

DISCOS Y PELÍCULAS

Escribe una clase **Película** que herede de la clase Multimedia anterior. La clase Película tiene, además de los atributos heredados, un **actor principal** y una **actriz principal**. Se permite que uno de los dos sea nulo, pero no los dos (al crear na película al menos 1 no debe ser null). La clase debe tener dos métodos para obtener los dos nuevos atributos y debe sobrescribir el método toString() para que devuelva, además de la información heredada, la nueva información.

Escribe una clase **Disco** que herede de la clase Multimedia ya realizada. La clase Disco tiene, aparte de los elementos heredados, un atributo para almacenar el **género** al que pertenece (rock, pop, punk, etc.)(enumeración). La clase debe tener un método para obtener el nuevo atributo y debe sobrescribir el método toString() para que devuelva, además de la información heredada, la nueva información

Escribe una aplicación donde:

- a) Se crea un objeto de tipo ListaMultimedia de tamaño máximo 10.
- b) Se pidan tres películas y se añadan a la lista.
- c) Se muestre la lista por pantalla.
- d) Se cree un objeto de tipo Película introduciendo el título y el autor de una de las películas de la lista. Para el resto de los argumentos se utilizan valores no significativos
- e) Busca la posición de este objeto en la lista.
- f) Obtenga el objeto que está en esa posición y lo muestre por pantalla junto con la posición en la que se encuentra

Escribe una aplicación donde:

- a) Se cree un objeto de tipo ListaMultimedia de tamaño máximo 10.
- b) Se creen tres discos y se añadan a la lista.
- c) Se muestre la lista por pantalla.
- d) Se cree un objeto de tipo Disco introduciendo el título y el autor de uno de los discos de la lista, para el resto de los argumentos se utilizan valores no significativos.
- e) Busca la posición de este objeto en la lista.
- f) Obtenga el objeto que está en esa posición y lo muestre por pantalla junto con la posición en la que se encuentra