

1. Crear una clase genérica llamada "Almacenamiento" que pueda almacenar cualquier tipo de objeto. Debe tener métodos para agregar, eliminar, y buscar objetos en el almacenamiento. Haz pruebas de tu clase con diferentes tipos de objetos.
2. Crear una clase genérica llamada "Pila" que funcione como una pila de objetos. Debe tener métodos para agregar y quitar elementos de la pila, así como para verificar si está vacía y para obtener el número de elementos en la pila. Haz pruebas de tu clase con diferentes tipos de objetos.
3. Crear una clase genérica llamada "OperacionMatematica" que pueda realizar operaciones matemáticas simples (suma, resta, multiplicación, división) con cualquier tipo de número (enteros, decimales, etc.). Debe tener métodos para cada operación y para establecer los números de entrada. Haz pruebas de tu clase con diferentes tipos de números.
4. Crear una clase genérica llamada "Conjunto" que pueda almacenar elementos únicos de cualquier tipo. Debe tener métodos para agregar y eliminar elementos, y para verificar si un elemento está en el conjunto. Haz pruebas de tu clase con diferentes tipos de elementos.
5. Crear una clase genérica llamada "ListaOrdenada" que pueda almacenar elementos en orden ascendente o descendente. Debe tener métodos para agregar y eliminar elementos, y para obtener el elemento en una posición específica. Haz pruebas de tu clase con diferentes tipos de elementos y diferentes órdenes de clasificación.