



Definire un template di classe `albero<T>` i cui oggetti rappresentano un **albero 3-ario** in cui i nodi memorizzano dei valori di tipo `T` ed hanno 3 figli (invece dei 2 figli di un usuale albero binario). Il template `albero<T>` deve soddisfare i seguenti vincoli:

1. Deve essere disponibile un costruttore di default che costruisce l'albero vuoto.
2. Gestione della memoria senza condivisione.
3. Metodo `void insert(const T&):` in una chiamata `a.insert(t)`, inserisce nell'albero `a` una nuova radice che memorizza il valore `t`, ed avente come figli 3 copie di `a`.
4. Metodo `bool search(const T&):` in una chiamata `a.search(t)` ritorna `true` se il valore `t` occorre nell'albero `a`, altrimenti ritorna `false`.
5. Overloading dell'operatore di uguaglianza.
6. Overloading dell'operatore di output.