

1. Stwórz klasę `Osoba`, dodaj w niej prywatne pola imię i wiek. Stwórz odpowiednie właściwości. Dodaj w klasie konstruktor parametryczny.
2. Rozważ następujące kolekcje: `Stack`, `Stack<T>`, `Queue`, `Queue<T>`, `ArrayList`, `List<T>`, `Dictionary<TKey,TValue>`, `SortedDictionary<TKey,TValue>`, `SortedList<TKey,TValue>`, `LinkedList<T>`.
3. Z listy kolekcji z punktu 2 wybierz trzy kolekcje i wykonaj dla nich następujące operacje:
 - a. stwórz odpowiednią kolekcję (jedną z elementami typu `int`, drugą typu `string`, trzecią typu `Osoba`)
 - b. zastanów się jaką przestrzeń nazw potrzebujesz do stworzenia kolekcji
 - c. spróbuj dodać na stworzone kolekcje element innego typu - czy wszystko jest możliwe?
 - d. różnymi operacjami spraw, żeby każda z kolekcji miała co najmniej 5 elementów
 - e. za pomocą `foreach` wyświetl kolejne elementy kolekcji na konsoli (dla `Osób` ma być ich wiek i imię)
 - f. spróbuj z kolekcji wydobyć pierwszy, trzeci i ostatni element - czy wszystko jest możliwe?
 - g. spróbuj posortować elementy w stworzonych kolekcjach, pomyśl czy to jest możliwe, czy musisz coś uzupełnić w kodzie, ew może nic nie musisz robić bo elementy po dodaniu są już sortowane?
 - h. spróbuj usunąć czwarty element w każdej kolekcji, czy to jest możliwe?

Zadania z treścią:

1. Stwórz symulator gry w oczko (talca 24 kart). Dobierz odpowiednią kolekcję do przechowywania kart obu graczy.
2. Przeanalizuj program dostępny tu <https://github.com/Piotrek85/SzybkoscKolekcjiTest>, który służy do porównania szybkości dostępu do elementów na kolekcje. Zmodyfikuj program aby potestować szybkości innych kolekcji.