Tipos de Datos Abstractos: Son datos primitivos cómo float, int, double, etc

Es uno de los principios fundamentales POO:

Abstracción: características importantes dentro de un contexto que vamos a analizar una clase.

Encapsulamiento: Ocultar atributos método para proteger la clase

Herencia: Se puede tener una clase y se puede tener hijas clases y heredaran características de la clase padre

Poliformismo: Ejecutar de diferentes formas dependiendo desde dónde es invocado el método.

Sobrecarga: Definir o escribir nuevas operaciones o variables dentro de un constructor o método. En POO sirve para definir dos funciones con el mismo nombre, pero con diferente acción

Arreglo Dinámico: Espacio definido que se va a utilizar. El tamaño de datos es infinito, pero depende del tamaño de memoria de la computadora, la cuál es la memoria RAM. Trabajar en memoria RAM, la memoria es volátil.

IMPLEMENTACION DE TEMPLATE:

Template <class T>

T GetMax(T a, T b){

Return (a>b?a:b);

}