

Zadanie 1 [Gaddis – Język C++] Wyświetlanie dat

Zaprojektuj klasę o nazwie `Date`, przechowującą w trzech zmiennych typu `int` informację o dacie: `day` (dzień), `month` (miesiąc), `year` (rok). Klasa powinna zawierać metody wyświetlające datę w następujących formatach:

2018-12-25

25 grudnia 2018 r.

25/12/2018

Napisz kompletny program implementujący tę klasę i demonstrujący jej zastosowanie.

Weryfikacja poprawności wprowadzanych danych: numer dnia nie może być mniejszy od 1 ani większy od 31, a numer miesiąca nie może być mniejszy od 1 ani większy od 12.

Zadanie 2 [Gaddis – Język C++] Klasa Employee

Utwórz klasę o nazwie `Employee` (pracownik), zawierającą następujące zmienne członkowskie:

- `name` – typu `string`, przechowująca imię i nazwisko pracownika;
- `idNumber` – typu `int`, przechowująca identyfikator pracownika;
- `department` – typu `string`, przechowująca nazwę działu pracownika;
- `position` – typu `string`, przechowująca stanowisko pracownika.

Klasa powinna mieć takie konstruktory:

- konstruktor posiadający następujące argumenty: imię i nazwisko, identyfikator, dział, stanowisko pracownika i przypisujący ich wartości odpowiednim zmiennym członkowskim;
- konstruktor posiadający następujące argumenty: imię i nazwisko, identyfikator pracownika i przypisujący ich wartości odpowiednim zmiennym członkowskim; zmiennym `department` i `position` konstruktor powinien przypisywać pusty ciąg znaków;
- domyślny konstruktor przypisujący zmiennym `name`, `department` i `position` pusty ciąg znaków, a zmiennej `idNumber` – wartość 0.

Utwórz odpowiednie *mutatory* i *akcesory* przypisujące i zwracające wartości zmiennych członkowskich. Po utworzeniu klasy napisz program tworzący obiekty typu `Employee` przechowujące następujące dane:

Imię i nazwisko	Identyfikator	Dział	Stanowisko
Jan Nowak	47899	Księgowość	Wiceprezes
Barbara Kowalska	39119	IT	Programista
Adam Wiśniewski	81774	Produkcja	Inżynier

Program powinien zapisywać powyższe dane w trzech obiektach, a następnie wyświetlać je osobno dla każdego pracownika.