

Програма за ферми и ниви

1. Да се напише клас за нива
Нивата трябва да има атрибути за типа реколта, която се отглежда (ечемик, живо, царевица, домати и т.н.), произвеждано количество и брой нужни работници.
2. Да се напише клас за ферма
Фермата трябва да съдържа списък от ниви, брой работници и име на фермата.
Добавете метод `int get_production(string type);` който връща общото количество продукция на всички ниви с реколта от тип `type`.

Демонстрирайте в `main` работата на `get_production` като:

- имплементирате въвеждане на списък от ниви от потребителя
- направите въвеждане на търсения тип
- изведете резултата
- изведете и списъка от всички ферми в четим формат за да може да се провери

Пример:

Ако са въведени нивите

тип	количество	работници
wheat	10	10
potatos	10	10
wheat	10	10
tomatos	10	10

то `get_production("wheat")` ще върне 20.

3. Класовете трябва да имат подходящи модификатори за достъп на членовете, гетъри, сетъри и конструктори:
 - нива не може да се създаде без тип
 - атрибутите на нивата не могат да се променят
 - могат да се добавят и махат ниви от списъка, но самият списък не може да се достъпва директно
4. Към `get_production` добавете хвърляне на изключения когато списъкът с ниви е празен или не съдържа нива от търсения тип
5. Променете логиката на `get_production` да смята продукция само от ниви, за които има достатъчно работници. Даден работник може да работи само на една нива.

Пример: В горния пример ако фермата има само 15 работника и извикаме `get_production("wheat")` то има 2 ферми с тип `wheat`, но достатъчно работници само за едната от тях и резултатът е 10.

6. Към класа за ферма добавете методи за записване и четене на информацията за фермата в/от файл.