

Ejercicios POO Interfaces

1. En una aplicación de música, se requiere implementar diferentes tipos de reproductores de música utilizando programación orientada a objetos (POO) en Java.
 - Cada reproductor de música debe tener la capacidad de reproducir música, pausarla y detenerla. Además, se debe poder obtener el nombre del reproductor utilizado.
 - Tu tarea es implementar una interfaz llamada "ReproductorMusica" que defina los métodos necesarios para cumplir con los requisitos mencionados anteriormente.
 - Además, debes crear al menos dos clases que implementen la interfaz "ReproductorMusica" y representen diferentes tipos de reproductores de música. Cada clase debe tener un atributo para almacenar el nombre del reproductor y debe implementar los métodos definidos en la interfaz.
 - Finalmente, en el método principal de tu programa, crea instancias de las clases que has creado y muestra por pantalla el funcionamiento de los métodos, así como el nombre del reproductor utilizado.

Recuerda utilizar el enfoque de programación orientada a objetos y aprovechar al máximo los conceptos de interfaces, clases y métodos.

2. En una tienda de libros, se necesita desarrollar un sistema para administrar el inventario. Cada libro tiene un título, un autor y un precio.

- Tu tarea es utilizar interfaces para implementar un sistema de clasificación de libros. Implementa las siguientes interfaces:
- **Mostrable:** Define un método **mostrarInformacion()** que imprima por pantalla la información del libro en el siguiente formato: "Título: [título del libro] - Autor: [autor del libro] - Precio: [precio del libro]".
- **Vendible:** Define un método **obtenerPrecio()** que retorne el precio del libro.
- Luego, crea una clase llamada **Libro** que represente un libro y implemente ambas interfaces. La clase debe tener atributos para almacenar el título, autor y precio del libro, y debe implementar los métodos definidos en las interfaces.

- Finalmente, en el método principal de tu programa, crea al menos dos instancias de la clase **Libro** con diferentes títulos, autores y precios. Utiliza los métodos de las interfaces para mostrar la información y obtener el precio de cada libro.