

#1. Zadanie powtórkowe: napisz dowolną strukturę/klasę (lub zrealizuj zadania przy użyciu osobnych funkcji), zawierającą:

- 2 funkcje (w tym jedna zapisująca do pliku tekstowego, jedną wypisującą na ekran składowe tablicy),
- tablice 2D o rozmiarze 30x50 (lub dynamiczną 2D),
- funkcję do alokacji pamięci,
- oraz dowolne dwie zmienne,

Poza strukturą utwórz funkcję która przyjmuje wskaźnik na obiekt struktury, a następnie zwraca sumę oraz sumę pierwiastków z elementów tablicy z zawartych w wierszach od a do b, a i b przekazane jako argumenty funkcji

- w mainie utwórz obiekt struktury, a następnie zaalokuj pamięć dla tablicy (rozmiar podany jako argument funkcji main), oraz wypełnij ją liczbami z przedziału <x:y> (x,y podane jako argumenty funkcji main)

- następnie w zależności od wyboru użytkownika wypisz na ekran (switch):

w==1: 10 pierwszych wierszy tablicy

w==2: 10 ostatnich wierszy tablicy

w==3: co trzecią kolumnę tablicy

- wykorzystaj obsługę sytuacji wyjątkowych dla dowolnego wczytania danych z pliku

#2 Napisz program z symulacją przygody:

- W programie tworzymy bohatera gry (struktura). Nadajemy mu płeć i imię.
- Dodajemy wewnątrz struktury funkcję, które losują dla postaci w zależności od płci i klasy współczynniki takie jak np.: Siła, wytrzymałość, szybkość, zręczność, spryt.
- Stwórz dodatkową strukturę magiczny przedmiot, z dowolnymi elementami.
- Napisz funkcję, które pozwolą na wypisanie karty postaci oraz przeprowadzenie walki/spotkania między dwoma postaciami.
- Stwórz fabułę gry.
- Napisz funkcję, która pozwoli zapisywać oraz wczytywać z pliku współczynniki bohatera.
- Napisz funkcję, która zwiększy poziom bohatera. Do funkcji przekaz argumenty za pomocą wskaźnika.
- Napisz dowolne dodatkowe 2 funkcje.

```
#include <iostream>
using namespace std;

class mojaKlasa
{
public:
    mojaKlasa()
    {
        zmiennaInt = 0;
        zmiennaDouble = 10.2;
    }
    int zmiennaInt;
    double zmiennaDouble;
    void funkcjaWew()
    {
        cout << zmiennaInt << " " << zmiennaDouble << endl;
    }
};

void funkcjaZew(mojaKlasa &obiekt)
{
    cout << obiekt.zmiennaInt << endl;
}

int main()
{
    mojaKlasa obiektMojejKlasy;
    obiektMojejKlasy.funkcjaWew();
    funkcjaZew(obiektMojejKlasy);
    return 0;
}
```