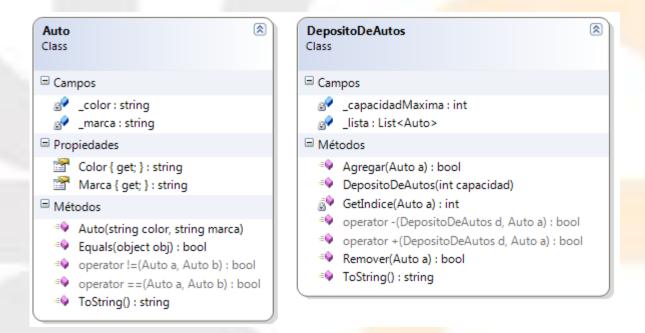
1.- Crear un proyecto Class library (Entidades)

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



Auto:

- Sobrecarga operador igualdad:
 - o Retorna *true*, si las marcas y colores de ambos autos son iguales, *false*, caso contrario.
- Polimorfismo:
 - o Equals. Retorna *true*, si el objeto a comparar es del tipo auto y tienen la misma marca y color.
 - o ToString. Retorna una cadena conteniendo la información del auto (marca y color)

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

- Sobrecarga operador adición:
 - Retorna *true*, si pudo agregar el auto al depósito de autos, *false*, caso contrario.
 Para poder agregar un auto 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 el auto pasado 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 el auto del depósito de autos, *false*, caso contrario.
 Para poder remover un auto a la lista genérica hay que invocar al método *GetIndice*.
- Método de instancia Agregar:
 - o Está asociado al operador +.

- Método de instancia Remover:
 - o Está asociado al operador -.
- Polimorfismo:
 - ToString. Retorna una cadena conteniendo la información del depósito de autos (capacidad y todo el detalle de los autos que contiene)

2.- Crear un proyecto Console Application (TestEntidades)

Agregar las referencias al proyecto y ejecutar el siguiente Main:

```
static void Main(string[] args)
   Auto a1 = new Auto("Rojo", "Ferrari");
   Auto a2 = new Auto("Amarillo", "Porche");
   Auto a3 = new Auto("Negro", "BMW");
   Auto a4 = new Auto("Verde", "Ford");
   DepositoDeAutos da = new DepositoDeAutos(3);
    if ((da + a1))
        Console.WriteLine("Se ha agregado el item!!!");
    da.Agregar(a2);
    da.Agregar(a3);
    if (!da.Agregar(a4))
        Console.WriteLine("No se pudo agregar el item!!!");
    }
    Console.WriteLine(da);
    da.Remover(a2);
    if (!(da - a4))
        Console.WriteLine("No se pudo remover el item!!!");
    Console.WriteLine(da);
    Console.ReadLine();
```

El resultado es:

```
Se ha agregado el item!!!
No se pudo agregar el item!!!
Capacidad máxima: 3
Listado de Autos:
Marca: Ferrari — Color: Rojo
Marca: Porche — Color: Amarillo
Marca: BMW — Color: Negro

No se pudo remover el item!!!
Capacidad máxima: 3
Listado de Autos:
Marca: BMW — Color: Negro

Marca: BMW — Color: Nojo
Marca: BMW — Color: Negro
```