

## Ejercicio Propuesto: Clase Videojuego

### Especificaciones del Ejercicio:

El proyecto contará con una clase llamada Videojuego con la siguiente estructura de atributos de instancia:

```
private String titulo;  
private String genero;  
private String plataforma;  
private double precio;  
private int stock;  
private double calificacion;
```

1. Descripción de los atributos:
  - titulo: Nombre del videojuego.
  - genero: Tipo de juego (por ejemplo, Aventura, RPG, Shooter, etc.).
  - plataforma: La plataforma para la que está disponible (por ejemplo, PS5, Xbox, etc.).
  - precio: El costo del videojuego.
  - stock: La cantidad de copias disponibles.
  - calificacion: Puntuación promedio del juego (de 0 a 10).
2. Requisitos para la clase:
  - Todas las propiedades serán accesibles mediante métodos get y set.
  - La clase tendrá dos constructores:
    - Uno que reciba todos los datos como parámetros.
    - Uno vacío que no reciba parámetros.
3. Métodos a implementar:
  - toString(): Retornará una descripción completa del videojuego con todos sus atributos.
  - venderJuego(): Reducirá el stock en 1. Si el stock es 0, mostrará un mensaje indicando que no hay disponibilidad.
  - reponerStock(int cantidad): Incrementará el stock en una cantidad específica.
  - calcularPrecioFinal(double descuento): Retornará el precio final del videojuego aplicando un descuento (en porcentaje) sobre el precio original.
  - mejorarCalificacion(double nuevaCalificacion): Actualizará la calificación promedio del videojuego, recalculándola a partir de la calificación anterior y la nueva calificación ingresada.
4. Clase Principal:
  - Crea una clase llamada Principal con un método main donde instancias al menos dos objetos de la clase Videojuego, usando ambos constructores.
  - Realiza las siguientes acciones:
    - Muestra la descripción del videojuego con toString().
    - Simula la venta de varios videojuegos usando el método venderJuego().
    - Repón stock con reponerStock(int cantidad).
    - Aplica descuentos a los videojuegos con calcularPrecioFinal(double descuento).
  - Actualiza las calificaciones con mejorarCalificacion(double nuevaCalificacion).

Este ejercicio combina conceptos similares al original, pero cambia completamente el enfoque hacia videojuegos y su gestión en una tienda. Además, incluye operaciones como descuento, calificación y stock, que son fáciles de entender y útiles para aprender.