

1. Napraviti apstraktnu klasu `Predmet` koja ima jedinstven, automatski generisan identifikacioni broj i jednoslovnu oznaku vrste predmeta.
2. Napraviti klasu `Kvadar`. To je predmet zadat dužinama ivica. Oznaka vrste je **K**. Napisati message-handler kojim se određuje zapremina kvadra.
3. Napraviti klasu `Sfera`. To je predmet zadat poluprečnikom. Oznaka vrste je **S**. Napisati message-handler kojim se određuje zapremina sfere.
4. Napraviti klasu `Džak`. Džak ima zapreminu koja mu se mora dodeliti pri kreiranju (ovo se obezbeđuje odgovarajućim message-handlerom). Džak može da sadrži 0 ili više merljivih predmeta i čuva podatak o ukupnoj zapremini svih predmeta u džaku.
5. Napisati message-handler koji vraća broj predmeta u džaku.
6. Obezbediti da se prilikom dodavanja novog predmeta u džak zapremina tog predmeta doda na ukupnu zapreminu svih predmeta u džaku, a da se ne prevaziđe zapremina džaka. U tom slučaju se novi predmet ne dodaje u džak.