

## 2. ZADATAK

C++

Napisati klasu **Kocka** koja modeluje kocku za igru.

### IMPLEMENTIRATI

- prazan konstruktor
- konstruktor sa parametrima
- konstruktor kopije
- metodu **void baci()**
- metodu **int getVrednost() const**
- slobodnu funkciju **int meni()**

### NAPOMENA

- prazan konstruktor podešava stranu kocke na 1
- za generisanje slučajne vrednosti iskoristiti **rand()** funkciju koja se nalazi u C++ zaglavlju **cstdlib**. Formula za generisanje vrednosti je: **rand() % (X-Y+1) + Y**, gde X predstavlja max, a Y min (max = 6, min = 1)
- slobodna funkcija **int meni()** prikazuje listu operacija i kao povratnu vrednost vraća broj izabrane operacije. Na osnovu vraćene vrednosti poziva se odgovarajuća metoda klase.