1. Kreirati šablonske funkcije za štampanje i određivanje minimalnog i maksimalnog elementa iz skupa prosleđenih.

2. Na programskom jeziku C++ kreirati templejtsku (šablonsku) klasu MATRICA koja u privatnom delu sadrži dimenzije matrice i dinamicku matricu ciji su elementi proizvoljnog tipa. U javnom delu definisati: konstruktor, destruktor, operatorsku funkciju za pristup elementima matrice, funkcije za vracanje dimenzija matrice, funkciju kojom se ispituje da li matrica sadrži proizvoljnu podmatricu (podmatrica je argument funkcije tipa MATRICA) i funkcije za unos i štampanje sadržaja matrice.

Kreirati klasu STR koja u privatnom delu sadrži podatak tipa string, a u javnom konstruktor, funkciju za citanje i upis stringa, destruktor i prijateljsku operatorsku funkciju za poredenje dva stringa.

U glavnom programu definisati 4 objekta tipa MATRICA, za elemente tipa STR, a potom za elemente tipa int i štampati one matrice koje nisu podmatrice drugih matrica.

Definisati dalje templejtsku klasu SquareTemplateMatrix koja javno nasledjuje osnovnu klasu za matrice i modeluje kvadratne šablonske klase.

Definisati klasu XOMatrix koja modeluje matricu za polje igre XO (3x3) i javno je izvedena iz klase SquareTemplateMatrix.

3. Prepraviti program za šablonski stack da podržava rad sa različitim tipovima podataka.

Specijalizovati stack za osnovne tipove podataka, kompleksne brojeve i tačke čiji parametric mogu biti bilo kog tipa. Proveriti da li je kreiranje i brisanje objekata u redu, i ako nije popraviti tako da se svi kreirani objekti zaista brišu.

4. Napraviti program za šablonski stack da podržava rad sa različitim tipovima podataka. Specijalizovati stack za osnovne tipove podataka, kompleksne brojeve i tačke čiji parametric mogu biti bilo kog tipa. Proveriti da li je kreiranje i brisanje objekata u redu, i ako nije popraviti tako da se svi kreirani objekti zaista brišu.