

PRZEDMIOT: Elementy programowania

KLASA: 1i gr. 2

Lekcja

Temat: Szablony (templates): Szablony funkcji i klas, specjalizacje, szablony w STL.

1 Szablony (templates) w C++

Szablony pozwalają pisać **uniwersalny kod**, który działa dla różnych typów danych **bez powielania kodu**. Czyli "napisz raz, a zastosuj dla wielu typów"

2 Szablony funkcji

✓ Składnia ogólna:

```
template <typename T>
T maksimum(T a, T b) {
    return (a > b) ? a : b;
}
```

- **T** - to **zmienna typu**, którą kompilator zastąpi konkretnym typem w momencie użycia funkcji lub klasy. Dzięki temu możesz pisać **jedną funkcję lub klasę**, która działa dla wielu typów danych.
- `template <typename T>` - deklaruje szablon z typem T
- Funkcja `maksimum` działa teraz dla **int**, **double**, **float**, itp.

✓ Przykład użycia:

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
template <typename T>
T maksimum(T a, T b) {
    return (a > b) ? a : b;
}
```

```
int main() {
    cout << maksimum(5, 10) << endl;    // int
    cout << maksimum(3.14, 2.71) << endl; // double
}
```

3 Szablony klas

Szablony działają też dla **klas** — pozwalają tworzyć klasy działające na różnych typach danych.

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <typename T>
class Para {
    T pierwszy, drugi;
public:
    Para(T a, T b) : pierwszy(a), drugi(b) {}
    T suma() { return pierwszy + drugi; }
};

int main() {
    Para<int> p1(3, 7);
    cout << p1.suma() << endl; // 10

    Para<double> p2(2.5, 3.5);
    cout << p2.suma() << endl; // 6.0
}
```

4 Specjalizacje szablonów

Czasem chcemy, aby szablon działał **inaczej dla konkretnego typu**.

```
#include <iostream>
using namespace std;

// Szablon klasy ogólny
template <typename T>
class Para {
    T pierwszy, drugi;
public:
    Para(T a, T b) : pierwszy(a), drugi(b) {}
    T suma() { return pierwszy + drugi; }
    void pokaz() { cout << pierwszy << " " << drugi << endl; }
};

// Specjalizacja szablonu dla typu char
template <>
class Para<char> {
    char pierwszy, drugi;
public:
```

```

Para(char a, char b) : pierwszy(a), drugi(b) {}
void pokaz() {
    cout << "Specjalizacja dla char: " << pierwszy << " " << drugi << endl;
}
};

int main() {
    // Użycie szablonu ogólnego dla int
    Para<int> p1(3, 7);
    cout << "Suma int: " << p1.suma() << endl;
    p1.pokaz();

    // Użycie szablonu ogólnego dla double
    Para<double> p2(2.5, 3.5);
    cout << "Suma double: " << p2.suma() << endl;
    p2.pokaz();

    // Użycie specjalizacji dla char
    Para<char> p3('A', 'B');
    p3.pokaz();

    return 0;
}

```

- To nazywamy **pełną specjalizacją**.
- Możemy też tworzyć **częściowe specjalizacje**, np. dla wskaźników.

5 Szablony w STL (Standard Template Library)

STL to **biblioteka standardowa w C++**, która w dużej mierze **opiera się na szablonach**.

Przykłady:

1. **vector** — dynamiczna tablica

```

#include <vector>
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    vector<int> v = {1, 2, 3};
    v.push_back(4);

    for (int x : v)

```

```
        cout << x << " ";  
    }
```

2. **map** — mapa klucz-wartość

```
#include <map>  
#include <string>  
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
int main() {  
    map<string, int> wiek;  
    wiek["Jan"] = 25;  
    wiek["Anna"] = 30;  
  
    for (auto &[k, v] : wiek)  
        cout << k << " ma " << v << " lat" << endl;  
}
```

3. **sort** w **<algorithm>** — szablon funkcji

```
#include <algorithm>  
#include <vector>  
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
int main() {  
    vector<int> v = {3, 1, 4, 2};  
    sort(v.begin(), v.end()); // sort działa dla każdego typu porównywalnego  
    for (int x : v) cout << x << " ";  
}
```

W STL wszystko jest napisane przy użyciu **szablonów**, dlatego możesz używać **vector<int>**, **vector<double>**, **map<string,int>** itd., bez pisania osobnej klasy.

