1 PREGUNTA

UNA TIENDA DE ALQUILES DE PELICULAS Y JUEGOS, MANEJA LA SIGUINETE INFORMACION DE SU MATERIAL PARA ALQUILER,PELICULAS DVD’S ( TITULO , ID, CATEGORIA, PRECIO, NUMERO DE IDIOMAS, FORMATO) , JUEGOS (TITULO,ID,PRECIO,CATEGORIA,CONSOLA, N JUGADORES)

# DIAGRAMA DE CLASESS

# CREAR LAS RESPECTIVAS CLASES CON DOS CONSTRUCORES CADA UNA

1. TITULO, CATEGORIA
2. TODA LA INFORMACION

# SOBREESCRIBIR EL METODO \_TOSTRING EN LAS CLASES

# CREAR UNA INTERFACE, (NNN) CON LOS SUGUIENTES METODOS,

1. ALQUILAR()
2. IS\_ALQUILADA ()

# CREAR UNA CLASES EJECUTABLE QUE HAGA LO SIGUIENTE

1. CREAR DOS ARREGLOS DE 5 ELEMETOS CADA 1 E INSTANCIAS
2. INSTANCIAR CADA CLASE
3. ALQUILAR (RANDOM)
4. SUMA TOTAL DE VENTAS POR JUEGOS
5. REGRESAR ALGUNAS PELICULAS A JUEGOS
6. EN CASO DE ESTAR ALQUILADA MOSTRAR EL NUMORO DE DOCUMENTO DE LA PERSONA.

# IMPRESIONES

1. ALL JUEGOS Y PELICULAS
2. ONLY JUEGOS Y PELICULAS STATUS ALQUILADAS
3. GET JUEGO AND PELICULAS HOW MORE INGRESOS
4. 20 SECUENCIAS DE VENTAS
5. ONLIY NOT ALQUILADAS