

Laborator 2

```
class Biblioteca{
    int an_construire;
    char adresa[20];
    char *nume;
    char *bibliotecar;
public:
    Biblioteca(); //constructor fara parametri
    Biblioteca(char[], char*, char*, int); //constructor cu parametri
    Biblioteca(const Biblioteca&); //constructor de copiere
    ~Biblioteca(); //destructorul
    void afisare() const; //afiseaza attributele clasei
    void modif(char*, char*, char[],int); //modifica attributele clasei
    char* getBiblitar() const;
    friend int getAn(const Biblioteca&); //returneaza vechimea obiectului apelat
    friend void interschimbare(Biblioteca&, Biblioteca&); //interschimba valorile dintre 2
                                                    //obiecte de tip Biblioteca
};
```

Cerinte:

1. Creati un obiect de tip Biblioteca si testati metodele.
2. Creati un vector alocat dinamic de tip Biblioteca.
3. Sortati vectorul in functie de nume
4. Afisati cele mai vechi biblioteci
5. Eliberati memoria de unde este nevoie