

# Programación II / Laboratorio II

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [TSP039](#) / [Clases](#) / [Clase 7](#)

## Clase 7

### Teoría

[[PPT](#)]

[[Introduccion-a-la-programacion-con-C-sharp](#)]

### Cuestionario Teórico

[[Guía de Estudio - Colecciones](#)]

### Ejercicios

Se pide realizar una aplicación de consola con la siguiente funcionalidad:  
Crear una clase llamada Fruta con los atributos públicos y de instancia:

- `_peso`: será un valor del tipo float
- `_volumen`: será un valor del tipo entero que indicará el espacio ocupado por la fruta
- Crear un constructor por defecto que de valores aleatorios a ambos atributos. Peso será un valor entre 1 y 5, volumen entre 1 y 10.

Crear la clase Cajón, la cual contendrá

- Atributos de instancia y privados:
  - `_frutas`: lista de objetos del tipo Frutas
  - `_volumen`: será un valor del tipo entero que indicará el espacio total del cajón
- Constructores
  - Por defecto, privado y de instancia. Sólo aquí se instanciará la lista de frutas.
  - `Cajon(int)` público y de instancia, recibirá el volumen del cajón como parámetro.
- Métodos públicos y de instancia:
  - `CalcularEspacioDisponible`: calculará cuánto espacio queda en el cajón
  - `MostrarContenido`: retornará un string con el volumen total ocupado del cajón, el volumen total y los datos de las frutas
  - `AgregarFruta(Fruta)` agregará una nueva fruta a la lista, si hay espacio.
  - `QuitarFruta`: quitará una fruta al azar. Utilizar Random.

Se le mostrará al usuario una lista de frutas, preguntándole si desea agregar o quitar alguna fruta, repitiendo esto último tantas veces como el usuario lo desee.

### Ejercicios Resueltos

Resolución del Ejercicio [[DESCARGAR](#)]

Última modificación: viernes, 12 de abril de 2019, 10:23

- Español - Internacional (es)
- English (en)
- Español - Internacional (es)