

1. Napraviti dva objekta koji predstavljaju dve kocke. Za prvu kocku, omogućiti da korisnik unese stranicu, a za drugi je ona poznata i iznosi $a=3\text{cm}$. Izračunati zapremine obe kocke i rezultat prikazati na ekranu.
2.
 - a. Napraviti klasu koja opisuje prodavnicu. U opisu prodavnice navesti najmanje 5 atributa
 - b. U glavnoj klasi napraviti objekat koji predstavlja prodavnicu.
 - c. Zadati podatke
 - d. Prikazati na dijalogu za poruke rezultate
3. Napraviti klasu koja opisuje auto koji se kreće brzinom od 20m/s i onda počinje da koči . Napraviti unutar klase metodu koja računa pređeni put na osnovu početne brzine ubrzanja i vremena. U glavnoj klasi, kreirati objekat automobile, uneti vreme kočenja, a zatim izračunati zaustavni put.
4. Napraviti grafiku koja će izgledati kao na slici:

