

Crearemos una clase llamada **Serie** con las siguientes características:

- Sus atributos son **título, numero de temporadas, entregado, genero y creador**.
- Por defecto, el número de temporadas es de 3 temporadas y entregado **false**. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.
- Los constructores que se implementaran serán:
 - Un constructor por defecto.
 - Un constructor con el título y creador. El resto por defecto.
 - Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
- Los métodos que se implementara serán:
 - Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
 - Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
 - Sobrescribe los métodos toString.

Crearemos una clase **Videojuego** con las siguientes características:

- Sus atributos son **título, horas estimadas, entregado, genero y compañía**.
- Por defecto, las horas estimadas serán de 10 horas y entregado false. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.
- Los constructores que se implementaran serán:
 - Un constructor por defecto.
 - Un constructor con el título y horas estimadas. El resto por defecto.
 - Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
- Los métodos que se implementara serán:
 - Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
 - Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
 - Sobrescribe los métodos toString.

Como vemos, en principio, las clases anteriores no son padre-hija, pero si tienen en común, por eso vamos a hacer una interfaz llamada **Entregable** con los siguientes métodos:

- **entregar()**: cambia el atributo prestado a true.
- **devolver()**: cambia el atributo prestado a false.
- **isEntregado()**: devuelve el estado del atributo prestado.
- Método **compareTo (Object a)**, compara las horas estimadas en los videojuegos y en las series el número de temporadas. Como parámetro que tenga un objeto, no es necesario que implementes la interfaz Comparable. Recuerda el uso de los casting de objetos.

Implementa los anteriores métodos en las clases Videojuego y Serie. Ahora crea una aplicación ejecutable y realiza lo siguiente:

- Crea dos arrays, uno de **Series** y otro de **Videojuegos**, de 5 posiciones cada uno.
- Crea un objeto en cada posición del array, con los valores que desees, puedes usar distintos constructores.
- Entrega algunos **Videojuegos** y **Series** con el método **entregar()**.

- Cuenta cuantos **Series** y **Videojuegos** hay entregados. Al contarlos, devuélvelos.
- Por último, indica el **Videojuego** tiene más horas estimadas y la serie con más temporadas. Muéstralos en pantalla con toda su información (usa el método `toString()`).