**STL Containers. vector**

**Завдання:**

Написати програму «**Автоматизована інформаційна система залізничного вокзалу**».

Система містить: відомості про відправлення потягів далекого прямування.

Для кожного потяга вказуємо:

* номер;
* час відправлення;
* станцію призначення.

Забезпечити наступний функціонал:

1. Додати потяг в систему;
2. Виведення інформації по всіх потягах;
3. Виведення інформації по конкретному потяга (по номеру);
4. Відредагувати час відправлення потяга (по номеру);
5. Відсортувати список потягів по часу відправлення;
6. Показати список потягів по станції призначення;
7. Записати список в файл;
8. Зчитати список з файлу.

Використовувати контейнерний клас **vector**. Для запису/читання потяга з файла перевантажити оператори << >>

Початкова структура програми:

**struct Time**

**{**

**short *h*, *m*, *s*;**

**};**

**​**

**class Train**

**{**

**int *number*;**

***Time* *departureTime*;**

***string* *destination*;**

**​**

***// operator < << >>***

**};**

**​**

**class Railway**

**{**

***vector*<*Train*> *trains*;**

**​**

**public:**

***// public methods***

**};**