

Programowanie 2

Zadanie 3

Piotr Błaszyński

12 marca 2019

Przygotować 2 klasy: klasę **grupującą** zawodników danej drużyny i klasę opisującą pojedynczego zawodnika. Dane dla zawodnika to przynajmniej imię, nazwisko, wzrost, lista kilku umiejętności (na razie tablica/vector pięciu stringów). Przygotować konstruktor kopiujący dla klas opisujących drużynę i zawodnika. Przygotować metody zwracające właściwości obu klas w postaci łańcucha znaków. Przygotować kod tworzący 2 drużyny po 5 zawodników, do tego dołożyć trzecią drużynę będącą kopią drugiej. Wyświetlić zawartość wszystkich 3 drużyn. Zmienić dane jednego z zawodników (konieczna metoda do zmiany danych). Wyświetlić raz jeszcze dane wszystkich drużyn.

Przykładowy konstruktor kopiujący (taki zostanie również zaimplementowany domyślnie):

```
class Complex
{
public:
    Complex(const Complex &);
private:
    double real, imaginary;
};
Complex::Complex(const Complex &source)
{
    real = source.real;
    imaginary = source.imaginary;
}
```