

Zadanie 1

Utwórz klasę `Pojemnik` służącą do przechowywania obiektów typu `Wektor2D`

- Atrybuty tej klasy to dynamiczna tablica typu `Wektor2D` `*mdata` i rozmiar tej tablicy `int msize`.
- Utwórz domyślny konstruktor oraz destruktork.
- Utwórz metodę `Dodaj(const Wektor2D& v)` służącą do dodawania elementów do klasy `Pojemnik`. Konieczne jest w niej dynamiczne przealokowanie tablicy `mdata` (używaj operatorów `new` i `delete`). Przealokowanie możesz wykonać według następującego schematu:
 - zadeklaruj wskaźnik do tablicy tymczasowej;
 - przydziel niezbędną pamięć;
 - przepisuj dane ze starej tablicy;
 - zwolnij pamięć starej tablicy;
 - wstaw nowy element na odpowiednie miejsce w tablicy tymczasowej;
 - przypisz tablicę tymczasową do odpowiedniego wskaźnika obiektu `Pojemnik`.
- W programie głównym uruchom następujący fragment kodu

```
Pojemnik poj;  
poj.Dodaj( v1 );  
poj.Dodaj( v2 );  
poj.Dodaj( Wektor2D(3,2) );  
poj.Dodaj( Wektor2D(8,4) );
```

- Sprawdź przy pomocy debuggera zawartość obiektu `poj`. W oknie watch użyj trzech różnych wpisów:
 - `poj.mdata[0]`;
 - `poj.mdata`;
 - `poj.mdata,4`;

Zadanie 2

Dodaj do klasy `Pojemnik` metodę `void DrukujWszystko()` drukującą zawartość wszystkich obiektów `Wektor2D` przechowywanych w tej klasie. Skorzystaj z metody `Drukuj()` z klasy `Wektor2D`.

Zadanie 3

Dodaj do klasy `Pojemnik` metodę klasy `Wektor2D` `Suma()` liczącą sumę wszystkich wektorów przechowywanych w klasie `Pojemnik`, korzystając z operatorów zdefiniowanych dla klasy `Wektor2D`. Wynik funkcji wyświetl w programie głównym.

- Spróbuj wywołać liczenie sumy i jej wyświetlanie w taki sposób aby były umieszczone w jednej instrukcji.

Zadanie 4

Dodaj do klasy `Wektor2D` operator `<<`.

- Operator powinien mieć postać:

```
void operator<< ( ostream& o, const Wektor2D& w )
```

i powinien wykonywać te same operacje co funkcja `Drukuj()` klasy `Wektor2D`.

- Wyświetl zawartość dowolnego wektora w programie głównym:

```
cout << v1;
```

- Przerób definicję operatora `<<` tak, aby można było wykonać następującą instrukcję:

```
cout << v1 << v2;
```

- Dodaj do klasy `Pojemnik` nową wersję funkcji `DrukujWszystko()` (np. `DrukujWszystko2()`). Nowa funkcja powinna wykorzystywać operator `<<` zamiast funkcji `Drukuj()` klasy `Wektor2D`.

Zadanie 5

Dodaj do klasy Pojemnik funkcję `Max()` zwracającą największy wektor. O tym, który wektor jest większy, a który mniejszy, powinna decydować klasa `Wektor2D` a nie klasa `Pojemnik`. Zatem klasa `Pojemnik` powinna posługiwać się odpowiednimi operatorami zdefiniowanymi w klasie `Wektor2D`. Zdefiniuj również te operatory. Funkcja `Max()` powinna zadziałać w następujący sposób:

```
cout << poj.Max();
```

Zadanie 6

Zmodyfikuj program tak aby każda klasa była umieszczona w oddzielnym pliku `.h` i `.cpp`.

Dodatek (klasa `Wektor2D` z poprzednich ćwiczeń)

```
// -----  
// deklaracja klasy  
class Wektor2D  
{  
public:  
    Wektor2D();  
    Wektor2D( const double& xx, const double& yy );  
    void operator+=( Wektor2D& v );  
    void Drukuj();  
  
private:  
    double x;  
    double y;  
};  
// -----  
// konstruktor domyślny  
Wektor2D::Wektor2D():x(0), y(0)  
{
```

```
}  
// -----  
// konstruktor parametrowy  
Wektor2D::Wektor2D( const double& xx, const double& yy ):x(xx), y(yy)  
{  
}  
// -----  
// operator +=  
void Wektor2D::operator+=( Wektor2D& v )  
{  
    x += v.x;  
    y += v.y;  
}  
// -----  
// drukowanie wartości składowych klasy  
void Wektor2D::Drukuj()  
{  
    cout.setf( ios::fixed );  
    cout << "wektor: [";  
    cout.precision(3);  
    // . . .  
  
    // . . .  
    cout.width(6);  
    cout << x << ",";  
    cout.precision(4);  
    cout.width(7);  
    cout << y << "]" << endl;  
}
```