Zdefiniuj klasę opisującą macierz liczb rzeczywistych. Dla klasy należy zdefiniować następujące funkcje:

- 1. konstruktory:
 - a. konstruktor domyślny,
 - b. konstruktor tworzący macierz o zadanych rozmiarach,
 - c. konstruktor kopiujący,
- 2. destruktor:
- 3. przeładować operatory:
 - a. przypisania =,
 - b. arytmetyczne,
 - i. jednoargumentowy +,
 - ii. jednoargumentowy –,
 - iii. +,
 - iv. -,
 - v. * przez liczbę,
 - vi. * przez inną macierz,
 - vii. +=,
 - viii. -=,
 - ix. *= przez liczbę,
 - x. *= przez inna macierz,
 - c. logiczne:
 - i. ==,
 - ii. !=.
 - d. operatory wejścia / wyjścia:
 - i. >>,
 - ii. <<,
 - e. operator dostępu do elementu macierzy o podanych indeksach wiersza oraz kolumny,
- 4. funkcje macierzowe:
 - a. obliczanie wyznacznika macierzy,
 - b. obliczanie macierzy odwrotnej,
 - c. obliczanie macierzy transponowanej,
 - d. tworzenie macierzy zerowej (wszystkie elementy równe zeru),
 - i. na podstawie danych wymiarów,
 - ii. na podstawie danej macierzy,
 - e. tworzenie macierzy jedynkowej (wszystkie elementy równe jeden),
 - i. na podstawie danych wymiarów,
 - ii. na podstawie danej macierzy,
 - f. tworzenie macierzy identycznej (elementy na głównej przekątnej równe 1, pozostałe równe 0,
 - i. na podstawie danych wymiarów,
 - ii. na podstawie danej macierzy,
 - g. tworzenie macierzy losowej,
 - i. na podstawie danych wymiarów,
 - ii. na podstawie danej macierzy,
 - h. znalezienie elementu o maksymalnej i minimalnej wartości bezwzględnej,
 - i. sprawdzanie czy macierz jest symetryczna,
 - j. uzyskanie informacji o wymiarach macierzy,
 - k. operacje plikowe korzystające z przeładowanych operatorów << , >>

Napisać przykładowy program wykorzystujący napisaną klasę. Program powinien być podzielony na pliki źródłowe i nagłówkowe. Kod powinien być skomentowany zgodnie ze składnią Doxygen (należy wygenerować dokumentację na podstawie tych komentarzy) i odpowiednio sformatowany zgodnie z przyjętymi konwencjami.