

Ejercicio

Escribe una clase Multimedia para almacenar información de los objetos de tipo multimedia (películas, discos, mp3, mp4...). Esta clase contiene título, autor, formato, y duración como atributos. El formato puede ser uno de los siguientes: wav, mp3, midi, avi, mov, mpg, cdAudio y dvd. El valor de todos los atributos se pasa por parámetro en el momento de crear el objeto. Esta clase tiene además, un método para devolver cada uno de los atributos y un método toString() que devuelve la información del objeto.

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. La clase debe tener dos métodos para obtener los nuevos atributos y debe sobrescribir el método toString() para reflejar 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, ópera...). La clase debe tener un método para obtener el nuevo atributo y debe sobrescribir el método toString() para que devuelva toda la información.

Escribe una aplicación donde:

1. Se crea un objeto de tipo ListaMultimedia de tamaño máximo 20.
2. Se crean tres discos y se añaden a la lista.
3. Se muestra la lista por pantalla.
4. Se crea un objeto de tipo Disco, introduciendo el título y el autor de uno de los elementos de la lista. Para el resto de los argumentos se utilizan valores no significativos.

Cree un menú con las siguientes opciones:

1. Introducir película
- 2 Introducir Disco
3. Ver películas
- 4 Ver Discos
5. Salir