

Instrukcja 01 - grupa 3

L.P.	Treść zadania	Maksymalna liczba punktów
1.	Napisz program pozwalający przechowywać informacje na temat osoby. Poza imieniem i nazwiskiem i wiekiem osoba powinna być charakteryzowana przez datę urodzenia. Przynajmniej jeden z definiowanych atrybutów powinien być wskaźnikiem. Projekt powinien ponadto zawierać:	0,5
a.	konstruktory klas (domyślny, sparametryzowany)	0,4
b.	metody pozwalające na ustawienie atrybutów klasy dla obu klas	0,5
c.	metody pozwalające na wypisywanie informacji o atrybutów klasy dla obu klas	0,2
d.	funkcje pozwalające na wypisywanie informacji o atrybutach klasy z wykorzystaniem obiektu cout	0,2
e.	wykorzystanie sposobu ukrywania informacji	0,1
f.	funkcje pobierające informacje o atrybutach klasy dla obu klas	0,4
g.	funkcję globalną pozwalającą na wypisywanie informacji o obiektach klasy osoba	0,2
	Po zbudowaniu klas należy stworzyć obiekty tych klas w sposób statyczny, dynamiczny i posłużyć się wszystkimi stworzonymi funkcjami - tak, aby zaprezentować ich działanie.	0,5
SUMA:		3,0