**Классы и Объекты.**

***Задание 4.*** Создать класс Money, содержащий следующие члены класса:

1. Поля:

· int first; //номинал купюры

· int second; //количество купюр

2. Конструктор, позволяющий создать экземпляр класса с заданными значениям полей.

3. Методы, позволяющие:

· вывести номинал и количество купюр;

· определить, хватит ли денежных средств на покупку товара на сумму N гривен.

· определить, сколько штук товара стоимости n гривен можно купить на имеющиеся денежные средства.

4. Свойство:

· позволяющее получить-установить значение полей (доступное для чтения и записи);

· позволяющее рассчитать сумму денег (доступное только для чтения).

5. Индексатор, позволяющий по индексу 0 обращаться к полю first, по индексу 1 – к полю second, при других значениях индекса выдается сообщение об ошибке.

6. Перегрузку:

· операции ++ (--): одновременно увеличивает (уменьшает) значение полей first и second;

· операции !: возвращает значение true, если поле second не нулевое, иначе false;

· операции бинарный +: добавляет к значению поля second значение скаляра.

Продемонстрировать работу класса.