1. Na programskom jeziku C++ kreirati klasu Vektor koja sadrži:

Privatne atribute:

- dimenzije vektora i dinamički niz elemenata tipa int.

Javne metode:

- konstruktor bez argumenata,

- konstruktor koji inicijalizuje dimenzije vektora,

- konstruktor za kopiranje,

- Operator dodele,

- Operator za indeksni pristup,

- destruktor,

- metodu za učitavanje elemenata matrice sa standardnog ulaza,

- metodu za prikaz elemenata matrice na standardni izlaz,

- metodu za sabiranje dva vektora.

U funkciji main kreirati nekoliko objekata klase Vektor i testirati sve kreirane metode.

1. Na programskom jeziku C++ kreirati klasu Matrica koja sadrži:

Privatne atribute:

- dimenzije matrice i dinamičku matricu elemenata tipa int.

Javne metode:

- konstruktor bez argumenata,

- konstruktor koji inicijalizuje dimenzije matrice,

- konstruktor za kopiranje,

- destruktor,

- operatorsku funkciju za učitavanje elemenata matrice sa standardnog ulaza,

- operatorsku funkciju za prikaz elemenata matrice na standardni izlaz,

- metodu za množenje sa matricom odgovarajuće dimenzije.

U funkciji main kreirati dva objekta klase Matrica, učitati njihove elemente sa standardnog ulaza i prikazati njihov proizvod na standardni izlaz.

1. Prepraviti primer sa prethodnog casa, tako da umesto sa vektorom celih brojeva radi sa vektorom kompleksnih.

4. Kreirati klasu Poligon koja modeluje trodimenzionalne poligone predstavljene uredjenim nizom svojih tacaka.

U okviru klase implementirati metode za racunanje obima, nadovezivanje dva poligona jedan na drugi kroz spajanje nizova tacaka, i kopiranje jednog poligona u drugi.

Za domaci: izdvojiti sve je sto je potrebno za opis jedne tacke u posebnu klasu (class Tacka), i prepraviti klasu Poligon tako da sadrzi niz objekata tipa Tacka.