

Generar una Solución llamada Repaso la cual contendrá un proyecto cuya clase base **Producto**.

- 1) Todos sus atributos son protegidos. Posee **sólo** un constructor de instancia. La método **GetMarca**, retornará el valor correspondiente del atributo `_marca : string`. La método **GetPrecio**, retornará el valor asociado al atributo `_precio : float`. También poseerá el atributo `_codigoDeBarra : string`.
- 2) El método de **clase MostrarProducto**, que es público, retornará una cadena detallando los atributos de la clase.
- 3) La clase Producto posee sobrecarga de operadores:
Igualdad (Producto, Producto). Retornará *true*, si las marcas y códigos de barra son iguales, *false*, caso contrario.
Igualdad (Producto, string). Retornará *true*, si la marca del producto coincide con el enumerado pasado por parámetro, *false*, caso contrario.
Explícito. Retornará el código de barra del producto que recibe como parámetro.

Generar **Estante**. Dicha clase posee tres atributos, todos privados. Uno indicará la capacidad máxima que tendrá el estante para almacenar productos, el siguiente será un entero que indicará la ubicación del estante y el último es un array de tipo Producto.

- 4) El constructor de instancia **privado** será el **único** que inicializará el array. La sobrecarga pública del constructor inicializará la capacidad del estante. Reutilizar código.
- 5) El método público GetProductos, retornará el valor asociado del atributo `_productos`.
- 6) El método público de **clase MostrarEstante**, retornará una cadena con toda la información del estante, incluyendo el detalle de cada uno de sus productos. Reutilizar código.
- 7) Sobrecarga de operadores:
Igualdad, retornará *true*, si es que el producto ya se encuentra en el estante, *false*, caso contrario.
Adición, retornará *true*, si el estante posee capacidad de almacenar al menos un producto más y dicho producto no se encuentra en el estante, *false*, caso contrario. Reutilizar código.
Sustracción (Estante, Producto), retornará un estante sin el producto, siempre y cuando el producto se encuentre en el listado. Reutilizar código.
- 8) Agregar un Main en una clase llamada **TestEstante** con el siguiente código: