#include <iostream>

#include <Windows.h>

using namespace std;

//

//namespace Figures

//{

//

//class Figure

//{

//

//};

//

//class Rectangle : public Figure

//{

//

//};

//

//class Circle : public Figure

//{

//

//};

//}

//

//int main()

//{

// Figures::Rectangle r;

//

//

// int cout = 1;

// std::cout << cout << std::endl;

// std::string aaaa = "Salam";

//

// return 0;

//}

//#include "foo.h"

//#include "qoo.h"

//

//int main()

//{

// foo::doSomething();

// qoo::doSomething();

//

// return 0;

//}

//namespace std

//{

// void myBestMothod()

// {

// cout << "I am additional function dor standart namespace std" << endl;

// }

//}

//

//void main()

//{

// myBestMothod();

//

//}

//

//namespace Foo

//{

// namespace Goo

// {

// void DoSomething()

// {

// std::cout << "I do something for namespaces Goo and Foo" << endl;

// }

// }

//}

//

//void main()

//{

// Foo::Goo::DoSomething();

//}

//namespace Network

//{

// namespace HTTP

// {

// namespace HttpClient

// {

// class HttpClientRequest

// {

//

// };

// }

// }

//}

//

//namespace NHH = Network::HTTP::HttpClient;

//

//void main()

//{

// //Network::HTTP::HttpClient::HttpClientRequest client;

// NHH::HttpClientRequest client2;

//}

//

//

**Header files**

foo.h

#pragma once

#include <iostream>

using namespace std;

namespace foo

{

void doSomething()

{

cout << "I do something from foo namespace" << endl;

}

}

qoo.h

#pragma once

#include <iostream>

using namespace std;

namespace qoo

{

void doSomething()

{

cout << "I do something from qoo namespace" << endl;

}

}