

## Skill Challenge

El reto consiste en implementar una aplicación de gestión de películas. Deberás crear las clases necesarias para representar una película y un gestor de películas que permita realizar operaciones básicas, como agregar una película, eliminar una película y obtener una lista de películas. (subir la actividad a su repositorio de git) y etiquetar al mentor cuando se valla a hacer el merge a la rama main.

### Requisitos:

- 1. Crea una clase Película que tenga los siguientes atributos:**
  - 1.1. Id (*int*): identificador único de la película.
  - 1.2. Nombre (*String*): nombre de la película.
  - 1.3. Disponible (*boolean*): indica si la película está disponible o no.
- 2. Crea una clase GestorPelícula que contenga una colección de películas (*puedes utilizar una lista, por ejemplo*) y que tenga los siguientes métodos:**
  - 2.1. AgregarPelícula(*Película pelicula*): agrega una película a la colección.
  - 2.2. EliminarPelícula(*int id*): elimina la película con el id especificado de la colección.
  - 2.3. ObtenerPelículas(): devuelve una lista con todas las películas.
  - 2.4. ObtenerPelículasDisponibles(): devuelve una lista con las películas disponibles.
  - 2.5. ObtenerPelículasNoDisponibles(): devuelve una lista con las películas no disponibles.
  - 2.6. MarcarPelículaComoDisponible(*int id*): marca una película como disponible según el ID especificado.
- 3. Crea una clase Main que sirva como punto de entrada de la aplicación. En el método main, crea instancias de películas, agrégalas al gestor de películas y realiza algunas operaciones como:**
  - 3.1. Eliminar una película
  - 3.2. Marcar una película como activa.
  - 3.3. Mostrar la lista de películas no disponibles.
- 4. Estructura del proyecto:**
  - 4.1. Crea un paquete com.methaporce.modelo para las clases relacionadas con las tareas.
  - 4.2. Crea un paquete com.methaporce.vista para la clase Main.
- 5. Código limpio:**
  - 5.1. Utiliza nombres de variables y métodos descriptivos.
  - 5.2. Aplica indentación y espaciados adecuados para mejorar la legibilidad del código.
  - 5.3. Añade comentarios si es necesario para explicar partes del código.