

## Структури во C++ и класи

1. Да се развие податочна структура `Agol` која ќе биде претставена со степени, минути и секунди. Потоа да се напишат функции во рамки на структурата за операциите собирање и одземање на два агли. Степените, минутите и секундите се цели броеви. Секој агол се прикажува во форматот `st°min'sec''`. Аголот е во границите од `0°0'0''` до `359°59'59''`. На крајот да се напише главна програма за тестирање на структурата агол.

**Забелешка:** Параметрите во функциите се пренесуваат преку референца.

2. Да се дефинира структура `Dogovor`, во која се чуваат информации за:
  - број на договор (`int`),
  - категорија на договор (низа од 50 знаци),
  - поле од 100 имиња на потпишувачите на договорот (имињата на потпишувачите не се подолги од 20 знаци),
  - вкупен број на потпишувачи (`int`)

За потребите на структурата да се развие и дополнителна функција која ќе проверува дали постојат потпишувачи со исто име.

3. Да се дефинира класа `Casovnik`, за која се чуваат информации за:
  - час (цел број),
  - минути (цел број),
  - секунди (цел број).

Да се напише главна програма во која ќе се истанцира објект од класата часовник.

Сите променливи во класата часовник се приватни променливи.