

Напишете абстрактен клас `Button`, който има чисто виртуален метод `void onClick()`.
Напишете класове `PrintButton`, `InputButton` и `IncrementButton`, които наследяват клас `Button` и имплементират метод `onClick`, така:

- `PrintButton` - изпечатва на екрана, предварително подаден символен низ;
- `InputButton` - изчита от екрана предварително подаден брой символи и ги записва в предварително подаден символен низ;
- `IncrementButton` - инкрементира стойността на целочислена променлива с единица.

`PrintButton` приема като аргумент на конструктора си символен низ и прави негово динамично копие, което изпечатва на екрана при извикване на метод `onClick()`.

`InputButton` приема като аргументи на конструктора си символен низ, в който да запише въведените символи, и число - максималният брой символи, които може да прочете от екрана.

`IncrementButton` приема като аргумент на конструктора си *референция* към променлива от тип `int`.