

Materia: LABORATORIO II									
Apellido:	Nombre:	División:	Legajo:						

Generar una Solución nombrada como:

de tipo *Biblioteca de Clases (Entidades)* el cual tendrá

la clase base **Producto**.

1) Todos sus atributos son protegidos. Posee

sólo un constructor de instancia. La propiedad

**Marca**, retornará el valor correspondiente del

atributo **\_marca**. La propiedad **Precio**,

retornará el valor asociado al atributo **\_precio**.

El método de clase **MostrarProducto**, que es

protegido, retornará una cadena detallando

los atributos de la clase.

2) 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, EMarcaProducto)**. Retornará

**true**, si la marca del producto coincide con el

enumerado pasado por parámetro, **false**, caso

contrario.

**Explicito**. Retornará el código de barra del producto

que recibe como parámetro.

```

EMarcaProducto
Enum
  Manaos
  Pitusas
  Naranjü
  División
  Swift
    
```

También tendrá las siguiente clases derivadas de producto:

```

Jugo
Class
  Producto
  Fields
    _sabor : EsaborJugo
  Methods
    Jugo(int codigo, float precio, EMarcaProducto marca, EsaborJugo sabor)
    MostrarJugo() : string
    
```

```

EsaborJugo
Enum
  Asqueroso
  Pasable
  Rico
    
```

3) Jugo posee un único atributo propio, que será inicializado por su único constructor. El método público de instancia **MostrarJugo**, retornará una cadena conteniendo la información completa del objeto. Reutilizar código.

```

Galletita
Class
  Producto
  Fields
    _peso : float
  Methods
    Galletita(int codigo, float precio, EMarcaProducto marca, float peso)
    MostrarGalletita(Galletita galletita) : string
    
```

4) Galletita posee un único atributo propio, que será inicializado por su único constructor. El método público de clase **MostrarGalletita**, retornará una cadena conteniendo la información completa del objeto recibido por parámetro. Reutilizar código.

```

Gaseosa
Class
  Producto
  Fields
    _litros : float
  Methods
    Gaseosa(int codigo, float precio, EMarcaProducto marca, float litros)
    Gaseosa(Producto producto, float litros)
    MostrarGaseosa() : string
    
```

5) Gaseosa posee un único atributo propio, que será inicializado sólo por una de las sobrecargas del constructor (reutilizar código). El método público de instancia **MostrarGaseosa**, retornará una cadena conteniendo la información completa del objeto. Reutilizar código.