***Завдання до уроку №17. Узагальнення***

1. Створіть клас Box, який може зберігати будь-який тип даних. В цьому класі повинні бути методи для додавання елементу до коробки, видалення елементу з коробки та виведення вмісту коробки.
2. Після цього створіть програму, яка використовує клас Box для створення коробки для фруктів і коробки для іграшок.
3. Додайте кілька фруктів до коробки для фруктів і кілька іграшок до коробки для іграшок. Потім виведіть вміст кожної коробки.