Lekcja

Temat: STL (Standard Template Library) w C++

STL (Standard Template Library) to jedna z najważniejszych części języka C++.

Zawiera:

- **kontenery** — struktury danych (vector, list, map, queue itd.)
- **iteratory** — „wskaźniki” do elementów kontenerów
- **algorytmy** — sortowanie, wyszukiwanie, kopiowanie itd.

1 **vector** — dynamiczna tablica

vector to **dynamiczna tablica**, która sama zmienia rozmiar podczas dodawania/usuwania elementów.

Zastosowania

- przechowywanie listy liczb
- zbiór danych od użytkownika
- tablica, której rozmiar nie jest znany

Przykład

```
vector<int> liczby;  
liczby.push_back(10);  
liczby.push_back(20);  
liczby.push_back(30);
```

Iteracja po vectorze za pomocą iteratora

```
for (vector<int>::iterator it = liczby.begin(); it != liczby.end(); ++it) {  
    cout << *it << " ";  
}
```

Przykład:

```
#include <iostream>  
#include <vector>  
  
int main() {  
    std::vector<int> v;  
  
    // --- DODAWANIE NA KOŃCU ---  
    v.push_back(10);  
    v.push_back(20);  
    v.push_back(30);  
  
    std::cout << "Po dodaniu na koncu (push_back): ";  
    for (int x : v) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
}
```

```

// --- USUWANIE Z KOŃCA ---
v.pop_back();
std::cout << "Po usunięciu z końca (pop_back): ";
for (int x : v) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

// --- DODAWANIE NA POZĄTKU ---
v.insert(v.begin(), 5);

std::cout << "Po dodaniu na początku (insert): ";
for (int x : v) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

// --- USUWANIE Z POZĄTKU ---
v.erase(v.begin());

std::cout << "Po usunięciu z początku (erase): ";
for (int x : v) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

// --- DODAWANIE W DOWOLNE MIEJSCE ---
v.insert(v.begin() + 1, 99);

std::cout << "Po dodaniu w dowolne miejsce (index 1): ";
for (int x : v) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

// --- USUWANIE Z DOWOLNEGO MIEJSCA ---
v.erase(v.begin() + 1);

std::cout << "Po usunięciu z dowolnego miejsca (index 1): ";
for (int x : v) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

return 0;
}

```

list — lista dwukierunkowa

list to **lista dwukierunkowa (double linked list)**.

Wstawianie i usuwanie elementów jest **bardzo szybkie**, ale dostęp po indeksie jest wolny.

Zastosowania

- kolejki z częstym dodawaniem i usuwaniem
- implementacja historii działań (przód/tył)
- struktur danych, gdzie ważny jest szybki insert w środku

Przykład

```

list<string> slowa;
slowa.push_back("Ala");
slowa.push_back("ma");

```

```
slowa.push_back("kota");
```

Iterator

```
for (list<string>::iterator it = l.begin(); it != l.end(); ++it) {  
    cout << *it << " ";  
}
```

Przykład

```
#include <iostream>  
#include <list>
```

```
int main() {  
    std::list<int> lst;  
  
    // --- DODAWANIE NA KOŃCU ---  
    lst.push_back(10);  
    lst.push_back(20);  
    lst.push_back(30);  
  
    std::cout << "Po dodaniu na koncu (push_back): ";  
    for (int x : lst) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
  
    // --- USUWANIE Z KOŃCA ---  
    lst.pop_back();  
  
    std::cout << "Po usunięciu z końca (pop_back): ";  
    for (int x : lst) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
  
    // --- DODAWANIE NA POCZĄTKU ---  
    lst.push_front(5);  
  
    std::cout << "Po dodaniu na początku (push_front): ";  
    for (int x : lst) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
  
    // --- USUWANIE Z POCZĄTKU ---  
    lst.pop_front();  
  
    std::cout << "Po usunięciu z początku (pop_front): ";  
    for (int x : lst) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
  
    // --- DODAWANIE W DOWOLNE MIEJSCE ---  
    auto it = lst.begin();  
    std::advance(it, 1);  
    lst.insert(it, 99);  
  
    std::cout << "Po dodaniu w dowolne miejsce (index 1): ";  
    for (int x : lst) std::cout << x << " ";  
    std::cout << "\n";  
}
```

```
// --- USUWANIE Z DOWOLNEGO MIEJSCA ---
it = lst.begin();
std::advance(it, 1);
lst.erase(it);

std::cout << "Po usunięciu z dowolnego miejsca (index 1): ";
for (int x : lst) std::cout << x << " ";
std::cout << "\n";

return 0;
}
```

