**I.** Кои са четирите принципа на обектно-ориентираното програмиране?

**II.** 1) Да се дефинира клас **Programmer**, който представлява даден програмист. Нека негови член-данни са:

* name - име на програмиста (с променлива дължина)
* iq – коефициент на интелигентност (цяло число)
* salary – заплата (реално число)

Да се реализира **канонично представяне на класа, set** и **get** функции и функция **print** за извеждане на информацията за програмиста на екрана.

Да се предефинират операторите за сравнение (>, <, ==) на програмисти по iq.

2) Да се дефинира клас **Team** с дадено име, който съхранява динамичен масив от програмисти, като има следната функционалност:

* addProgrammer - добавяне на програмист
* removeProgrammer - премахване на програмист по зададенo име
* getProgrammer – връща програмист по зададенo име
* print - извежда на екрана информация за всички програмисти
* да се предефинира оператор -=, който премахва от подразбиращия се Теаm тези програмисти, които се намират и във втория Team

**Бонус**: sort – сортира програмистите по iq във възходящ ред

Да се реализира канонично представяне на класа.

3) Да се дефинира клас **Company**, който съхранява масив от екипи(Теаm), като има следната функционалност:

* averageIq – намира средния коефициент на интелигентност на всички програмисти в компанията
* print - извежда на екрана информация за всички екипи

Да се реализира канонично представяне на класа.