

## Zadanie

---

1. Zmodyfikuj program znajdujący się w pliku **zadanie\_prostokat.pdf**, tak aby zmienna **p** w funkcji głównej programu była tworzona dynamicznie. Zastosuj operatory **new** i **delete**.
2. Wzorując się na powyższym przykładzie napisz program zawierający klasę:
  - a. **Uzytkownik**, która zawiera następujące pola: **login**, **haslo**, **wiek**
  - b. **Ksiazka**, która zawiera następujące pola: **tytul**, **autor**, **liczba\_stron**
  - c. **Uczen**, która zawiera następujące pola: **nazwisko**, **imie**, **klasa**,
  - d. **Towar**, która zawiera następujące pola: **nazwa**, **cena**, **ilość**
  - e. **Album\_muzyczny**, która zawiera następujące pola: **tytul**, **artysta**, **rok\_wydania**

Klasa powinna zawierać 2 metody:

- `void Wczytaj()`
- `void Wyswietl()`

W funkcji main należy:

- zadeklarować zmienną dynamiczną danej klasy o nazwie **obiekt** (użyć operatora gwiazdki)
- przydzielić pamięć zmiennej
- wywołać funkcje `Wczytaj` i `Wyswietl`
- zwolnić pamięć