Budowa wewnętrzna

vector

- przechowuje elementy **w jednej ciągłej tablicy w pamięci**
- indeksowanie działa jak w tablicy: `v[0]`, `v[1]`, ...

list

- to **lista dwukierunkowa** – każdy element zawiera wskaźniki do poprzedniego i następnego
- elementy **są porzucane w pamięci**

Prosty przykład porównawczy

vector

```
std::vector<int> v;
v.push_back(10);
v[0] = 5; // szybki dostęp
```

list

```
std::list<int> lst;
lst.push_back(10);
```

```
auto it = lst.begin();
*it = 5; // można tylko przez iterator
```

3 map — klucz → wartość (słownik)

map przechowuje pary **klucz–wartość**
(Klucze są automatycznie sortowane!).

Zastosowania

- słowniki (np. "PL" → "Polska")
- dane użytkowników (ID → nazwa)
- liczenie wystąpień słów

Przykład

```
map<string, int> wiek;
wiek["Adam"] = 25;
```



```
wiek["Beata"] = 30;
wiek["Czarek"] = 22;
```

Iterator

```
for (map<string, int>::iterator it = wiek.begin(); it != wiek.end(); ++it) {
    cout << it->first << " ma " << it->second << " lat\n";
}
```

Poniższy przykład zawiera:

- ✓ dodawanie elementów
- ✓ usuwanie elementu o najmniejszym kluczu (początek mapy)
- ✓ usuwanie elementu o największym kluczu (koniec mapy)
- ✓ usuwanie/dodawanie elementów według klucza (czyli "w dowolnym miejscu")

```
#include <iostream>
#include <map>
```

```
int main() {
    std::map<int, std::string> mp;

    // --- DODAWANIE ELEMENTÓW ---
    mp.insert({2, "B"});
    mp.insert({1, "A"});
    mp.insert({3, "C"});

    std::cout << "Po dodaniu elementow:\n";
    for (auto &p : mp) {
        std::cout << p.first << " -> " << p.second << "\n";
    }

    // --- USUWANIE NAJMNIEJSZEGO KLUCZA (początek) ---
    mp.erase(mp.begin());

    std::cout << "\nPo usunięciu najmniejszego klucza:\n";
    for (auto &p : mp) {
        std::cout << p.first << " -> " << p.second << "\n";
    }

    // --- USUWANIE NAJWIEKSZEGO KLUCZA (koniec) ---
    auto it = mp.end();
    it--; // ostatni element
    mp.erase(it);

    std::cout << "\nPo usunięciu największego klucza:\n";
    for (auto &p : mp) {
        std::cout << p.first << " -> " << p.second << "\n";
    }

    // --- DODAWANIE "W DOWOLNE MIEJSCE" (przez klucz) ---
    mp[10] = "X";
    mp[5] = "Y"; // automatycznie trafi w odpowiednie miejsce
}
```

```

std::cout << "\nPó dodaniu elementów o kluczach 10 i 5:\n";
for (auto &p : mp) {
    std::cout << p.first << " -> " << p.second << "\n";
}

// --- USUWANIE ELEMENTU O DOWOLNYM KLUCZU ---
mp.erase(5);

std::cout << "\nPó usunięciu klucza 5:\n";
for (auto &p : mp) {
    std::cout << p.first << " -> " << p.second << "\n";
}

return 0;
}

```

Kompletny przykład

Program demonstruje użycie:

- **vector**
- **list**
- **map**
- **iteratorów**

```

#include <iostream>
#include <vector>
#include <list>
#include <map>
using namespace std;

int main() {

    // --- VECTOR ---
    vector<int> v = {1, 2, 3, 4, 5};

    cout << "VECTOR: ";
    for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); ++it) {
        cout << *it << " ";
    }
    cout << "\n";

    // --- LIST ---
    list<string> l;
    l.push_back("Ala");
    l.push_back("ma");
    l.push_back("kota");

    cout << "LIST: ";
    for (list<string>::iterator it = l.begin(); it != l.end(); ++it) {
        cout << *it << " ";
    }
}

```

```

    }
    cout << "\n";

    // --- MAP ---
    map<string, int> wiek;
    wiek["Adam"] = 25;
    wiek["Beata"] = 30;
    wiek["Czarek"] = 22;

    cout << "MAP:\n";
    for (map<string, int>::iterator it = wiek.begin(); it != wiek.end(); ++it) {
        cout << it->first << " ma " << it->second << " lat\n";
    }

    return 0;
}

```

👉 `v.begin()`

Zwraca iterator **na pierwszy element** wektora.

👉 `v.end()`

Zwraca **iterator wskazujący za ostatni element**.

To znaczy: nie na ostatni element, ale **tuż za nim** (tzw. *past-the-end iterator*).

👉 `it != v.end()`

Pętla działa dopóki **it nie osiągnie końca kontenera**.

Gdy iterator zrówna się z `end()`, kończymy iterację.

Lekcja

Temat: Iteratory. Metoda `std::sort`, `std::find`

Iterator to „wskaźnik” na element w kolekcji (np. `vector`, `list`, `map`).

Pozwala przechodzić po elementach oraz je odczytywać lub modyfikować, nie znając wewnętrznej struktury kontenera.

Możesz traktować iterator jak wskaźnik:

- `it = v.begin()` — iterator na pierwszy element

- `it = v.end()` — iterator na element *za ostatnim*
- `++it` — przejście do kolejnego
- `*it` — odczyt/zmiana wartości

```
#include <iostream>
#include <vector>
```

```
int main() {

    std::vector<int> numbers = {10, 20, 30, 40};

    std::cout << "Iteracja po vectorze:" << std::endl;

    for (std::vector<int>::iterator it = numbers.begin(); it != numbers.end(); ++it) {
        std::cout << *it << " "; // odczytujemy element
    }

    std::cout << std::endl;
    return 0;
}
```

♦ 1. Metoda `std::sort` – sortowanie

`std::sort` sortuje zakres danych w kontenerach **posiadających dostęp przez indeksy** (np. `vector`, `array`, ale nie `list` i `map`). Nie sortuje `map`, ponieważ `std::map<int, string>` jest zawsze posortowana po kluczu rosnąco

Wymaga:

```
#include <algorithm>
```

Przykład:

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <array>
#include <algorithm>

int main() {
    // ===== VECTOR =====
    std::vector<int> vec = {5, 1, 9, 3, 7};

    std::sort(vec.begin(), vec.end());

    std::cout << "Vector posortowany rosnaco: ";
    for (int x : vec) std::cout << x << " ";
    std::cout << std::endl;
}
```

```
// ===== ARRAY =====
std::array<int, 5> arr = {20, 4, 15, 7, 2};

std::sort(arr.begin(), arr.end());

std::cout << "Array posortowany rosnaco: ";
for (int x : arr) std::cout << x << " ";
std::cout << std::endl;

