

# Templates

## Templates

A classe `template` é uma forma de parametrizar o tipo de dados. Por exemplo, em vez de você escrever seu código informando o tipo: `int`, `char`,... você pode criar um `template` do tipo e esse tipo será informado pelo usuário, conforme o seu código. A implementação de templates geralmente é feita nos arquivos cabeçalho: `.h` ou `.hh` ou no próprio arquivo, se você tiver um arquivo só com protótipos, exe.: `void x(){}`  e em outro arquivo `Y::x(){ conteudo }` , é necessário usar `template` para cada objeto.

Forma de uso:

`template <class T>`

Vamos implementar o uso de *templates* e modificar dados em um exemplo.

