

**44.** Napisz program, w którym utworzona zostanie klasa zawierająca:

- dwie dowolne zmienne,
- jedną metodę,
- konstruktor inicjujący zmienne.

W funkcji main programu utwórz obiekt klasy i przetestuj działanie.

**45.** W klasie stworzonej w poprzednim zadaniu dodaj metody o tej samej nazwie, ale różnych argumentach – zastosuj mechanizm przeciążania metod. W funkcji main programu przetestuj działanie metod.

**46.** Napisz program, który tworzy klasę Pracownik, o polach: imię, nazwisko, ulica, nr\_domu, kod\_pocztowy, miejscowość.

Napisać funkcję, która wczytuje dane, oraz funkcję wyświetlającą w postaci wizytówki, np.:

```
-----  
Jan Kowalski  
ul. Długa 20  
00-000 Warszawa  
-----
```