#include <iostream>

using namespace std;

struct Mouse {

int color = 0; // 0 - мертвая мышка , 1 - серая мышка , 2 - белая мышка //

Mouse \*next = NULL; // Следующий элемент

};

class CircleMice {

private: // Закрытые данные и функции класса. Они доступны в любой функции этого класса

Mouse \*start = NULL; // Первый элемент

public: // Открытые данные и функции класса. Они доступны в любом месте данного файла, но ниже класса

int N, M, S, K, L; // Элементы ввода

~CircleMice(); // Деструктор

bool ADD(); // Построение круга

void SHOW(Mouse \*); // Вывод

};

int main(int argc, char\*argv[]) {

setlocale(LC\_ALL, "Russian");

CircleMice CAM; // Создаем объект CAM

cout << "Введите количество серых мышей: "; cin >> CAM.N; // Заносим данные в элемент объекта, если бы данные элемент был в private: то мы не смогли бы к нему обратится.

cout << "Введите количество белых мышей: "; cin >> CAM.M;

cout << endl;

cout << "Введите какую мышку по очереди съедает кошка: "; cin >> CAM.S;

cout << endl;

cout << "Введите какое количество серых мышей осталось: "; cin >> CAM.K;

cout << "Введите какое количество белых мышей осталось: "; cin >> CAM.L;

cout << endl; // Делал Сумарин