```cpp
#include <iostream>

template <class T>
class Contendor {
    T elemento;
    public : //Metodos
    Contendor (T arg ) {
        elemento = arg ;
    }
    T add() { return ++elemento; }
};

template <>
class Contendor<char> {
    char elemento;
    public :
    Contendor ( char arg ) {
        elemento = arg ;
    }
    char uppercase() {//Metodo
    if ((elemento >= 'a') && (elemento <= 'z')) {
        elemento += 'A'-'a'; }
    return elemento ;
    }
};

int main() {
    Contendor<int> cint (5) ;
    Contendor<char> cchar('t');
    std::cout << cint.add() << std::endl;
    std::cout << cchar.uppercase() << std::endl;
    return 0;
}
```

"t" va a representar el tipo de dato que usemos dentro de la clase.

Como atributo tenemos un "elemento" de tipo generico.

① Es el constructor que recibira un argumento.

y se igualara al atributo de la clase "elemento"

② Funcion que retornara el valor del elemento aumentado en 1.

Misma clase especificando ahora el tipo en este caso char

Mismo constructor.

Convierte la letra en mayuscula

Si se cumple la condición

Una función que retorna el elemento si cumple que sea mayor igual que 'a' y menor igual que "z".

=> Objeto de tipo entero

=> Objeto de tipo char

-> Imprime 6

-> Imprime "T"