

Partiendo del ejercicio resuelto de la UT6 Gestión de un videoclub. Modifica el código para que en la siguiente clase:

Clase Cliente

Debemos definir 2 variables privadas que contengan el nombre del cliente y un Array List donde se almacenen todos los alquileres que ha realizado. Implementad los métodos de acceso y modificación .

El método nuevoAlquiler se utiliza para insertar un nuevo elemento al ArrayList. No hay limitación en el número de alquileres que puede realizar un cliente.

Por último, el método generarTicket() debe imprimir algo similar a lo siguiente:

```

Cliente: María
        Shrek 4.5€
        Emma 12.0€
IMPORTE TOTAL: 16.5
Número de puntos: 3
  
```

En este caso debes modificar el método para **recorrer el nuevo ArrayList**.

Como se puede ver, ahora el cliente c tiene un nombre y un ArrayList de Alquileres

▼ ⓘ c	Cliente (id=29)
> □ nombre	"María" (id=30)
▼ □ prestamo	ArrayList<E> (id=31)
▼ ▲ [0]	Alquiler (id=26)
> □ alquilado	DVD (id=22)
□ tiempo	3
▼ ▲ [1]	Alquiler (id=28)
> □ alquilado	DVD (id=25)
□ tiempo	4

Un ejemplo de método main sería:

```
public static void main(String[] args) {  
    DVD midvd=new DVD("Shrek", DVD.INFANTIL);  
    DVD midvd2=new DVD("Emma",DVD.NOVEDAD);  
  
    Alquiler a=new Alquiler(midvd, 3);  
    Alquiler a2=new Alquiler(midvd2, 4);  
  
    Cliente c=new Cliente("María");  
    c.nuevoAlquiler(a);  
    c.nuevoAlquiler(a2);  
    c.generarTicket();  
  
}
```