

1. Создать класс для работы с матрицами. Предусмотреть, как минимум, функции для сложения матриц, умножения матриц, транспонирования матриц, присваивания матриц друг другу, установка и получение произвольного элемента матрицы. Необходимо перегрузить соответствующие операторы.
2. Создать классы Матрица и Вектор. Написать дружественную функцию, которая будет принимать в качестве аргументов объекты вышеуказанных классов и производить умножение вектора на матрицу.

Используйте дружественные функции.

Так же используйте глобальную перегрузку, чтобы можно было использовать оператор, вроде:

`MyClass A;`

`MyClass C=2+A;`

Так же необходимо в каждом классе перегрузить операторы `<<` и `>>`.