Trabajo Práctico 5

**UTILIZAR COMO BASE EL PROYECTO [*TemplateBase*] PARA COMPLETAR CON LOS 3 EJERCICIOS PEDIDOS.**

**AUTOLOAD**

1. Utilizando las clases:
   1. Transport [name]
   2. Aerial [ engineQuantity ] extends Transport
   3. Maritime[ maxKnots ] extends Transport
   4. Airplane [ capacity ] extends Aerial
   5. Ship [ propelQuantity ] extends Maritime
   6. BattleShip [ armament ] extends Ship
   7. Cruiser [ capacity ] extends Ship

* Crear algunas instancias de objetos Cruiser, BattleShip, Airplane. Agregarlos en un arreglo, luego recorrer el arreglo y mostrarlos utilizando el método toString().
* No hace falta utilizar formularios de ningún tipo ni html, el fin del ejercicio es mostrar cómo funciona autoload y coo prescindimos de los require.

**SESSION**

1. Utilizando la clase User [ userName, password, firtName, lastName, email ]  
   Realizar un Loguin de usuario utilizando el el nombre de usuario y la contraseña como datos para realizar la validación.
   1. Al procesar sólo podrán loguearse de forma exitosa los siguientes usuarios.
      1. *[ “SSoler”, “cosme1234”, “Sebastian”, “Soler”, “*[*sebastian@utn.com*](mailto:sebastian@utn.com)*”]*
      2. *[ “AzarJ”, “alAzar123”, “Juan”, “Azar”, “juan\_azar*[*@utn.com*](mailto:sebastian@utn.com)*”]*
      3. *[ “Mari123”, “123456Mari”, “Maria”, “Perez”, “mariap*[*@utn.com*](mailto:sebastian@utn.com)*”]*
   2. *Una vez logueado alguno de los usuarios, generar una pantalla de bienvenida donde mostrar en una tabla todos los datos del Usuario.*

**JSON**

1. Utilizando la clase Beer [ code, name, description, type]  
   Implementar un repositorio que se encargue de la persistencia de las Cervezas.  
   1. Deberá permitir:
      1. Dar de Alta.
      2. Listar y quitar.