

Seeders

1. Utilizando la clase **DB**
 - a. Generar un seeder que inserte 5 películas.
 - b. Generar un seeder que borre una película.
 - c. (Habiendo corrido el migration de la clase anterior) realizar un seeder que actualiza las películas que no tienen recaudación para que tengan el número 0.
 - d. Realizar un seeder que busque todas las películas del género "Comedia" y les sume 1 a su rating (siempre y cuando no pase el 10!!)
2. Utilizando **Model Factories**
 - a. Generar un [Model Factory](#) para la clase Pelicula.
 - b. Generar un seeder utilizando el último Model Factory para insertar 50 películas.
 - c. Generar un **Model Factory** para la clase Actor.
 - d. Generar un seeder utilizando el último Model Factory para insertar 50 películas.

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!)