

1. Utwórz w Dev C++ nowy projekt C++ typu *Console Application*.
2. Przed funkcją *main()* zadeklaruj klasę Pracownik:

```
class Pracownik
{
public:
    string imie;
    string nazwisko;
    float wynagrodzenie;
    int premia;    // w procentach

    Pracownik();           // wyświetla tekst "Tworze obiekt"
    ~Pracownik();         // wyświetla tekst "Usuwa obiekt"
    void WczytajDaneOsobowe(); // wczytuje imie i nazwisko
    void WczytajWynPremie();  // wczytuje wynagrodzenie i premie
    void WyszwietlDaneOsobowe(); // wyswietla imie i nazwisko
    void WyszwietlWynPremie(); // wyswietla wyn. podstawowe i % premii
    float ObliczKwotePremii(); // oblicza kwote premii
    void WyszwietlWynCalkowite(); // wyswietla wynagrodzenie całkowite
                                // czyli wynagrodzenie+kwota premii
}

Pracownik::Pracownik() // Konstruktor
{
    cout << "Tworze obiekt \n";
}

void Pracownik::WczytajDaneOsobowe()
{
    cout << "Imie: "; cin >> imie;
    cout << "Nazwisko: "; cin >> nazwisko;
}
```

3. Dopisz deklaracje brakujących metod:

- ~Pracownik()
- WczytajWynPremie()
- WyszwietlDaneOsobowe()
- WyszwietlWynPremie()
- ObliczKwotePremii()
- WyszwietlWynCalkowite()

4. W funkcji *main()* zadeklaruj obiekt klasy Pracownik o nazwie *p* oraz wywołaj metody:

```
Pracownik p;
p.WczytajDaneOsobowe();
p.WczytajWynPremie();
p.WyszwietlDaneOsobowe();
p.WyszwietlWynPremie();
p.WyszwietlWynCalkowite();
```