

Zaimplementuj klasę *Wektor3D* reprezentującą wektor w przestrzeni 3D. Wystarczy, by tak klasa posiadała jeden konstruktor oraz przeładowany operator $+$ (jeśli wybrany język programowania nie pozwala na przeładowywanie/przeciążanie operatorów to trzeba zastąpić ten operator metodą *dodaj*, która umożliwi dodawanie wektorów 3-wymiarowych).

Zaimplementuj fasadę *Wektor2D* na klasę *Wektor3D*. Podpowiedź: klasa *Wektor2D* powinna wykonywać operacje (dodawanie) na obiektach *Wektor3D*, ale uzyskane wyniki przekształcać do *Wektor2D* np. poprzez obcięcie ostatniej współrzędnej.

Zaimplementuj prosty program wykonujący kilka operacji na wektorach 2D za pomocą stworzonej fasady.