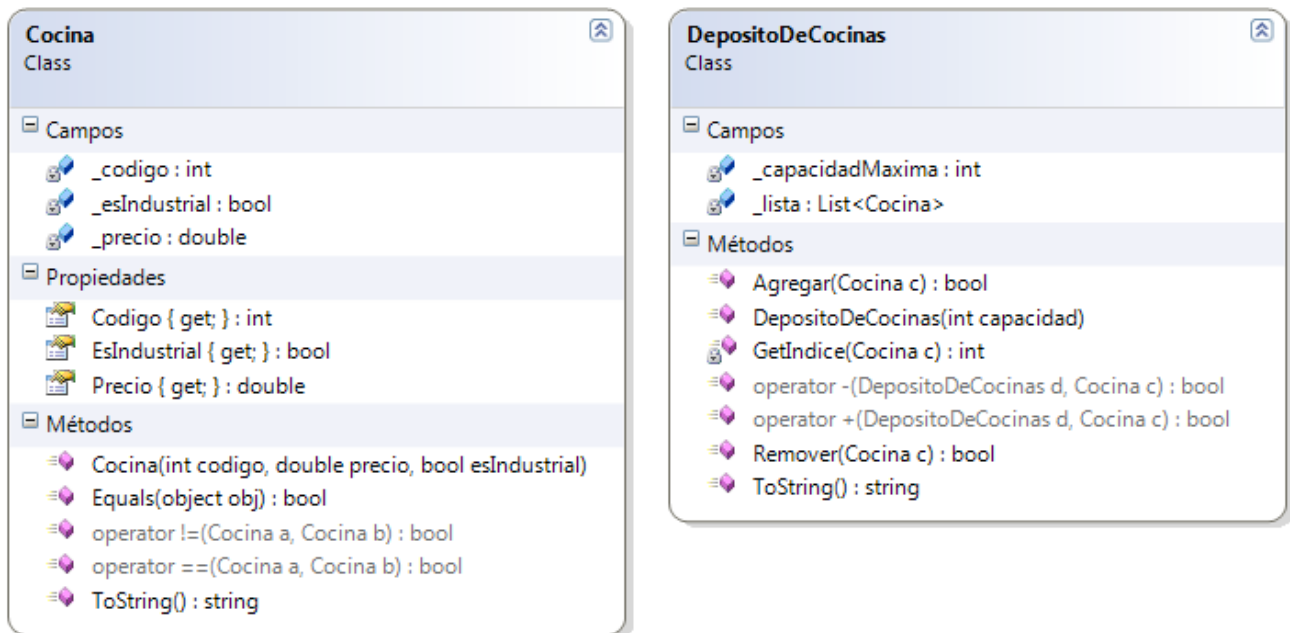


1.- Agregar clases al proyecto *Class library (Entidades)*

Agregar al proyecto de la **parte 1**, la jerarquía de clases, detallada en el siguiente diagrama de clases.



Cocina:

- Sobrecarga operador igualdad:
 - Retorna **true**, si el código de ambas cocinas son iguales, **false**, caso contrario.
- Polimorfismo:
 - Equals. Retorna **true**, si el objeto a comparar es del tipo cocina y tienen el mismo código.
 - ToString. Retorna una cadena conteniendo la información de la cocina (código, precio y si es industrial o no).

DepositoDeCocinas: Es una clase diseñada para poder almacenar (en una lista genérica de tipo *Cocina*) una cierta cantidad de *objetos Cocina*. Dicha clase tiene la funcionalidad de agregar, remover y listar *objetos Cocina*.

- Sobrecarga operador adición:
 - Retorna **true**, si pudo agregar la cocina al depósito de cocinas, **false**, caso contrario.

Para poder agregar una cocina a la lista genérica hay que tener en cuenta que la capacidad máxima del depósito no puede ser superada.

- Método privado y de instancia GetIndice:

- Retorna el valor del índice en el cual se encuentra la cocina pasada como parámetro. Se debe recorrer la lista genérica y retornar el índice de la primera ocurrencia, -1 si no se encuentra en la lista.
- Sobrecarga operador sustracción:
 - Retorna **true**, si pudo remover la cocina del depósito de cocinas, **false**, caso contrario.

Para poder remover una cocina a la lista genérica hay que invocar al método *GetIndice*.
- Método de instancia Agregar:
 - Está asociado al operador +.
- Método de instancia Remover:
 - Está asociado al operador -.
- Polimorfismo:
 - ToString. Retorna una cadena conteniendo la información del depósito de cocinas (capacidad y todo el detalle de las cocinas que contiene).

2.- Agregar al proyecto *Console Application (TestEntidades)*

Comentar las líneas del main de la **parte 1**, y reemplazarlas por las siguientes:

```
static void Main(string[] args)
{
    Cocina c1 = new Cocina(111, 12300, false);
    Cocina c2 = new Cocina(112, 15000, true);
    Cocina c3 = new Cocina(113, 5600, false);

    DepositoDeCocinas dc = new DepositoDeCocinas(5);

    dc.Agregar(c1);
    dc.Agregar(c2);
    if (!(dc + c3))
    {
        Console.WriteLine("No se pudo agregar el item!!!");
    }

    Console.WriteLine(dc);

    dc.Remover(c2);
    if !(dc - c2))
    {
        Console.WriteLine("No se pudo remover el item!!!");
    }

    Console.WriteLine(dc);
    Console.ReadLine();
}
```

El resultado es:

```
Capacidad máxima: 5
Listado de Cocinas
Código: 111 - Precio: 12300 - Es industrial? False
Código: 112 - Precio: 15000 - Es industrial? True
Código: 113 - Precio: 5600 - Es industrial? False

No se pudo remover el item!!!
Capacidad máxima: 5
Listado de Cocinas
Código: 111 - Precio: 12300 - Es industrial? False
Código: 113 - Precio: 5600 - Es industrial? False
```