

1. Agregar en el detalle de la película un listado de sus actores. Para esto necesitaremos como mínimo crear en el modelo de **Pelicula** un método **actores** que utilice **belongsToMany**. A continuación se recuerda el uso de la misma:

```
return $this->belongsToMany('App\NombreModeloFinal',  
'tabla_intermedia', 'fk_intermedia_hacia_esta_clase',  
'fk_intermedia_clase_destino');
```

## Commands

1. Generar un comando **prueba** que imprima en la consola “Bienvenidos a mi comando de prueba”. Generar la firma y descripción del mismo.
2. Generar un comando **actores:cantidad** que imprima la cantidad de actores que hay en la base de datos. Generar la firma y descripción del mismo.
3. Generar un comando **premios:total** que imprima el total de premios ganados entre todas las películas. Generar la firma y descripción del mismo.
4. Generar un comando **actor:get** que reciba un **id** e imprima el nombre y apellido de dicho actor.
  - a. Generar su firma y descripción.
  - b. Imprimir un mensaje de error si el **id** no existe.
  - c. Agregar la opción **--preferida** que también imprime su película preferida.
5. Agregar un comando **aventura** con su firma y descripción. Este comando debe.
  - a. Primero, preguntarle el nombre al usuario
  - b. Luego imprimir “Bienvenido [nombre]” con el nombre que ingresó el usuario.
  - c. Luego debe preguntarle si está seguro que quiere continuar (mediante **confirm**).
  - d. Si puso que no, le decimos “Que lástima...Adiós!”. Si puso que si, le imprimimos “Qué valiente, pero nuestra aventura termina acá. Adios!”
6. Agregar un comando **actores:list** que imprima una tabla con los nombres y apellidos de los actores. Agregar su firma y descripción.
7. Agregar al comando anterior la opción **--preferida** para que también imprima las películas preferidas.
8. Utilizando la función [sleep](#) agregaremos un comando **dormir** que reciba como parámetro un **tiempo**. El comando, tras terminar ese tiempo imprimirá. “Listo! Hermosa siesta.”

- a. Agregar al comando una barra de progreso según la cantidad de segundos que dormirá. (tener en cuenta que ya no podemos hacer un **sleep** por la cantidad de segundos total!)