

```

// W2_1.cpp : Defines the entry point for the console application.
//           Przekazanie obiektu w argumentach funkcji przez wartosc i przez wskaznik
//           Wywołanie konstruktora i destruktor

#include "stdafx.h"
#include <iostream>
using namespace std;

//zakomentuj linie nastepna dla przekazania obiektu po wskazniku
#define WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC

class samp;           // referencje zapowiadajaca
void sqr_it(samp ob);
void sqr_it(samp *ob);

class samp
{
    int i;
public:
    samp(int n) {cout << "Konstruktor\n"; i = n; }
    ~samp() { cout << "Destruktor\n"; }
    void set_i(int n) { i = n; }
    int get_i() { return i; }
};

void sqr_it(samp ob)
/*=====
przekazanie obiektu po wartosci
=====*/
{
    ob.set_i(ob.get_i()*ob.get_i());
    cout << "funkcje sqr_it: przekazanie obiektu przez wartosc " << endl;
}

void sqr_it(samp *ob)
/*=====
przekazanie obiektu po wskazniku
=====*/
{
    ob->set_i(ob->get_i()*ob->get_i());
}

```

```

        cout << "funkcje sqr_it: przekazanie obiektu przez wskaznik " << endl;
    }

    int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
    {
        samp a(10);
        cout << " wartosc skladowej obiektu do wywolania sqr_it  i = " << a.get_i() << endl;
#ifdef WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC
        sqr_it(a);
#else
        sqr_it(&a);
#endif

        cout << " wartosc skladowej obiektu po wywolaniu sqr_it  i = " << a.get_i() << endl;

        //Ustaw tu punkt przerywania i wcisni F10
        return 0;
    }

#undef WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC

```