

Zadanie 13.12.2018

Dziedziczenie i polimorfizm

Zmodyfikować wcześniej napisany program w ten sposób, że klasa reprezentująca opisywane elementy (książki, wizytówki, produkty) będzie dziedziczyć z klasy bazowej. W klasie bazowej będzie zadeklarowana funkcja wirtualna *zapisz()*; która to funkcja będzie implementowana w klasach dziedziczących. Do programu dodać klasę opisującą obiekty nieco różniące się od dotychczasowych, ale również dające się zapisywać. Np w przypadku książek – mogą to być audiobooki, które mają pole na wpisanie formatu itp. Nowa klasa również dziedziczy z klasy bazowej i odpowiednio implementuje funkcję *zapisz()*; W efekcie można będzie stworzyć tablicę wskaźników do obiektów typu klasy bazowej i przechowywać tam wskaźniki do wszystkich obiektów (faktycznie różnych typów). Dowolny obiekt będzie można zapisać w ten sam sposób – uruchamiając funkcję *zapisz()*;

```
for (int i=0; i<N; i++)
{
    tab_wsk[i]->zapisz();
}
```

Klasa bazowa może zawierać składowe wspólne dla wszystkich opisywanych elementów.