Uzdevumi

1. Mapē template esošo koka klasi pārveidot par šablona klasi (kopā ar visām funkcijām). Aizpildīt 3 kokus – int, float, char, ar 10 elementiem katru, un izvadīt uz ekrānu.
2. Mapē trycatch esošai koka klasei pievienot try-catch blokus tā, lai varētu ievadīt tikai pozitīvus skaitļus, un varētu dzēst tikai elementus kuriem nav pēcteču. Tātad:
   1. Jāmodificē Insert funkciju
   2. Jāmodificē Delete funkciju
   3. main sadāļa Insert un Delete operācijām jānotiek try-catch blokā
3. Uzrakstīt #define ”funkciju” PrintMax kura no diviem parametriem izvada uz ekrānu maksimālo.