

Завдання 1. Створити шаблон класу Вектор. Додати до шаблону класу статичне поле, що буде рахувати кількість об'єктів відповідного класу . Протестувати роботу шаблону класу для типів `int(double)`, `string` та користувацького типу(`Fraction` чи `in`).

Створити клас Вектор, що представляє собою динамічно розширюваний цілочисловий масив.

Визначити поля:

❑ `T *buffer` – вказівник на динамічний масив цілих чисел;

❑ `capacity` - розмір масиву(з запасом),

❑ `size` – фактичний розмір вектору(фактична кількість елементів вектору)

Визначити наступні методи класу:

❑ Конструктори з параметрами(використати делегування конструкторів)

`Vector(size_t size)` – резервує пам'ять для масиву, фактичний розмір = `size`, ємність-

Ваша формула, елементи - нулі

`Vector(size_t size, int value)` – резервує пам'ять для масиву, фактичний розмір = `size`,

ємність- Ваша формула, елементи = `value`

❑ Конструктор за замовчуванням – масив порожній

❑ Конструктор копії

❑ Деструктор

❑ Метод доступу(на читання) до полів `capacity` та `size`

❑ Метод перевірки чи вектор пустий(чи актуальна довжина =0, `bool empty()`)

❑ Метод встановлення(зміни) елемента за індексом(`void setValue(int index, T value)`)

❑ Метод доступу(читання) елемента за індексом

❑ Метод додавання нового елемента(`pushBack(T elem)`) у кінець масиву(при цьому, якщо потрібно то змінювати `capacity`)

❑ Метод вилучення останнього елемента(`popBack()`), перевіряти чи можна вилучити

❑ Метод, що повертає посилання на перший елемент вектору `T & front()`, якщо вектор пустий повертати посилання на деяку статичну локальну змінну методу `T & front()`

{

`int static errorFront = 0;`

`if (empty())`

`return errorFront;`

```
//....
```

```
}
```

❑ Метод, що повертає посилання на останній елемент вектору `T & back()`, якщо вектор пустий повертати посилання на деяку статичну локальну змінну методу

❑ Метод вставки нового елемента за вказаним індексом(валідувати індекс)

❑ Метод вилучення елемента за індексом(валідувати індекс)

❑ Метод очистки вектору(`clear()`), `capacity` не змінювати

❑ Метод зміни `capacity`(`reserve(size_t newCapacity)`), дані не втрачаються при збільшенні `capacity`, не дозволяти зменшувати `capacity`

❑ Метод зміни фактичної довжини масиву `void resize(size_t newSize, int value = 0)`, ємність масиву якщо потрібно - збільшується

❑ Метод виводу масиву