

1. Definiraj klasu krug, čije će svojstvo biti polumjer kruga (r), osim toga imat će sljedeće metode:
✂ **public double površina ()** – koja će vraćati površinu kruga;
✂ **public double opseg ()** – koja će vraćati opseg kruga.
Potom kreirati instancu glavnom programu klase krug unijeti radijus i pozivati njene metode.
2. Napravi klasu naziva Bazalni koja sadrži svojstva ime (string), prezime (string), godine, visina i težina. Napravi metodu koja računa bazalni metabolizam osobe. Bazalni metabolizam se računa po formuli $BM = 10 * \text{težina(kg)} + 6.25 * \text{visina(cm)} - 5 * \text{godine}$. U glavnom programu kreiraj instancu os1 za klasu bazalni, unesi svoje podatke i ispiši rezultat metode.
3. Napraviti klasu Geometrija koja sadrži 4 stranice. U njoj definirati metodu opseg(). Klasi Geometrija definirati dvije podklase Pravokutnik i Trokut te u svakoj od njih definirati konstruktore za inicijalizaciju varijabli, s tim da u podklasi trokut četvrtu stranicu klase Geometrija moramo postaviti na 0 i provjeriti da li unesene stranice čine trokut. U podklasama definirati metodu površina() koja računa površinu. Napraviti instance u glavnom programu i ispisati rezultate metoda.
4. Definiraj klasu osoba čija će svojstva biti ime, prezime i starost osobe. Nad klasom treba definirati i sljedeće metode:
✂ **public String ispis ()** – vraća ime i prezime osobe;
✂ **public String inicijali ()** – vraća inicijale osobe;
Potom u glavnom programu kreirati instancu os1 i pozivati njene metode.