

Ejercicio cómics

1. Tenemos una clase Comic, con los atributos Titulo, Guionista, Dibujante, los tres de tipo String y Número (tipo Int) y los métodos –aparte del constructor-son: getTitulo, getGuionista, getDibujante, getNumero, setTitulo, setGuionista, setDibujante, setNumero y un método mostrarInformacion que muestre toda la información del objeto.
2. En una clase principal llamada CreaComic crea un objeto comic c1 con los siguientes datos: Título: Watchmen, Guionista: Alan Moore, Dibujante: Dave Gibbons, número 3. Utiliza el método getTitulo para comprobar en ejecución si está correctamente creado.
3. En realidad, Watchmen fue una maxiserie de 6 números, cuyos elementos son todos los mismos, salvo por el número. Crea un array de 6 elementos del tipo Comic y almacena en él los 6 números de Watchmen con los datos anteriores. Después muéstralo en pantalla mediante el método mostrarInformación.
4. Creamos una clase NovelaGrafica, que hereda de la clase Comic, pero tiene además un dato entero numPag. Creamos una novela gráfica con los siguientes datos: Título: Los Campbell: El Oro de San Brandamo, Dibujante: José Luis Munuera, Guionista: José Luis Munuera, Número 4, número de páginas 56. Mostrarlo en pantalla.