

Vježbe 2.

Pr. 1

```
#include <iostream.h>

class Kocka {
private:
    float a;
public:
    Kocka() { // konstruktor - služi za inicijalizaciju var klase
        a=10;
    }
    Kocka(float aa) { // konstruktor sa parametrima koji se šalju kod kreiranja klase
        a=aa;
    }
    ~Kocka() {} // destruktor - čisti memoriju koju je klasa zauzela

    float oplosje() {return 6*a*a;}
    float volumen() {return a*a*a;}
    void UpisiA(float aa) { a=aa;}
};

void main() {
    Kocka koc;
    cout<<"Oplosje kocke " <<koc.oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<koc.volumen()<< endl;

    float aa;
    cout<<"\nUpiši a: ";
    cin>> aa;
    Kocka koc2(aa);
    cout<<"Oplosje kocke " <<koc2.oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<koc2.volumen()<< endl;

    // dinamički definirane klase
    Kocka *dkoc = new Kocka();
    cout<<"Oplosje kocke " <<dkoc->oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<dkoc->volumen()<< endl;
    delete dkoc;
}
```

Pr 2.

```
#include <iostream.h>

class Kocka {
private:
    float a;
public:
    Kocka() { // konstruktor - služi za inicijalizaciju var klase
        a=10;
    }
    Kocka(float aa) { // konstruktor sa parametrima koji se šalju kod kreiranja klase
```

```

        a=aa;
    }
    ~Kocka() {} // destruktor - cisti memoriju koju je klasa zauzela

    float oplosje(){return 6*a*a;}
    float volumen(){return a*a*a;}
    void UpisiA(float aa){ a=aa;}
};

void main() {
    Kocka koc;
    cout<<"Oplosje kocke " <<koc.oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<koc.volumen()<< endl;

    float aa;
    cout<<"\nUpiši a: ";
    cin>> aa;
    Kocka koc2(aa);
    cout<<"Oplosje kocke " <<koc2.oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<koc2.volumen()<< endl;

    // dinamički definirane klase
    Kocka *dkoc = new Kocka();
    cout<<"Oplosje kocke " <<dkoc->oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<dkoc->volumen()<< endl;
    delete dkoc;

    // dinamički definirane klase sa konstruktorom sa parametrima

    cout<<"\nUpiši a: ";
    cin>> aa;
    Kocka *dkoc2= new Kocka(aa);
    cout<<"Oplosje kocke " <<dkoc2->oplosje()<< endl;
    cout<<"Volumen kocke " <<dkoc2->volumen()<< endl;
    delete dkoc2;
}

```