

```
class Airplane {
    int _id;
    char* _model;
    char* _color;
    double _engine;
    int _capacity;

public:
    static int staticId;
    static int MAXCOUNT;

    void print();
    ~Airplane();
};
```

```
class Garage {
private:
    Airplane** airplanes = nullptr;
    size_t _count = 0;
    char* _name;
    char* _address;

public:
    Airplane* getAirplaneById(int id);
    Airplane** getAirplanesCapacityGreaterThan(int id);
    Airplane** getAirplanesByColor(const char* color);
    void print();
    ~Garage(){}
};
```

# Qeydlər

// Constructors

// Destructors

// Initializer list

// Assert

// delete, default, this, explicit keywords

// Accessors (Getter, Setter)

// Static method, static field

// Not Memory leak

// Yuxarda yaşıl rəng ilə qeyd edilənlər(comment-də), ən azı 1 dəfə istifadə etmək.

// Kodda assert lazım olan bütün yerlərdə yoxlamalar etmək.

// Memory leak olmamağını nəzərə almaq.

// Dynamic class və dynamic field-lər istifadə etmək.