

1. (1 pkt) Czy zapoznałem się z kartą przedmiotu
2. (3 pkt) Napisać program który symuluje zarządzanie wolontariuszami zbierającymi pieniądze do kubelków. Mamy 87 wolontariuszy. Każdy z wolontariuszy jest identyfikowany przez liczbę całkowitą od 0 do 86. Funkcjonalność programu:
  - a. Wita użytkownika tekstem: „Hello, this is lame software”, po czym wyświetla menu:  
 „Please choose one of the following options:  
 0 – check the status of volunteer  
 1 – add the money for the volunteer  
 Other – terminate the program”
  - b. Jeśli użytkownik wybierze opcję numer 0 program pyta którego wolontariusza dane wyświetlić: „State of which volunteer should be printed (0-86)?”  
 Użytkownik wpisuje liczbę X... chyba z zakresu (0-86).  
 Program wyświetla: „Volunteer no. X has collected Y \$”
  - c. Jeśli użytkownik wybierze opcję numer 1 program pyta którego wolontariusza dane modyfikujemy: „State of which volunteer should be modified (0-86)?”  
 Użytkownik wpisuje liczbę X... chyba z zakresu (0-86).  
 Program „How much?”  
 Użytkownik wpisuje liczbę X.XX.  
 Program potwierdza wpis „Done”
  - d. Jeśli użytkownik wybierze cokolwiek innego program wypisuje „OK. Goodbye”
3. (1,5 pkt + 0,5 pkt) Napisać funkcję o sygnaturze:

void / std::string sanitize(std::string text, std::string forbidden);

Która przepisuje parameter **text** uprzednio usuwając z niego wystąpienie ciągu **forbidden**.

| text              | forbidden | output         |
|-------------------|-----------|----------------|
| nobody is perfect | is        | nobody perfect |
| abbabba           | bb        | aaa            |
| aabcbabccabc      | abc       | abc            |

+ 0,5 pkt jeśli funkcja będzie zwracać taki ciąg, a nie jedynie wypisywać, czyli możliwe będzie wywołanie:

```
std::cout << sanitize("nobody is perfect", "is") << std::endl;
```

```
// na konsoli nobody perfect
```