

Domaći zadatak 3

Muzičar

Napraviti klasu Muzicar koja sadrži:

- Atribut teorijsko_znanje – Sadrži nivo teorijskog znanja muzičara(int).
- Metodu uci_teoriju – Povećava nivo teorijskog znanja muzičara za jedan.

Napraviti klasu Gitarista koja nasleđuje klasu Muzicar, i uz to ima i sledeće attribute i metode:

- Atributi:
 - uvezbanost – Sadrži uvežbanost muzičara(int)
 - sluh – Sadrži nivo sluha muzičara (int)
- Metode:
 - Vezbaj – Ako je sluh muzičara manji od 5, povećava uvežbanost za polovinu vrednosti teorijskog znanja, a ako je veći od 5, povećava uvežbanost za 75% teorijskog znanja

Napraviti klasu Elektricni_gitarista koja nasleđuje klasu Gitarista:

- Atributi:
 - Oprema – Sadrži cenu opreme koju muzičar poseduje
- Metode:
 - Nastupaj – Ova metoda kao parameter prima vrstu nastupa na kom muzičar svira, a vrsta nastupa određuje kako će publika reagovati na nastup. Nastupi mogu biti “Kucna zurka”, “Klupska svirka” ili “Koncert”.

Za pozitivne reakcije publike potrebno je ispuniti sledeće uslove

- Kućna žurka:
 - Uvežbanost > 2
 - Cena opreme > 100
- Klupska svirka:
 - Uvežbanost > 5
 - Cena opreme > 400
- Koncert:
 - Uvežbanost > 10
 - Cena opreme > 1000

Ako je reakcija publike na nastup pozitivna, potrebno je ispisati “Bravo!”, a u suprotnom treba ispisati “Uaa!”

Potrebno je napisati primer primene koda u kom muzičar prvi put ne uspeva da zadovolji publiku, a posle vežbanja i kupovine opreme dobija pozitivne reakcije publike.

Rok za predaju domaćeg rada: 25.04.2023. u 19:00.

Domaći zadaci koji ne budu poslani na vreme neće biti pregledani.

Urađen domaći (.py fajl) poslati na mariovolas@uns.ac.rs i **OBAVEZNO** napisati ime, prezime i broj indeksa.