

1. Crear una versión template de la función **Fibonacci()** para que retorne **long**, **float**, etc, en lugar de siempre **ints**.
2. Defina la clase template **CoordenadaCartesiana3D** que permita parametrizar el tipo con que se almacena cada coordenada.
3. Crear una clase template **vector<T>** mínima, capaz de almacenar instancias de **T**. Genera una especialización que esté optimizado para un vector de bool (para que cada bool ocupe un bit).