SKRYPT 30

1. Przygotuj klasę generyczną **class Sorter<T**> w której zadeklaruj pole w postaci tablicy generycznej **private items: T[],** która może przechowywać zmienne typu **number i string.**  Następnie przygotuj konstruktor tej klasy, który inicjuje wartości prywatnej tablicy generycznej.
2. Przygotuj metodę **insertionSort** () która sortuje tablicę **items** z wykorzystaniem algorytmu sortowania przez wstawianie**.**
3. Poza klasą utwórz obiekty dla number i string i wywołaj metodę sortującą, Wypisz wyniki na konsolę.

**Przykład działania Insertion Sort**

Dla tablicy [5, 2, 9, 1]:

1. **Krok 1**:
   * key = 2, porównujemy z 5. 5 przesuwamy w prawo, a 2 wstawiamy: [2, 5, 9, 1].
2. **Krok 2**:
   * key = 9, nic nie przesuwamy (9 jest na swoim miejscu): [2, 5, 9, 1].
3. **Krok 3**:
   * key = 1, porównujemy z 9, 5, 2. Wszystkie przesuwamy w prawo i wstawiamy 1: [1, 2, 5, 9].