



## **CUE: OBJETOS GENÉRICOS**

### **DRILLING: COMPRAS**

Para resolver este ejercicio, debe haber revisado la lectura y los videos de la CUE Objetos Genéricos.

### **EJERCICIO:**

Crearemos un programa sencillo que llene una Bolsa de compras con Zapatos o Poleras. Se podrá recorrer los elementos que se encuentran en la bolsa e imprimir por pantalla. Zapatos tiene una marca. Poleras tiene un color.

### **INSTRUCCIONES:**

- Constructor una clase Genérica. Este tipo de clase nos permitirá definir un tipo concreto de productos en la bolsa, es decir, puede ser de Zapatos o de Poleras, pero no de las dos cosas a la vez.
- El tamaño de la bolsa es definido por el usuario.