**Задача №2**

**“Правило трех”**

Создайте класс, описывающий матрицу размерами NxM. Не забывайте про принципы абстракции и инкапсуляции.

В классе реализуйте конструктор копирования, оператор присваивания копированием и деструктор. Продемонстрируйте использование вашего класса.