

## Enunciado:

En un videojuego con un nombre, un género y una fecha de salida hay jugadores con un nombre de usuario y una contraseña además de un método "CambiarContraseña" que devuelve un String, estos jugadores se dividen en normales y premium. Los premium tienen privilegios, estos privilegios se denominan con un nombre de membresía, así estos jugadores premium pueden tener varios tipos de membresía (un atributo de tipo "Membresia") además de una foto de perfil personalizada y un banner en su perfil, también tendrán un método llamado "ActualizarMembresia" al que pasamos por parámetro un objeto de tipo "Membresia". Los jugadores normales pueden comprar una membresía, antes de comprarla se especifica el tipo y se guarda en un historial la fecha de compra y el precio, por tanto los jugadores normales tendrán un método llamado "ComprarMembresia" al que pasamos por parámetro un objeto tipo "Membresia" y no devuelve nada. Todas las clases deben tener su constructor y sus getters y setters.

# Diagrama:

