

Do pobrania jest plik main.cpp, którego nie wolno modyfikować*. Państwa zadaniem jest utworzenie stosownych plików oraz implantacja kodu w języku C++, tak, aby wywołanie programu prowadziło do wypisania na ekran treści w pełni spójnej (modulo adresy pamięci) z tą zawartą w komentarzu na końcu pliku main.cpp. Zadanie weryfikuje znajomość typów, tablic, instrukcji sterujących, pętli, struktur, funkcji, wskaźników, rekurencji, obsługi wyjścia.

* - do weryfikacji poprawności Państwa programu zostanie użyta oryginalna wersja main.cpp. W celach roboczych (w trakcie pracy nad programem) dopuszcza się dowolną modyfikację pliku main.cpp.

Skrótowny opis zadania:

```
// Proszę napisać klasy reprezentujące monitor, rzutnik i telewizor
// LCD. Każde z tych urządzeń wyświetla obraz w inny sposób,
// tzn. dodaje innego rodzaju ramkę do obrazu i ma wymiary
// zdefiniowane w programie. Każde z tych urządzeń może być użyte do
// wyświetlenia z obrazu z komputera lub odtwarzacza DVD. Komputer
// zapelnia obraz literami K, a odtwarzacz DVD literami D. Informacja,
// która jest wyświetlana (oprócz ramki) nie może znajdować się w
// monitorze, rzutniku lub telewizorze.
```

W /include ma być dokładnie 1 plik nagłówkowy, w /src mogą być osobne pliki *.cpp dla każdej klasy.

Nazwa pliku wykonywalnego: **Lab13**

Ostateczny program powinien być przyjazny dla programisty (mieć czytelny i dobrze napisany kod ze stosownymi komentarzami). Pełne rozwiązanie należy wysłać (w formacie archiwum zip o ustalonej nazwie) do serwisu UPeL **przed końcem zajęć**.