

- I. Przygotuj klasę `Osoba` z prywatnymi polami `char* imie`, `char* nazwisko`, `Osoba** dzieci` i `int wiek`. Zadбай aby definicja tej klasy była całkowicie samowystarczalna i hermetyczna. Przeddefiniuj wszystkie domyślnie tworzone elementy tej klasy. Zaimplementuj operacje:
- zwiększenia wieku o 1 przez operator `++`
 - zmiany, dodania lub usunięcia dowolnej litery przez operatory `-` i `+`
- II. Wykorzystując klasę `Cplx` przeciąż operator:
- `++` w ciele klasy `Cplx`, tak aby wykonanie operacji `obj++`; skutkowało zwiększeniem części rzeczywistej o jeden
 - `+` w ciele klasy `Cplx`, tak aby wykonanie operacji `obj1+obj2`; zsumowało liczby zespolone `obj1` i `obj2`
 - `-` poza ciałem klasy `Cplx`, tak aby wykonanie operacji `obj1-obj2`;
 - `«`, tak aby wyświetlał liczbę zespoloną w formacie `4 + 5i`. Wykorzystaj obiekt klasy `ostream` odjęło liczby
- III. Przygotuj klasę bazową `PojazdMechaniczny` z polami `char* nazwa` i `int wiek`. Następnie utwórz klasę pochodną `Samochód` z polami `char* kolor` i `int pojemność`. Przedstaw mechanizm tworzenia obiektów klasy `Samochód`.
- Wszystkie utworzone klasy muszą zawierać przeciążenia domyślnie definiowanych funkcji.
- IV. Zdefiniowaną w poprzednim zadaniu hierarchię klas wzbogać o klasę `Łódź` będącą pochodną klasy `PojazdMechaniczny` i dysponującą polami `int wyporność` i `char* typ`. Kolejną definiowaną klasą będzie `Amfibia`, która łączy w sobie cechy łodzi i samochodu - dlatego dziedziczy zarówno po klasie `Samochód` jak i `Łódź`.
- Przedstaw mechanizm tworzenia obiektów klasy `Amfibia`. Podobnie jak to miało miejsce w poprzednim zadaniu przeciąż domyślnie definiowane funkcje.
- V. W klasach `PojazdMechaniczny`, `Samochód` i `Łódź`, utwórz polimorficzną metodę `show(...)` i przedstaw mechanizm jej wywołania. Uzupełnij definicje wymienionych klas o niezbędne polimorficzne elementy.
- VI. Utwórz szablonową klasę `Garaz` przechowującą obiekty klas zdefiniowanych w poprzednich zadaniach.