Generic – синтаксический механизм позволяющий решить давнею проблему в программирование.

Проблема создания классов и алгоритмов, работающих с любыми типами данных универсально.

Есть 3 способа решения:

1. Перегрузка
2. Boxing
3. Generic

Generic – класс, в котором вместо реального типа используется его синоним обозначающий любой тип.

В с# есть готовые универсальные коллекции, находятся в using.System.Collctions.Generic;

1. Список List<T> - аналог ArrayList, но Generic.
2. Stack<T>
3. Queue<T>
4. Словарь Dictionary<T1, T2>

Самостоятельная работа:

Playlist – нужно сделать автоповтор с помощью очереди с сохранением порядка.