1. Създайте шаблон на клас Account с параметър-тип Т и поле id (идентификационен номер), конструктор и метод get(), връщащ стойността на полето id.

Създайте обекти на инстанциите на шаблона за типовете int и string и извикайте метода на класа.

1. Създайте шаблон на клас с 2 параметъра-типове Т1 и T2, полета

Т1 x;

T2 y;

и методи:

* Конструктор с параметри
* Методи get()
* Метод showSizes(), извеждащ на екрана размерите на отделните полета и общия размер на обекта (в метода- \*this)

В main() създайте инстанции на класа и обекти за типовете:

* int и double
* int и char
* int и int

и извикайте методите на класа за създадените обекти.

1. Създайте клас Traveler (пътешественик ) с член-данни

* Име
* Години
* Списък посетени страни - vector<string>

и методи:

* Конструктори - подразбиращ се и с параметри
* get() & set() – за списъка страни при желание можете да ги направите в 2 варианта:

vector<string> getCountries() const {…}

string getCountry(int index) const {…} – връща страната със зададения индекс, ако индексът е невалиден може да изведе съобщение и да върне празен стринг.

void setCountries(vector<string> \_countries) {…}

void setCountry(int index, string \_country) {…} - аналогично, при индекс извън диапазона да не прави нищо, просто да изведе съобщение

* print() const – извежда обекта
* addCountry() – добавя страна към списъка
* int countVizitedCountries() const – връща броя посетени страни (размера на вектора от страни)

В главната функция създайте 2 обекта Traveler – с използване на двата конструктора и илюстрирайте използването на методите на класа.

Забележка: Досега не сме използвали const в края на заглавния ред на метод- const oзначава, че методът