

# Ejercicio: Interfaces

Crea una clase **Serie** con las siguientes características:

- Sus atributos privados son:
  - título
  - número de temporadas
  - entregado
  - género

Crear el constructor de la clase, sabiendo que al principio el atributo entregado siempre vale False.

Los métodos que se tienen que implementar son:

- Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
- Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
- Método toString para devolver la información de la serie.

Crea una clase **Videojuego** con las siguientes características:

- Sus atributos privados son:
  - título
  - horas estimadas
  - entregado
  - género

Crear el constructor de la clase, sabiendo que al principio entregado siempre vale false.

Los métodos que se implementara serán:

- Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
- Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
- Método toString para devolver la información del juego.

Como vemos, en principio, las clases anteriores no son padre-hija, pero si tienen cosas en común, por eso vamos a hacer una interfaz llamada **Entregable** con los siguientes métodos:

- entregar(): cambia el atributo prestado a true.
- devolver(): cambia el atributo prestado a false.
- isEntregado(): devuelve el estado del atributo prestado.

Implementa los anteriores métodos en las clases **Videojuego** y **Serie**.

Crea un nuevo fichero que importe las clases anteriores y realiza lo siguiente:

- Crea dos arrays, uno de Series y otro de Videojuegos, de 5 posiciones cada uno. Crea un objeto en cada posición del array, con los valores que desees
- Entrega algunos Videojuegos y Series con el método entregar().

- Cuenta cuantos Series y Videojuegos hay entregados. Al contarlos, devuélvelos (utiliza el método devolver).
- indica el videojuego tiene más horas estimadas y la serie con más temporadas. Muestra los datos en pantalla con toda su información (usa el método toString()).