

Peşu Mihai Alexandru

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
class Vector
```

```
{
```

```
private:
```

```
    float v1, v2, v3, v4;
```

```
public:
```

```
    Vector v1();
```

```
    Vector (int V1, int V2, int V3, int V4);
```

```
    Vector(Vector &v1) {
```

```
        v1 = v1.v1;
```

```
        v2 = v1.v2;
```

```
        v3 = v1.v3;
```

```
        v4 = v1.v4;
```

```
    };
```

```
    ~Vector();
```

```
    int operator + (Vector const v1, Vector const v2){
```

```
        int cat = 0;
```

```
        cat += v1 / v2;
```

```
        cat += v2 / v3;
```

Peşu Mihai Alexandru

```
        cat += v3 / v4;  
        cat += v4 / v1;  
  
        return cat;  
    };  
};
```

```
Vector::Vector(int V1, int V2, int V3, int V4){  
    v1 = V1;  
    v2 = V2;  
    v3 = V3;  
    v4 = V4;  
}
```

```
int Vector::operator == (Vector v1, Vector v2)  
{  
    int cat = 0;  
    cat += v1 / v2;  
    cat += v2 / v3;  
    cat += v3 / v4;  
    cat += v4 / v1;  
  
    return cat;  
}
```

Peşu Mihai Alexandru

```
int main()
{
    Vector v1();
    cin >> v1.V1;
    v1.v1 = 1;
    v1.v2 = 2;
    v1.v3 = 3;
    v1.v4 = 4;

    Vector v2(4, 5, 6, 7);
    Vector v3(v1);

    return 0;
}
```