metod **toString** koji predstavlja string reprezentaciju takmičara, odnosno vraća string u obliku **ime prezime (naj.rezl)**
- promenljivu koja čuva naziv discipline i odgovarajuću getter metodu
- metodu **PrijaviMe** koja prihvata takmičenje i prijavljuje takmičara

Tip **Takmicenje** koji ima:

- statički niz disciplina
- niz takmičara
- naziv takmičenja
- metodu **Prijava** koja prihvata takmičara
- metodu koja izlistava takmičare prema disciplini