Zaprojektować klasę, która będzie posiadała składową prywatną o nazwie tab[], która powinna mieć 10 wartości typu int oraz zmienną maks również typu int. Klasa posiada konstruktor, który przydziela pamięć za pomocą operatora new dla tablicy. Za pomocą metody set, użytkownik ustala z klawiatury wartości dla tablicy. Metoda find wyszukuje maksymalny element tablicy (w sposób liniowy czyli element po elemencie od początku do końca). Znaleziona wartość maksymalna oraz jej bieżący indeks będą służyły do zamiany poszczególnych elementów (poniżej jej indeksu). Miejsce wartości maksymalnej zajmuje jej wartość poprzedzająca i tak do początku. Czyli jeżeli mielibyśmy tablicę postaci:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 | 5 | 8 | 9 | 0 | 10 | 1 | 2 | 4 | 7 |

i maks=10 to przesunięcia będą wyglądały index=5

Czyli wszystkie wartości poniżej indeksu 5 zostają przesunięte o jedną pozycję

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 3 | 5 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 4 | 7 |

Pozycja 0 zostaje wyczyszczona i tu umieszcza się wartość 10.

Do wypisywania zawartości tablicy należy stworzyć metodę pisz().

Taką tabelę należy skopiować przy pomocy funkcji (nie metody) w programie głównym do tablicy tab2[].

Wyniki uzyskane na podstawie poszczególnych etapów programu należy przedstawić na ekranie.