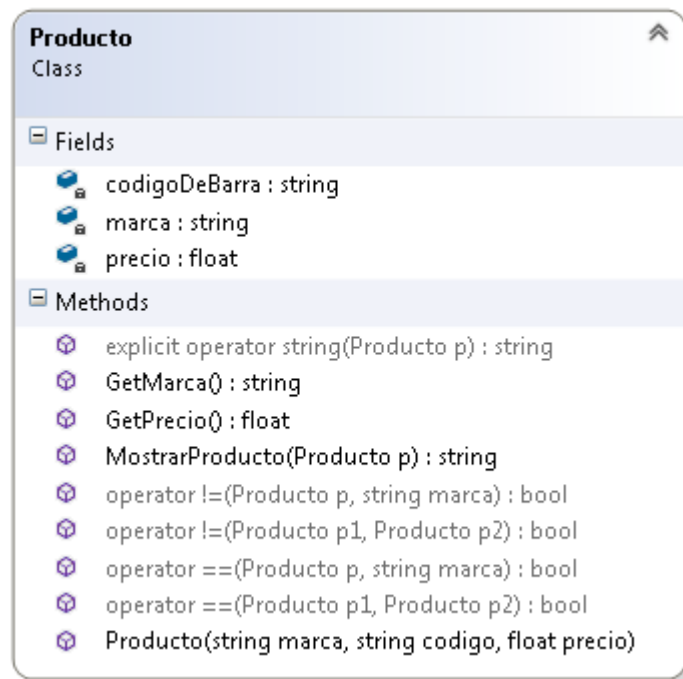
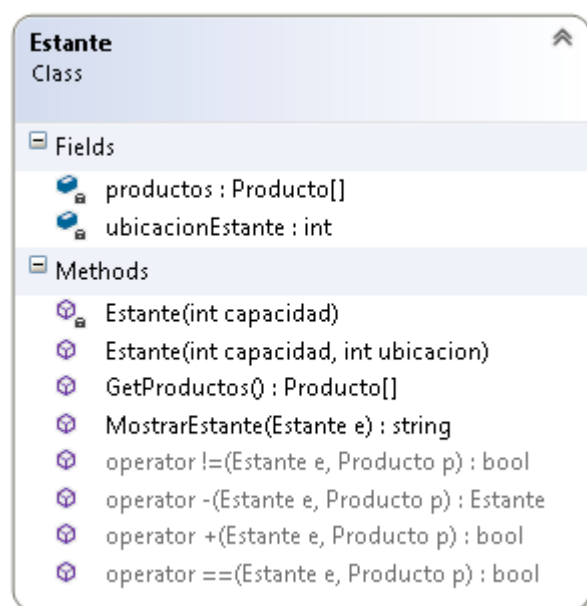


Generar una Solución llamada Repaso la cual contendrá un proyecto con la clase **Producto**.



- 1) Todos sus atributos son privados. Posee **sólo** un constructor de instancia. El método **GetMarca**, retornará el valor correspondiente del atributo *marca* : *string*. El método **GetPrecio**, retornará el valor asociado al atributo *precio* : *float*. También poseerá el atributo *codigoDeBarras* : *string*, el cual se publicará sólo a través de la conversión explícita nombrada más adelante.
- 2) El método de **clase (estático) MostrarProducto(Producto)**, es público y retornará una cadena detallando los atributos de la clase.
- 3) La clase **Producto** posee sobrecarga de operadores:
Explícito. Realizará la conversión de un objeto **Producto** a *string*. Sólo retornará el atributo *codigoDeBarras* del producto.
Igualdad (**Producto**, **Producto**). Retornará *true*, si las marcas y códigos de barras son iguales, *false*, caso contrario.
Igualdad (**Producto**, *string*). Retornará *true*, si la marca del producto coincide con la cadena pasada por parámetro, *false*, caso contrario.

Generar la clase **Estante**. La misma posee dos atributos privados. Uno será un entero que indicará la ubicación del estante y el otro es un array de tipo **Producto**.



- 4) El constructor de instancia **privado** será el **único** que inicializará el array. La sobrecarga pública del constructor inicializará la ubicación del estante, recibiendo como parámetro capacidad y ubicación. Reutilizar código.
- 5) El método público **GetProductos**, retornará el array de *productos*.

- 6) 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.
- 7) Sobrecarga de operadores:
Igualdad, retornará *true*, si es que el producto ya se encuentra en el estante, *false*, caso contrario.
Adición, retornará *true* y agregará el producto si el estante posee capacidad de almacenar al menos un producto más y dicho producto no se encuentra en él; *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.
- 8) Agregar un Main en una clase llamada **TestEstante** con el siguiente código:

```
// Creo un estante
Estante estante = new Estante(3, 1);
// Creo 4 productos
Producto p1 = new Producto("Pepsi", "PESDS97413", (float)18.5);
Producto p2 = new Producto("Coca-Cola", "COSDS55752", (float)11.5);
Producto p3 = new Producto("Manaos", "MASDS51292", (float)20.5);
Producto p4 = new Producto("Crush", "CRSDS54861", (float)10.75);

// Agrego los productos al estante
if (estante + p1)
{
    Console.WriteLine("Agregó {0} {1} {2}", p1.GetMarca(), (string)p1, p1.GetPrecio());
}
else
{
    Console.WriteLine("¡NO agregó {0} {1} {2}!", p1.GetMarca(), (string)p1, p1.GetPrecio());
}
if (estante + p1)
{
    Console.WriteLine("Agregó {0} {1} {2}", p1.GetMarca(), (string)p1, p1.GetPrecio());
}
else
{
    Console.WriteLine("¡NO agregó {0} {1} {2}!", p1.GetMarca(), (string)p1, p1.GetPrecio());
}
if (estante + p2)
{
    Console.WriteLine("Agregó {0} {1} {2}", p2.GetMarca(), (string)p2, p2.GetPrecio());
}
else
{
    Console.WriteLine("¡NO agregó {0} {1} {2}!", p2.GetMarca(), (string)p2, p2.GetPrecio());
}
if (estante + p3)
{
    Console.WriteLine("Agregó {0} {1} {2}", p3.GetMarca(), (string)p3, p3.GetPrecio());
}
else
{
    Console.WriteLine("¡NO agregó {0} {1} {2}!", p3.GetMarca(), (string)p3, p3.GetPrecio());
}
if (estante + p4)
{
    Console.WriteLine("Agregó {0} {1} {2}", p4.GetMarca(), (string)p4, p4.GetPrecio());
}
else
{
    Console.WriteLine("¡NO agregó {0} {1} {2}!", p4.GetMarca(), (string)p4, p4.GetPrecio());
}

// Muestro todo el estante
Console.WriteLine();
Console.WriteLine("<----->");
Console.WriteLine(Estante.MostrarEstante(estante));

Console.ReadKey();
```