

Практическое задание 10. Разработка полиморфного контейнера для обработки данных о сотрудниках

Постановка задачи.

Спроектировать и реализовать небольшую иерархию классов для объектов-сотрудников организации с **разными** формами оплаты и затем реализовать полиморфный контейнер сотрудников.. Основа контейнера - динамический массив ссылок на объекты-сотрудники. Контейнер должен выполнять стандартный набор операций: добавление и удаление сотрудников, расчет их зарплаты с формированием выходного документа. Для проверки реализованных методов создать тестовую программу консольного типа с простым текстовым интерфейсом (**обязательное** требование) и оконную программу с графическим интерфейсом (**желательно**).

Порядок выполнения работы

1. Изучить необходимый материал (последняя часть раздела 10).
2. Создать новый проект (приложение консольного типа) и добавить в него один или несколько модулей с описанием следующих классов:
 - абстрактный корневой класс сотрудников
 - первый дочерний класс сотрудников-окладников
 - второй дочерний класс сотрудников-почасовиков
 - класс контейнерных объектов
3. Выполнить программную реализацию методов в соответствии с рекомендациями в разделе 10
4. Оформить текст демонстрационной части, содержащий:
 - объявление необходимых переменных
 - подпрограмму добавления сотрудника-окладника с вводом необходимых данных, созданием объекта и вызовом метода добавления

- подпрограмму добавления сотрудника-почасовика с вводом необходимых данных, созданием объекта и вызовом метода добавления
- подпрограмму удаления сотрудника
- подпрограмму вывода списка сотрудников и их зарплат
- создание пустого контейнера небольшого размера
- код организации простейшего текстового диалога

5. Проверить работу программы