

La última clase que tendrá el proyecto será **Estante**. Dicha clase posee dos atributos, ambos protegidos. Uno indicará la capacidad máxima que tendrá el estante para almacenar productos. El otro es una colección genérica de tipo Producto.

Estante	Class
Fields	
-capacidad : sbyte	
-productos : List<Producto>	
Properties	
ValorEstanteTotal { get; } : float	
Methods	
Estante()	
Estante(sbyte capacidad)	
GetProductos() : List<Producto>	
GetValorEstante() : float	
GetValorEstante(ETipoProducto tipo) : float	
MostrarEstante(Estante est) : string	
operator !=(Estante est, Producto prod) : bool	
operator -(Estante est, ETipoProducto tipo) : Estante	
operator +(Estante est, Producto prod) : Estante	
operator ==(Estante est, Producto prod) : bool	

6) El constructor de instancia **privado** será el **único** que inicializará la lista genérica. La sobrecarga pública del constructor inicializará la capacidad del estante. Reutilizar código.

7) El método público `GetProductos`, retornará el valor asociado del atributo `_productos`.

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.

8) Sobrecarga de operadores:

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.

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.

Sustracción (Estante, ETipoProducto), retornará un estante con todos los productos menos el que coincida con el enumerado que recibe como parámetro. Reutilizar código.

Ejemplo: *estantesSinJugo = estante - EtipoproductoJugo;*

9) Método público y de instancia **getValorEstante**, retornará el valor del estante de acuerdo con el enumerado que recibe como parámetro.

Reutilizar código.

10) Agregar a la solución un proyecto de tipo Aplicación de Consola (**Testeante**) y agregar un método de clase que permita ordenar la lista de productos del estante a través del método Sort de dicha lista genérica. Agregar el Main (que le entregará el docente) sin modificar línea alguna.

