

Добавить в класс **Vector** следующие методы:

```
Vector(const Vector& v); // Конструктор копирования
Vector(Vector && v); // Конструктор переноса
~Vector(); // Деструктор

Vector& operator ++ (); // Увеличение всех компонент вектора на
                        // единицу (префикс)
Vector operator ++ (int k); // Увеличение всех компонент вектора на
                        // единицу (постфикс)
Vector& operator -- (); // Уменьшение всех компонент вектора на
                        // единицу (префикс)
Vector operator -- (int k); // Уменьшение всех компонент вектора на
                        // единицу (постфикс)

Vector& operator = (const Vector& v); // Перегруженный оператор
                                    // присваивания с копированием
Vector& operator = (Vector && v); // Перегруженный оператор
                                    // присваивания с переносом

int& operator [] (int index); // Перегруженный оператор индексации
Vector operator + (const Vector& v); // Сложение двух векторов
Vector operator + (int n); // Сложение вектора с числом (каждый
                        // компонент вектора складывается с числом)
Vector& operator += (const Vector& v); // Перегруженный оператор +=
                                    // для сложения двух векторов
Vector operator - (const Vector& v); // Вычитание двух векторов
Vector operator - (int n); // Вычитание числа из вектора
Vector& operator -= (const Vector& v); // Перегруженный оператор -=
                                    // для вычитания двух векторов
Vector operator * (const Vector& v); // Умножение векторов
Vector operator * (int n); // Умножение вектора на число
Vector& operator *= (int n); // Перегруженный оператор *= для
                        // умножения вектора на число

friend istream& operator >> (istream& cin, Vector& v);
// Ввод вектора с клавиатуры
friend ostream& operator << (ostream& cout, Vector& v);
// Вывод вектора на экран
```