## Exercice

Vous êtes chargé de développer une application pour gérer une bibliothèque de médias. Cette application doit permettre de stocker des informations sur différents types de médias, tels que des livres et des vidéos, et offrir des fonctionnalités pour ajouter, supprimer et rechercher des médias dans la bibliothèque. Chaque média est caractérisé par un titre et une année de publication.

## Objectifs:

- 1. Créer une classe abstraite Media avec des attributs pour le titre (String) et l'année de publication (int), ainsi qu'un constructeur et des getters appropriés.
- 2. Créer deux classes concrètes Livre et Video qui héritent de Media.
- 3. Développer une classe générique BibliothequeMedia<T extends Media> capable de gérer une collection de médias en utilisant un tableau.

La classe BibliothequeMedia doit offrir des méthodes pour :

- Ajouter un média (ajouterMedia).
- Supprimer un média par titre (supprimerMedia).
- Rechercher des médias par titre (rechercherParTitre) et afficher leurs informations.

## Exemple Main: