

## Programowanie w języku C++

### Laboratorium nr 3

*konstruktor / konstruktor domniemany / funkcje typu const*

#### Zadanie nr 1

- Utwórz klasę *Samochod* z prywatnymi polami: marka, model, przebieg.
- Utwórz **konstruktor domniemany** wypisujący informacje o tworzeniu obiektu klasy *Samochod*.
- Utwórz **trzyargumentowy konstruktor** inicjalizujący pola klasy.
- Utwórz **dwuargumentowy konstruktor** inicjalizujący pola marka i model wartościami podanymi jako argument, jednocześnie ustawiający przebieg na zero. W konstruktorze użyj **listy inicjalizacyjnej konstruktora**.
- Utwórz funkcję składową **Wypisz** typu const wypisującą na ekranie informacje o samochodzie.
- Utwórz jednoargumentową funkcję składową **Jedz** zmieniającą przebieg o podaną liczbę kilometrów.

#### Zadanie nr 2

Utwórz klasę *Czas* zawierającą:

Prywatne pola: godzina, minuta;

Publiczne funkcje składowe:

**Wczytaj** – umożliwiająca czytanie czasu(godziny i minuty)

**Prezentuj** (typu const) wyświetlającą czas w postaci godzina:minuta

Konstruktor wypełniający pola klasy

Napisz program *czas.cpp*, który:

- definiuje obiekt klasy *Czas* ustalając konstruktorem wartości pól.
- Następnie wydrukuj wczytane wartości.
- Zmień datę używając funkcji składowej *wczytaj*.
- Wypisz powtórnie datę na ekran.

### Zadanie nr 3

Utwórz klasę *Warsztat*

- Prywatne pola składowe:
  - `czas_roz poczenia`, `czas_zakonczenia`, `nazwa_warsztatu`, `nazwisko_prowadzacego`, `sala`.
- Publiczne funkcje składowe:
  - `Wyświetl` (typu `const`) wyświetlającą informację o warsztacie
  - konstruktor - wypełniający pola składowe. Użyj listy inicjalizacyjnej konstruktora
- Napisz program `warsztat.cpp`, który utworzy obiekt klasy *Warsztat* ustawiając konstruktorem wartości pól oraz używając funkcji składowej **Wyświetl** wypisze na ekranie informacje o warsztacie.