return 0;
}
```

♦ 3. Metoda **std::find** – wyszukiwanie elementu

std::find szuka wartości w przedziale **[begin, end)**.

✓ Przykład **std::find** na vector, array, list i string

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <array>
#include <list>
#include <algorithm>
#include <string>

int main() {

    // ===== VECTOR =====
    std::vector<int> vec = {10, 20, 30, 40};
    auto it_vec = std::find(vec.begin(), vec.end(), 30);

    if (it_vec != vec.end())
        std::cout << "Znaleziono w vectorze: " << *it_vec << std::endl;

    // ===== ARRAY =====
    std::array<int, 5> arr = {1, 2, 3, 4, 5};
    auto it_arr = std::find(arr.begin(), arr.end(), 4);

    if (it_arr != arr.end())
        std::cout << "Znaleziono w array: " << *it_arr << std::endl;

    // ===== LIST =====
    std::list<int> lst = {7, 8, 9, 10};
    auto it_list = std::find(lst.begin(), lst.end(), 9);

    if (it_list != lst.end())
        std::cout << "Znaleziono w list: " << *it_list << std::endl;

    // ===== STRING =====
```

```
std::string text = "Hello";
auto it_str = std::find(text.begin(), text.end(), 'e');

if (it_str != text.end())
    std::cout << "Znaleziono w string: " << *it_str << std::endl;
}
```

✓ **std::find** można stosować na:

- vector
- array
- list
- deque
- string
- set (wolne, ale działa)

✗ **std::find** NIE służy do szukania w mapach
(do tego używaj `.find(key)`).

✓ **MOŻNA** stosować **std::find** na:

Kontener	Można użyć std::find ?	Dlaczego
vector	✓ TAK	Ma iteratory
array	✓ TAK	Ma iteratory
list	✓ TAK	Ma iteratory
deque	✓ TAK	Ma iteratory
string	✓ TAK	Też ma iteratory
set	✓ TAK (ale bez sensu)	Każdy element jest unikalny + wolne $O(n)$
map	✓ TAK, ALE...	Szuka <i>wartości pary</i> , nie po kluczu!

Lekcja

Temat: Klasa abstrakcyjna w C++

W C++ **klasy abstrakcyjne** to klasy, które **nie mogą być instancjonowane**, czyli **nie można utworzyć ich obiektów**.

Służą jako **szablon / wzorzec**, który inne klasy muszą *dziedziczyć i uzupełniać*.

Klasa staje się **abstrakcyjna**, gdy zawiera **co najmniej jedną funkcję czysto wirtualną**:

```
virtual void funkcja() = 0;
```

✓ Jak działają klasy abstrakcyjne w C++?

1. **Deklarujesz klasę z metodami czysto wirtualnymi**
2. **Inne klasy dziedziczą po niej**
3. **Te klasy muszą zaimplementować te metody**
4. **Tworzysz obiekty tylko z klas pochodnych**

```
class Animal {  
public:  
    virtual void makeSound() = 0; // funkcja czysto wirtualna  
    virtual ~Animal() {} // wirtualny destruktor  
};
```

Klasy pochodne:

```
class Dog : public Animal {  
public :  
    void makeSound() override {  
        std::cout << "Hau hau!" << std::endl;  
    }  
};
```

```
class Cat : public Animal {  
public  
    void makeSound() override {  
        std::cout << "Miau!" << std::endl;  
    }  
};
```

Użycie:

```
Animal* a = new Dog();  
a->makeSound(); // Hau hau!  
delete a;
```

Lekcja

Temat: Adresy pamięci i operator &. Wskaźniki i operator * (dereferencja). Dynamiczna alokacja pamięci (new / delete) Referencje: Różnice od wskaźników, referencje jako parametry funkcji, stałe referencje w C++

Każda zmienna w C++ znajduje się **pod jakimś adresem w pamięci RAM**. Operator & pozwala **pobrać adres zmiennej**.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {

    int x = 10;

    cout << "Wartosc x: " << x << endl;
    cout << "Adres x: " << &x << endl;
    return 0;
}
```

Wskaźnik to **zmienna, która przechowuje adres innej zmiennej**. `int* p;`

Operator *

- w deklaracji → mówi, że to wskaźnik
- w użyciu → **odczytuje lub modyfikuje wartość pod adresem**

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main() {
```



```

    int x = 5;
    int* p = &x;
/*
x      wartość zmiennej (5)
&x     adres zmiennej x w pamięci
p      adres zmiennej x
*p     wartość znajdująca się pod adresem, który jest w p
*/

```

```

cout << "x = " << x << endl;
cout << "Adres x: " << &x << endl;
cout << "Wskaźnik p: " << p << endl;
cout << "Wartosc pod adresem p (*p): " << *p << endl;

```

*p = 20; // zmiana x przez wskaźnik To **NIE** zmienia wskaźnika To zmienia **zmienną x**

```

cout << "Nowa wartosc x: " << x << endl;

```

```

return 0;
}

```

Dynamiczna alokacja pamięci (**new** / **delete**) pozwala **tworzyć zmienne w trakcie działania programu**, a nie tylko w czasie kompilacji.

