

# 1- Tarefa - UML obras de arte

Representa a través dun diagrama de clases o seguinte escenario, especificando os tipos de datos que consideres apropiados para os atributos, sen incluír os métodos set e get nin os construtores das clases:

Deséxase almacenar a información de distintos tipos de obras culturais. As devanditas obras poden ser libros, discos ou películas.

- De toda obra nos interesa almacenar o seu título e ano de edición.
- Dos libros interésanos almacenar a súa editorial e o seu número de páxinas.
- Dos discos interésanos almacenar a súa discográfica e o número de cancións.
- Das películas interésanos almacenar a súa produtora.
- Ademais interésanos almacenar os distintos artistas (autores) que crearon a obra. Así mesmo, no caso das películas interésannos os artistas (actores) que a interpretan.
- Dos artistas interésanos o seu nome e ano de nacemento.
- A aplicación debe de ser capaz de mostrar por pantalla a información de obras e artistas.

