

Zadanie 6a

Zaprojektować, zaimplementować oraz przetestować klasę opisującą figurę geometryczną przez liczbę boków oraz kolor. Obiekty tej klasy dla pięciu różnych figur umieścić w zbiorze ($set<T>$), gdzie kluczem zbioru jest kolor figury. Zademonstrować poprawne działanie zbioru umieszczając figury o tym samym kolorze oraz wyświetlając ostateczną zawartość zbioru.

Zadanie 6b

Zaprojektować, zaimplementować oraz przetestować program pozwalający wyznaczyć statystykę występowania znaków ASCII w ciągu znaków pobranym ze standardowego wejścia. W rozwiązaniu posłużyć się zasobnikiem asocjacyjnym $map<T, D>$.

Zadanie dodatkowe

Program z zadania 6b przebudować w celu wyznaczania statystyki występowania słów ignorując wielkość znaków oraz znaki przestankowe.