

1. Zadeklaruj klasę **DaneOsobowe** mającą pola: **imie**, **nazwisko**, **telefon**. Klasa ma zawierać następujące metody:
 - Konstruktor wyświetlający tekst: *"Tworze obiekt DaneOsobowe"*
 - Metoda **Wczytaj()** wczytująca dane dla obiektu
 2. Zadeklaruj klasę **DaneSzczegolowe** bazującą na klasie **DaneOsobowe**, która posiada dodatkowe pola: **PESEL**, **adres** oraz dodatkowe metody **WczytajPESEL()** oraz **WczytajAdres()**
 3. Utwórz funkcję **main()**, w której utworzony zostanie obiekt klasy **DaneSzczegolowe** o nazwie **osoba**, oraz zostaną wywołane wszystkie dostępne metody.
-

Ad. 1.

```
class DaneOsobowe
{
public:
    string imie;
    string nazwisko;
    int telefon;

    DaneOsobowe(); // Konstruktor
    void Wczytaj();
};

DaneOsobowe::DaneOsobowe()
{
    cout << "Tworze obiekt DaneOsobowe";
}

void DaneOsobowe::Wczytaj()
{
    cout << "Imie: "; cin >> imie;
    cout << "Nazwisko: "; cin >> nazwisko;
    cout << "Telefon: "; cin >> telefon;
}
```

Ad. 2.

```
class DaneSzczegolowe : public DaneOsobowe
{
public:
    string PESEL;
    string adres;

    void WczytajPESEL();
    void WczytajAdres();
};

void DaneSzczegolowe::WczytajPESEL()
```

```
{
    cout << "PESEL: "; cin >> pesel;
}
void DaneSzczegolowe::WczytajAdres()
{
    cout << "Adres: "; cin >> adres;
}
```

Ad. 3.

```
int main()
{
    DaneSzczegolowe osoba;

    osoba.Wczytaj();
    osoba.WczytajPESEL();
    osoba.WczytajAdres();

    return 0;
}
```