

Зачем нужны обобщения.

Порой нужно выполнить одинаковое действие с разными типами объектов. Например, мне нужен список. Список `gameobject`, список анимации, членов класса `playerMag`. С одинаковым функционалом, но разными типами в нужных местах. Можно создавать под каждый тип новый список и его функционал, по сути дублируя всё, кроме типа. А можно создать обобщённый список, где у каждого члена будет одинаковый тип — защита от проблем.

Обобщения помогают избавиться от лишнего дублирования, производить нужные действие над разными типами и сохранять одинаковый тип в отдельно взятом действии, предохраняясь от ошибок.