**БІЛЕТ**

1. Оголосіть клас, що моделює сутність «футболіст». Екземпляр класу пам’ятає прізвище спортсмена, назву клубу у якому він грає, та кількість забитих за рік голів, вміє виводити себе в потік, обчислювати річну грошову винагороду за шкалою клубів. Шкала клубів містить перелік назв клубів і відповідні величини грошової винагороди за один забитий гол. Про відсутність клубу в шкалі метод обчислення повідомляє винятком. Футболістів можна порівнювати між собою за кількістю забитих голів. До футболіста можна додавати ціле число – збільшувати кількість забитих голів.
2. Оголосіть клас, що моделює сутність «футболіст-капітан». Екземпляр класу додатково пам’ятає роки «капітанського» досвіду. За кожен рік капітанства до річної грошової винагороди додається 1% надбавки.
3. Створіть шкалу клубів. Створіть масив 4-6 футболістів і масив 3-4 капітанів (їх можна прочитати, наприклад, з текстового файла). Об’єднайте масиви створених об’єктів у одному контейнері, впорядкуйте його за зростанням кількості забитих голів.
4. Забезпечте можливість вводити в режимі діалогу інформацію про нового спортсмена і долучати його до колекції інших. Надрукуйте всі елементи контейнера, обчисліть, скільки загалом голів вони забили. Обчисліть загальну величину грошових винагород окремо для всіх звичайних футболістів, окремо для всіх капітанів.
5. Виключно за допомогою узагальнених алгоритмів STL: збільшіть кількості забитих голів у спортсменів колекції удвічі; збережіть змінену колекцію до файла; знайдіть трьох спортсменів з найменшою кількістю забитих голів; створіть нову колекцію, що містить по одному спортсмену кожного клубу з попередньої колекції.