

47. Napisz program, który tworzy klasę Rachunek o polach: data, wartosc_netto, podatek, wartosc_brutto. Napisać funkcję, która wczytuje datę, wartość netto, oraz funkcję, która oblicza wartość podatku oraz wartość brutto dla stawki 23%.

48. Napisz program, który tworzy klasę Uczeń o polach: imię, nazwisko, liczba_pytan, poprawne_odp. Napisać funkcję, która wczytuje dane, oraz funkcję, która oblicza procent poprawnych odpowiedzi.

49. Zaproponuj trzy klasy. Jedna klasa jest bazowa a dwie pozostałe dziedziczą po niej. Przykładowe klasy to: Pojazd, Auto i Motor lub Figura, Prostokąt i Koło lub Istota, Ptak, Gad itp. Dla klasy bazowej stwórz dwie zmienne, a w klasie potomnej przynajmniej jedną. Dla każdej klasy stwórz: minimum dwa konstruktory, jedną metodę realizującą mechanizm przeciążania i jedną metodą realizującą mechanizm polimorfizmu.