

### Zadanie 13

Zaprojektować i zaimplementować hierarchię klas odwzorowującą *instrumenty* muzyczne oraz klasę (agregującą) *zespół*, której składowymi mogą być różne instrumenty. Instrumenty powinny być “własnością” zespołu (obiekt klasy *zespół* zarządza czasem życia agregowanych obiektów klasy *instrument*).

Klasa *zespół* powinna posiadać metodę *graj()* powodującą “wydanie dźwięku” przez wszystkie instrumenty zespołu (np. dla trąbki wyświetlenie komunikatu na standardowym wyjściu treści “tra ta ta ta”).

W zadaniu wykorzystać technikę klonowania obiektów.

### Przykład kodu testującego

```
instrument* i[] = {
    new trąbka, new perkusja, new saksofon, new gitara
};

zespol z1(i, i+3);
z1.graj();

zespol z2(z1);
z2.graj();

zespol z3(i+2, i+4);
z3.graj();

z3 = z2;
z3.graj();
```