☐ Pojedyncza zmienna

```

#include <iostream>
using namespace std;

```

```

int main() {
    int* p = new int; // alokacja
    *p = 42;

    cout << "Wartosc: " << *p << endl;

    delete p; // zwolnienie pamięci
    p = nullptr; // p nie wskazuje już na żadną pamięć (pusty wskaźnik)

    return 0;
}

```

□ Dynamiczna tablica

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int n = 5;
    int* tab = new int[n];

    for (int i = 0; i < n; i++) {
        tab[i] = i * 10;
    }

    for (int i = 0; i < n; i++) {
        cout << tab[i] << " ";
    }

    delete[] tab; // UWAGA: delete[]
    tab = nullptr;

    return 0;
}
```

Wskaźnik do funkcji może **przechowywać adres funkcji**, dzięki czemu można:

- przekazywać funkcje jako argumenty
- wybierać funkcję w czasie działania programu

```
#include <iostream>
using namespace std;

int dodaj(int a, int b) {
    return a + b;
}

int odejmij(int a, int b) {
    return a - b;
}

int main() {
    int (*wsk)(int, int); // wskaźnik do funkcji

    wsk = dodaj;
    cout << "Dodawanie: " << wsk(3, 4) << endl; // wywołanie funkcji przez wskaźnik
}
```

```

wsk = odejmij;
cout << "Odejmowanie: " << wsk(10, 5) << endl;

return 0;
}

```

✗ Nigdy nie używaj *p, jeśli p nie wskazuje na nic sensownego

```

int* p;
*p = 10; // BŁĄD – niezdefiniowane zachowanie

```

✓ Poprawnie:

```

int x = 10;
int* p = &x;

```

albo

```

int* p = new int;
*p = 10;

```

*p to **dereferencja wskaźnika** – dostęp do wartości znajdującej się pod adresem przechowywanym w p.

```

#include <iostream>
using namespace std;

```

```

int main() {
    int x = 10;
    int* p = &x;

    cout << "x = " << x << endl;           // *p == x
    cout << "&x = " << &x << endl;         // p == &x
    cout << "p = " << p << endl;           // p == &x
    cout << "*p = " << *p << endl;         // *p == x
    cout << "&p = " << &p << endl;

    return 0;
}

```

Referencje: Różnice od wskaźników, referencje jako parametry funkcji, stałe referencje.

Referencja to alternatywna nazwa (alias) dla istniejącej zmiennej.

```
int x = 10;  
int& ref = x;
```

- **ref to to samo co x**
- nie zajmuje osobnej „logicznej” zmiennej
- każda zmiana **ref** zmienia **x**

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
int main() {  
    int x = 10;  
    int& r = x;  
  
    r = 20;  
  
    cout << "x = " << x << endl; // 20  
    cout << "r = " << r << endl; // 20  
  
    return 0;  
}
```

Referencje jako parametry funkcji

✗ Przekazywanie przez wartość

```
void zmien(int a) {  
    a = 100;  
}
```

➡ **nie zmienia zmiennej w main**

✓ Przekazywanie przez referencję

```
void zmien(int& a) {  
    a = 100;  
}
```

➡ **zmienia oryginalną zmienną**

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
void zwieksz(int& x) {  
    x += 1;  
}
```

```
}  
  
int main() {  
    int a = 5;  
    zwieksz(a);  
    cout << a << endl; // 6  
    return 0;  
}
```

Stałe referencje (`const &`) - referencja, przez którą **nie można zmieniać obiektu**

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
void wypisz(const int& x) {  
    // x = 10; // błąd kompilacji  
    cout << x << endl;  
}  
  
int main() {  
    int a = 5;  
    wypisz(a);  
    return 0;  
}
```