#include <iostream>

#include <ostream>

#include <istream>

//#include "Header.h"

using namespace std;

/\*

Создать класс, поля которого будут int, double и bool.

заполнить поля случайными значениями.

переопределить операторы ввода вывода (<< >>) для вывода класса на экран и получения данных с клавиатуры

\*/

class Types

{

friend ostream& operator<<(ostream& out, Types& obj);

friend istream& operator>>(istream& in, Types& obj);

private:

int Int;

double Double;

bool Bool;

};

ostream& operator<<(ostream& out, Types& obj)

{

out << "int: " << obj.Int << "\ndouble: " << obj.Double << "\nbool: " << obj.Bool << "\n";

return out;

}

istream& operator>>(istream& in, Types& obj)

{

in >> obj.Int;

in >> obj.Double;

in >> obj.Bool;

return in;

}

int main()

{

Types obj1;

cin >> obj1;

cout << obj1;

}