

## Zadania Kontenery

### Zadanie 1

Stwórz klasę `NaprawianeAuto`, która będzie posiadała

- Pole `int` zawierające id samochodu
- Listę obiektów `string` z historiami napraw samochodu (jeden `string` – jeden wpis)
- Kolejkę priorytetową obiektów `string` posortowanych alfabetycznie z wpisami dotyczącymi rzeczy do naprawy (jeden `string` – jeden wpis)
- Metodę, która będzie wyświetlała historię napraw danego auta

### Zadanie 2

Stwórz klasę `Serwis`, która będzie posiadała

- Pole `int` zawierające id serwisu
- Pole `string` zawierające nazwę serwisu
- Tablicę dwukierunkową `deque` obiektów `NaprawianeAuto`, która będzie zawierała listę aut wpisanych do danego serwisu
- `Multimap` o kluczach `int` z id samochodu oraz polach `string` z nazwą usterki, która będzie zawierała wszystkie usterki wykonane przez dany serwis
- Metodę `NaprawAuto`, której podając id samochodu, „naprawi” dany samochód. Metoda wypisze naprawione usterki (te oczekujące w kontenerze z rzeczami do naprawy). Metoda zapisze wszystkie usterki do kontenera z historią napraw oraz do kontenera ze wszystkimi wykonanymi usterekami, metoda zostawi kontener na rzeczy do naprawy pusty
- Metodę `WyswietlWszystkieNaprawy`, która wyświetli wszystkie usterki, które wykonał serwis (kontener `multimap`), wraz z id samochodu i nazwą wykonanej usterki

### Zadanie 3

W funkcji głównej stwórz kontener `vector` na obiekty typu `Serwis`. Dodaj do kontenera dwa serwisy wraz z co najmniej jednym autem na serwis i dowolną usterką. Do wygenerowania numerów id serwisów i aut użyj liczb pseudolosowych (z uwzględnieniem unikalności numerów id serwisów i aut). Następnie użyj metody naprawiania auta na każdym aucie z obydwu serwisów. Wyświetl historie napraw wszystkich dodanych aut oraz wyświetl wszystkie naprawy obydwu serwisów. Skasuj wszystkie elementy pojemnika na serwisy.