

I. Wykorzystując technikę tworzenia *unii*, zdefiniuj typ złożony ze zmiennych typów `int` i `long double`. Następnie wykonaj poniższe operacje:

- utwórz zmienną zdefiniowanej unii,
- zainicjuj ją zmienną typu `int`,
- wyświetl na ekran rozmiar utworzonej zmiennej i wartość pól unii,
- zainicjuj unię zmienną typu `long double`,
- wyświetl na ekran rozmiar utworzonej zmiennej i wartość pól unii.

II. Utwórz strukturę `Element` o polach `char* imie` i `Element next`. Utwórz zmienną `Element* lista`, której początkową wartością będzie 0. Następnie utwórz funkcje:

- `Element* getNewElement()` – pobierającą z klawiatury wartości zmiennej `imie` i opakowującą ją w strukturę typu `Element`;
- `void insert(Element*)` – znajdującą element listy z polem `next` równym 0, któremu przypisze argument z jakim została wywołana;
- `void show()` – wyświetlającą wszystkie elementy znajdujące się w zmiennej `lista`.

W funkcji `main` pętla nieskończona będzie powtarzać następujące kroki: `getNewElement`, `insert`, `show`, ...

III. Wykorzystując rezultat poprzedniego zadania zadбай, aby dodawane `Elementy` były sortowane rosnąco.

IV. Zadeklaruj typy złożone z pól `char* imie`, `int wiek` i `bool plec` wykorzystując:

- technikę tworzenia *struktur*,
- technikę tworzenia *klas*.

Następnie utwórz obiekty tych typów i odwołaj się do ich pól. *Jaka jest różnica pomiędzy tymi odwołaniami?*