

### Завдання 1

Описати клас яблук. Поля: вага та колір. Підрахувати вагу всіх яблук. (Кожне яблуко це окремий об'єкт класу)

### Завдання 2

Описати клас людини (пін, id (порядковий номер створення)). Знайти людину за певним прізвищем, або id.

### Завдання 3

Створіть клас "CounterObject", який має статичне поле, що відстежує кількість створених об'єктів цього класу. При створенні нового об'єкта значення лічильника має збільшуватись, а при знищенні – зменшуватись.

Приклад коду використання:

```
int main() {
    cout << "Створено об'єктів: " << CounterObject::getCount() << endl;
    CounterObject obj1, obj2;
    cout << "Створено об'єктів: " << CounterObject::getCount() << endl;
    {
        CounterObject obj3;
        cout << "Створено об'єктів: " << CounterObject::getCount() << endl;
    }
    cout << "Створено об'єктів: " << CounterObject::getCount() << endl;
    return 0;
}
```

### Завдання 4

Створіть клас "User", у якому кожен новий об'єкт отримує унікальний ID, що зберігається в статичному полі. ID має збільшуватись з кожним новим користувачем.

Приклад коду використання:

```
int main() {
    User u1, u2, u3;
    cout << "ID першого користувача: " << u1.getID() << endl;
    cout << "ID другого користувача: " << u2.getID() << endl;
    cout << "ID третього користувача: " << u3.getID() << endl;
    return 0;
}
```