

Задание.

Разработать класс *Reservoir* (водоем). Класс должен обязательно иметь поле «название». Класс должен содержать: конструктор по умолчанию, конструктор с параметрами, при необходимости реализовать деструктор и конструктор копирования.

Добавить методы для:

1. Определения приблизительного объема (ширина * длина * максимальная глубина);
2. Определения площади водной поверхности;
3. Метод для проверки относятся ли водоемы к одному типу (море-море; бассейн-пруд);
4. Для сравнения площади водной поверхности водоемов одного типа;
5. Для копирования объектов;
6. Остальные методы на усмотрение разработчика (методы *set* и *get*).

Написать интерфейс для работы с классом. Реализовать динамический массив объектов класса с возможностью добавления, удаления объектов из массива. Реализовать возможность записи информации об объектах массива в бинарный файл. Используйте *explicit* конструктор и константные функции-члены (например, для отображения данных о водоёме и т.д.).