

W poniższej klasie zdefiniuj operator << wyświetlający na ekran wiadomości.

```
class A{
private:
    int* tab;
    char* src;
public:
    A(){
        tab = new int[100];
        src = new char[100];
        cin >> tab >> src;
    }
}
```

W poniższej klasie zdefiniuj operator + pozwalający na łączenie ciągów znaków, oraz innych obiektów klasy A.

```
class A{
private:
    char* src;
public:
    A(){
        src = new char[100];
        cin >> tab >> src;
    }
}
```

W poniższej klasie zdefiniuj operator ! wyświetlający na ekran informacje o ilości znaków wprowadzonych z klawiatury.

```
class A{
private:
    char* src;
public:
    A(){
        src = new char[100];
        cin >> tab >> src;
    }
}
```

Dana jest klasa A, zdefiniowana jak poniżej. Zaimplementuj klasę pochodną po A, która będzie poprawna funkcjonalnie.

```
class A{
private:
    char* src;
public:
    A( int wrt){
        src = new char[100];
        cin >> tab >> src;
    }

    virtual char* getSRC() = 0;
}
```