2.  
#include <iostream>

using namespace std;

class PolozeniPredmet {

public:char \* \_naziv;

public: int \_ocjena;

//Napraviti

//1. Defaultni konstruktor

//2. Konstruktor koji prima parametre:naziv i ocjena

//3. Konstruktor kopije

//4. Destruktor

//5. Funkcije definisane ispod

void Kopiraj(const PolozeniPredmet & original) {

//Kopira vrijednosti iz proslijeđenog objekta u trenutni

}

};

class KolekcijaPolozenih {

PolozeniPredmet \* \_polozeni;

int \_trenutno;

int \_max;

public:

//konstruktor,

//konstruktor kopije,

//destruktor

//potrebne funkcije

void AddPolozeniPredmet (PolozeniPredmet & original) {

//Dodaje novi polozeni predmet u niz

//Voditi računa da se ne moze dodavati isti predmet (istog naziva)

}

void ispis() {

}

};

void main() {

system("pause>0");

}

3.

#include<iostream>

using namespace std;

class Vozilo

{

private:

char\* markaVozila;

int godProizvodnje;

public:

//potrebne konstruktor funkcije (uključujući konstruktor kopije), destruktor

void Kopiraj(Vozilo original) {

}

void Ispis() {

}

};

class Vozac

{

char ime[20];

char\* prezime;

Vozilo\* NjegovoVozilo;

int BrVozacke;

public:

//potrebne konstruktor funkcije (uključujući konstruktor kopije), destruktor

void Ispis() {

}

void DodajVozilo(Vozilo v) {

}

};

void main() {

Vozac prvi("Test", "Test", 1234);

Vozilo prvo("BMW", 2016);

prvi.DodajVozilo(prvo);

prvi.Ispis();

system("pause>0");

}