Ejercicio Puntuable A Interfaces Gráficas (19 - 20).

1. Escribir un programa con interfaz gráfico para gestionar una colección de videojuegos.

La aplicación deberá implementarse siguiendo el **patrón MVC**.

Deberá tener una ventana principal con tres opciones de menú: **Introducir videojuego, Consultar Colección y Salir**.

* 1. Desde la opción Introducir videojuego se podrá almacenar los datos de los videojuegos de la colección. Se deberán poder introducir los siguientes datos de un videojuego: **título** (JTextField), **plataforma** (JComboBox: Nintendo 3DS, Wii, Nintendo Switch, PS4), **código Pegi** (JRadioButton: 7, 12, 18) y si está **prestado** a alguien (JTextField). Además, deberá tener un botón para guardar los datos introducidos. Tras pulsar el **botón** se guardarán los datos en una lista, se informará del resultado de la operación y se limpiarán los campos donde se introducen los datos. Todos los datos son obligatorios menos el nombre de la persona a la que se ha prestado un juego.
  2. Desde la opción Consultar Colección, tras pulsar un **botón** se mostrarán en una **tabla** los videojuegos de la colección.