Zadanie 1  
  
Stwórz klasy Polak, Anglik, Niemiec i Wloch.  
Napisz program który rozpozna daną klasę i wykona odpowiednio:

•Polak – wypisze „Dzień dobry!”

• Anglik – wypisze „Good morning!”

• Niemiec – wypisze „Guten Morgen!”

• Wloch – wypisze „Buongiorno”

Zadanie 2

Zagrajmy w papier, kamień, nożyczki

Stwórz klasy dla każdej broni. Korzystając z **typeid** napisać program, który rozpoznaje jakiego typu broń wybrał gracz1 i gracz2 oraz wypisuję który z nich wygrał.

Kamien gracz1;

Papier gracz2;  
  
wynik:

Gracz drugi wygrywa, papier bije kamień.