

Потребно е да се имплементираат класи `File` (датотека) и `Folder` (директориум) за работа со едноставен податочен систем.

Во класата `File` треба да се чуваат следниве податоци:

- Име на датотеката (динамички алоцирана низа од знаци)
- Екстензија на датотеката (енумерација со можни вредности: `txt`, `pdf`, `exe`)
- Име на сопственикот на датотеката (динамички алоцирана низа од знаци)
- Големина на датотеката (цел број на мегабајти)

Дополнително, во класата потребно е да се напишат и:

- Конструктор без параметри
- Конструктор со параметри
- Конструктор за копирање
- Деструктор
- Преоптоварување на операторот `=`
- Метод за печатење на информациите за една датотека (видете го излезот од тест примерите за структурата на печатење) - `print()`
- Метод за проверка на еднаквост помеѓу две датотеки со потпис `bool equals(const File & that)` кој ќе враќа `true` ако датотеките имаат исто име, екстензија и сопственик
- Метод за споредба на типот помеѓу две датотеки со потпис `bool equalsType(const File & that)` кој ќе враќа `true` ако датотеките се од ист тип, т.е. имаат исто име и екстензија

Во класата `Folder` треба да се чуваат следниве податоци:

- Име на директориумот (динамички алоцирана низа од знаци)
- Број на датотеки во него (на почеток директориумот е празен)
- Динамички алоцирана низа од датотеки, објекти од класата `File`

Дополнително, во класата потребно е да се напишат и:

- Конструктор со потпис `Folder(const char* name)`
- Деструктор
- Метод за печатење на информациите за еден директориум (видете го излезот од тест примерите за

структурата на печатење) - `print()`

- Метод за бришење на датотека од директориумот со потпис `void remove(const File & file)` кој ќе ја избрише првата датотека од директориумот која е еднаква според `equals` методот
- Метод за додавање на датотека во директориумот со потпис `void add(const File & file)` кој ќе додава датотеката во директориумот

Не го менувајте почетниот код.

**For example:**

Input	Result
5 results 3 rezultati_oop FINKI 1 2 rezultati_aok FINKI 2 1 rezultati_dm FINKI 3 1 rezultati_dm FINKI 2 1	===== REMOVE FILE FROM FOLDER ===== Folder name: results File name: rezultati_oop.exe File owner: FINKI File size: 1 File name: rezultati_aok.txt File owner: FINKI File size: 2