#include<iostream>

using namespace std;

//template<typename T>

//void show(T data) {

// cout << "data : " << data << endl;

//}

//class IntArray {

// int\* data;

// int count;

//public:

// IntArray(int count)

// {

// this->count = count;

// data = new int[count] {};

// }

// int GetCount()const {

// return count;

// }

//

// int& operator[](int index) {

// return data[index];

// }

// void Erase() {

// delete[]data;

// }

// ~IntArray()

// {

// delete[]data;

// }

//

//};

//

//

//class DoubleArray {

// double\* data;

// int count;

//public:

// DoubleArray(int count)

// {

// this->count = count;

// data = new double[count] {};

// }

// int GetCount()const {

// return count;

// }

//

// double& operator[](int index) {

// return data[index];

// }

// void Erase() {

// delete[]data;

// }

// ~DoubleArray()

// {

// delete[]data;

// }

//

//};

//template<typename T>

//class Array {

//private:

// T\* data;

// int count;

//public:

// Array(int count)

// {

// this->count = count;

// data = new T[count]{};

// }

// int GetCount()const {

// return count;

// }

// T& operator[](int index) {

// return data[index];

// }

// T\* GetData()const {

// return data;

// }

// void Erase() {

// delete[]data;

// }

// ~Array()

// {

// delete[]data;

// }

//

//};

//

//

//#include<vector>

//void main() {

//

// Array<double>arr(10);

// for (size\_t i = 0; i < 10; i++)

// {

// arr[i] = i + 65.5;

// }

// for (size\_t i = 0; i < 10; i++)

// {

// cout << arr[i] << " ";

// } cout << endl;

//

//}

//template<typename T1,typename T2>

//class Data {

// T1 data1;

// T2 data2;

//public:

// Data(const T1&data1,const T2&data2)

// {

// this->data1 = data1;

// this->data2 = data2;

// }

// void Print()const {

// cout << "Data : " << data1 << endl;

// cout << "Data : " << data2 << endl;

//}

//};

//

//

//

//void main() {

// Data<double, float>obj(10.1, 10.3f);

// obj.Print();

//

//}

//template<typename T>

//class Test {

//public:

// Test()

// {

// cout << "General template class" << endl;

// }

//};

//

//class User {

//

//};

//

//template<>

//class Test<User> {

//public:

// Test()

// {

// cout << "template class for User" << endl;

// }

//

//

//};

//

//template<>

//class Test<char> {

//public:

// Test()

// {

// cout << "template class for char" << endl;

// }

//};

//

//void main() {

// Test<char>a;

//}

//template<typename T,int size>

//class Array {

//private:

// T\* data;

//public:

// Array()

// {

// data = new T[size]{};

// }

// void SetArray() {

// for (size\_t i = 0; i < size; i++)

// {

// data[i] = i + 10;

// }

// }

//

// void Print()const {

// for (size\_t i = 0; i < size; i++)

// {

// cout<<data[i] << " ";

// }cout << endl;

// }

// ~Array()

// {

// delete[]data;

// }

//};

//

//

//template<int size>

//class Array<char,size> {

//private:

// char\* data;

//public:

// Array()

// {

// data = new char[size]{};

// }

// void SetArray() {

// for (size\_t i = 0; i < size; i++)

// {

// data[i] = i + 65;

// }

// }

//

// void Print()const {

// for (size\_t i = 0; i < size; i++)

// {

// cout << data[i] << " ";

// }cout << endl;

// }

// ~Array()

// {

// delete[]data;

// }

//};

//

//void main() {

// Array<char, 20>obj;

// obj.SetArray();

// obj.Print();

//}

class Calc {

};

void main() {

/\*Calc<char, T>a;

Calc<T, char>a;

Calc<char, char>a;

a.plus

a.minus

a.mult

a.divisiin\*/

}