

C++, Dziedziczenie - wstęp

Stwórz program, który modeluje różne typy pojazdów.

1. Klasa bazowa Pojazd zawiera:

- pola:
 - `std::string marka`
 - `int rokProdukcji`
- konstruktor ustawiający powyższe pola
- metodę:

```
void Info(); // wypisuje markę i rok produkcji
```

2. Klasy pochodne

Napisz dwie klasy dziedziczące po `Pojazd`:

a) Samochód

Dodatkowe pole:

- `int liczbaDrzwi`

Przesłoń metodę `Info()`, tak aby wypisywała także liczbę drzwi.

b) Motocykl

Dodatkowe pole:

- `bool maKufry`

Przesłoń `Info()`, aby wypisywała informację o tym, czy motocykl ma kufry.

3. Program główny: utwórz po jednym obiekcie `Samochód` oraz `Motocykl`, a następnie tablicę wskaźników do klasy bazowej `Pojazd`:

- W tablicy umieść:
 - jeden obiekt `Samochód`
 - jeden obiekt `Motocykl`
- Przejdź po kolekcji i wywołaj metodę `Info()`.