

Лабораторная работа №3.

Спроектировать класс `Vector` векторов в плоскости. Вектор должен задаваться точкой приложения и двумя координатами. Класс должен содержать функцию `drawVector()`, рисующую вектор на экране как отрезок со стрелкой. Реализовать с помощью кнопок клавиатуры вращение вектора относительно его точки приложения, параллельный перенос и масштабирование. Использовать функции движений OpenGL. Также реализовать оператор сложения векторов и функцию умножения вектора на число.

В проекте должна использоваться многофайловая компиляция.