1. **(2 body)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu,
2. **(3 body)** ktorý načíta zoznam pozemkov z textového súboru. Každý riadok obsahuje 4 údaje:
   1. typ pozemku: A, B, C, D
   2. názov pozemku
   3. šírka pozemku
   4. dĺžka pozemku

Jednotlivé údaje v riadku sú oddelené medzerou.

Daňová sadzba za 1 m2 pre jednotlivé typy pozemkov je nasledovná:

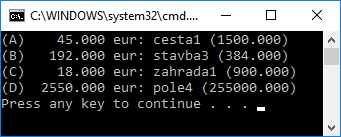
A: 0,03 €

B: 0,50 €

C: 0,02 €

D: 0,01 €

1. **(3 body)** Vytvorte triedu, ktorá bude modelovať pozemok, t.j. uchovávať jeho atribúty.
2. **(6 bodov)** Načítané údaje o pozemkoch usporiadajte podľa typu (od A po D) a dane rastúco, t.j. prvým kritériom usporiadania je typ pozemku a druhým veľkosť dane.
3. **(4 bodov)** Na konzolu vypíštepozemok z každej skupiny, za ktorý sa platí najvyššia daň.



1. **(5 b)** V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, „blbuvzdornosť“ programu.

**Inštrukcie:**

Program vytvorte vo vývojovom prostredí Visual .net. Po vypracovaní riešenia do ZIP súboru spakujte súbory:

1. Všetky súbory s príponou .h (hlavičkové súbory)
2. Všetky súbory s príponou .cpp (zdrojové súbory)
3. Súbor s príponou .sln
4. Súbor s príponou .vcxproj
5. Súbor s príponou .filters

Ako meno ZIP súboru použite svoje PriezviskoMeno. Vytvorený ZIP súbor uložte do zložky **Skúška** na Moodli