

Допълнителни задачи за friend функции и класове

Задача 2:

Реализирайте следните два класа:

- Клас `Worker`, имащ член данни - име, фамилия и заплата; методи - `set()` за член данните
- Клас `Boss`, имащ член данни - име, фамилия, пари в джоба; методи - `set()`, `get()` за член данните и специален метод - `getTheMoneyFromTheWorker(Worker)`, който приема като аргумент обект от класа `Worker` и "взима назаем" част от заплата му

Реализирайте голяма четворка за двата класа (constructor, copy constructor, operator=, destructor)

Задача 3:

Реализирайте следния клас:

Клас `Connection`

Член-данни:

- `ipToConnect` - адрес към който да се свържем (мислете си за IPv4 - 192.168.0.1)
- `whoami` - името на вашата машина, от която се свързвате (примерно - "my_awesome_PC")

Методи:

- `connectTo(char* ipToConnectTo, char* itsMe)` - свързваме се към ip адреса от нашата машина

Напише функция `iAmAGreatHacker` извън класа `Connection` (в крайна сметка, няма как връзката сама да се хакне), която да пренасочва ip-то към което искаме да се свържем, към такова зададено от нас (мислите си, аргумент на функцията)

Реализирайте голяма четворка (constructor, copy constructor, operator=, destructor)