

Práctica 13 – Biblioteca personal

En esta práctica utilizaremos interfaces y listas de elementos en una aplicación.

Práctica

- Deberás crear una aplicación para llevar un control de los libros, series de tv y videojuegos de una biblioteca personal. Para ello deberás crear en primer lugar las clases que modelicen y nos permitan crear objetos de estos tipos:
 - Clase *Libro*: la aplicación tendrá que guardar el título del libro, autor, la editorial y el número de páginas.
 - Clase *SerieTV*: la aplicación tendrá que guardar el nombre de la serie, el número de temporadas y el número de capítulos de cada temporada.
 - Clase *Videojuego*: la aplicación tendrá que guardar el nombre del videojuego y la plataforma (tendrá que ser una de estas: PC, Mobile, Playstation, XBOX, Switch u Other).
- Deberás crear una interfaz de nombre **Coleccionable** con lo siguiente:
 - Tres constantes públicas de tipo String (LIBRO = "Libro", SERIE_TV = "Serie de TV", VIDEOJUEGO = "Videojuego").
 - Un método que será desarrollado en las clases que implementen esta interfaz:
mostrar(): sin parámetros, retornará un String con la Información para mostrar por pantalla del coleccionable.

```
Libro
Thinking in Java
Herbert Schildt
McGraw-Hill Education
1312 páginas
```

```
Serie de TV
The Wire
5 temporadas
[13, 12, 12, 13, 10] capítulos
```

```
Videojuego
Civilization VI
PC
```

- Deberás crear una clase que se llame **Biblioteca** con dos atributos, el nombre del propietario de la biblioteca y una lista (implementada como *ArrayList*) que contenga objetos de tipo *Coleccionable* (que podrán ser libros, series de tv o videojuegos). Tendrá un método sin parámetros que retornará el número de libros, series y videojuegos dados de alta en la biblioteca concreta.
- La aplicación que crearás, en una clase ejecutable de nombre **ColeccionApp**, te permitirá dar de alta una biblioteca, permitiendo al usuario (mediante *JOptionPane*), dar de alta su colección particular de libros, series y videojuegos.

