Prueba unidad 10: Colecciones y diccionarios

Crea una clase llamada Diccionario que implemente un mini-diccionario inglés-español que permita añadir o borrar entradas en el mismo y realizar consultas. El programa podrá almacenar varias palabras en español (sinónimas o correspondientes a distintas acepciones del término en inglés) asociadas a una sola palabra en inglés. Ejemplo:

kernel	núcleo, fruto
bow	arco, inclinarse, reverencia, lazo
speech	expresión, discurso
toggle	conmutar, alternar
carry	llevar, transportar, soportar

Utiliza objetos de la clase ArrayList para almacenar los listados de palabras en español. Utiliza un objeto de la clase HashMap para almacenar las parejas de tipo (*palabra en inglés*, [*listado de significados*]).

Crea una clase PruebaDiccionario que ofrezca un pequeño menú que permitirá:

- (1) Consultar el diccionario: pedirá una palabra en inglés y ofrecerá todas las palabras en español asociadas a su significado. Si no existiese la palabra en inglés que se quiere consultar, devolverá un mensaje de error.
- (2) Añadir una entrada al diccionario: pedirá al usuario una palabra en inglés y un solo significado de la misma en español. Por ejemplo: (*kernel*, [*núcleo*]). Si no existiera ya la palabra en inglés que se pide añadir, incluiremos la nueva entrada en el diccionario. Si, por el contrario, la palabra en inglés introducida ya existe en nuestro diccionario, añadiremos el nuevo significado a su listado de significados. Ejemplos:
 - Si el usuario introduce 'customs' y 'aduana', como customs no está en la tabla anterior, habremos de añadir el nuevo par (customs, [aduana]) a nuestro diccionario.
 - Si el usuario introduce 'speech' y 'habla', la entrada asociada a speech (ya existente en la tabla) quedaría como (speech, [expresión, discurso, habla]).
- (3) Borrar una entrada completa del diccionario. Si no existiese la palabra en inglés que se pide borrar, devolverá un mensaje de error.
- (4) Borrar un significado en castellano del diccionario: pedirá al usuario una palabra en inglés y su significado a borrar. Si no existiese alguna de las dos, devolverá un mensaje de error.
- (5) Salir del programa

Entrega los dos ficheros JAVA creados.