

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

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

//zakomentuj linie nastepna dla przekazania obiektu przez referencje
//define WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC

class samp
{
    int i;
public:
    samp(int n) : i(n) {cout << "Konstruktor\n";}
    ~samp() { cout << "Destruktor\n"; }
    void set_i(int n) { i = n; }
    int get_i() { return i; }
    friend void sqr_it(samp ob);
    friend void sqr_it1(samp &ob);
};

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

void sqr_it1(samp &ob)
/*=====
przekazanie obiektu przez referencje
=====*/
{
    ob.set_i(ob.i*ob.i);
    cout << "funkcje sqr_it: przekazanie obiektu przez referencje " << endl;
}

int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    samp a(10);
    cout << " wartosc składowej obiektu do wywołania sqr_it   i = " << a.get_i() << endl;
#ifdef WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC
    sqr_it(a);
#else
    sqr_it1(a);
#endif
    cout << " wartosc składowej obiektu po wywołaniu sqr_it   i = " << a.get_i() << endl;
    //Ustaw tu punkt przerywania i wcisni F10
    return 0;
}

#undef WYWOLANIE_PRZEZ_WARTOSC
```