**Перегрузка операторов**

**Что требуется**

Написать заданный класс и перегрузить операторы:

* сложения (operator+)
* вычитания (operator-)
* умножения (operator\*)
* деления (operator/)
* индексации (operator[])

**Что будет оцениваться**

Умение перегрузить операторы, соблюдение правил ООП, пристутсиве защиты от дурака, правильного стиля программирования... Да все то же, что в пятом задании.

**Система оценки**

Чем больше операторов перегружено, тем выше оценка. Один оператор в задании повышенной сложности.

**Варианты**

**1. Животноводство**

* Если сложить двух бегемотов, то получится новый бегемот.
* Вычитать можно только однополых бегемотов. При вычитании один бегемот погибает.
* Умножить бегемота можно только на какое-то число, тогда его вес увеличивается в заданное кол-во раз.
* Делить бегемота можно только на какое-то число. В этом случае его вес уменьшается в заданное кол-во раз. Если вес становится равным 0, бегемот погибает.
* Индексация бегемота идет по частям тела: при запросе головы, бегемот говорит "А!" при запросе ног, бегемот говорит "Уйди!" при запросе туловища - "Хочу есть!"

**2. Мебель**

* Ножка + ножка = вешалка. Вешалка + ножка = табуретка. Табуретка + ножка = стол. Стол + ножка = искусство.
* Искусство - ножка = мусор.
* Ножка \* ножка = Авангард
* Табуретка / ножка = мусор
* Вешалка[число] = массив из 2 ножек.
* Табуретка[число] = массив из 3 ножек.
* Стол[число] = массив из 4 ножек.
* искусство[число] = Надпись "Искусство нельзя измерить!".

**3. Коробки**

* Коробка + число = массив с этим числом
* Коробка - число = удалить из массива число с таким индексом и вместо числа вставить число 666
* Коробка \* n = создать в n раз больше изначального, копируя массив
* Коробка / n = получить массив в n раз меньший изначального
* Коробка[n] = Получить число из массива с индексом n
* Коробка[n][m] = Получить произведение числа из массива с индексом n умноженное на число из массива с индексом m
* Коробка++ = Перезаписать массив в обратном порядке

**4.**

**5.**

**6.**

**7.**

**8.**

**9.**

**10.**