1) Simule la fila de un cajero automático, a cada persona se le deberá solicitar los datos y la operación que desea realizar. Mostrar en pantalla todas las personas con su respectiva operación

Ej: Juan Perez DNI 33103240 : Retirar dinero

2) Simule el funcionamiento de una grilla de TV. Mostrar la grilla en pantalla

Ej: 13hs -> Noticiero del 13

4) crear la clase persona, luego crear un programa que lea las personas hasta que el usuario indique que no se ingresaran más personas. Mostrar el listado de personas leídas por pantalla sin repetidos.

5) crear una clase llamada **Serie** con las siguientes características:

* + Sus atributos son **titulo, numero de temporadas**, **entregado, genero y creador.**
  + Por defecto, el número de temporadas es de 3 temporadas y entregado **false**. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.
  + Los constructores que se implementaran serán:
    1. Un constructor por defecto.
    2. Un constructor con el titulo y creador. El resto por defecto.
    3. Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
  + Los métodos que se implementara serán:
    1. Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
    2. Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
    3. Sobrescribe los métodos toString.
  + crear una clase **Videojuego** con las siguientes características:
    1. Sus atributos son **titulo, horas estimadas, entregado, genero y compañia**.
    2. Por defecto, las horas estimadas serán de 10 horas y entregado false. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.
  + Los constructores que se implementaran serán:
    1. Un constructor por defecto.
    2. Un constructor con el título y horas estimadas. El resto por defecto.
    3. Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
  + Los métodos que se implementara serán:
    1. Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
    2. Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
    3. Sobrescribe los métodos toString.
  + Como vemos, en principio, las clases anteriores no son padre-hija, pero si tienen en común, por eso vamos a hacer una interfaz llamada **Entregable** con los siguientes métodos:
    1. **entregar()**: cambia el atributo prestado a true.
    2. **devolver()**: cambia el atributo prestado a false.
    3. **isEntregado()**: devuelve el estado del atributo prestado.
  + Crear una aplicación ejecutable y realizar lo siguiente:
    1. Crear una lista de series y videojuegos.
    2. Entrega algunos **Videojuegos** y **Series** con el método **entregar()**.
    3. Cuenta cuantos **Series** y **Videojuegos** hay entregados. Al contarlos, devuélvelos.
    4. Por último, indica el **Videojuego** tiene más horas estimadas y la serie con más temporadas. mostrar en pantalla con toda su información (usa el método toString()).

3) Crear un programa que permita al usuario configurar para cada uno de los días de la semana la grilla con su programación preferida, el usuario deberá cargar para cada uno de los días de la semana la grilla con la hora y el contenido que desea mirar (películas, recitales, noticieros, novelas, documentales), verificar que no cargue para el mismo dia más de una vez el programa mismo programa.

Al ingresar al sistema se deberá solicitar un usuario y password, validar que los datos ingresados sean distinto de vacio.

Bienvenido, Ingrese su usuario y password:

Usuario:

Password

<Mostrar mensaje de error si los datos no existen y volver a solicitar los datos>

Bienvenido <Nombre de usuario>

1 – configurar mi programación

1 – ver mi grilla

Mostrar Reporte de la grilla

1 – Volver a mostrar

0 - Volver

2 – Agregar

<repetir para cada dia de la semana>

<Dia de la semana>

Elegir contenido:

* + - * 1. S o s: Serie
        2. I o i: Noticiero
        3. N o N: Novela
        4. L o l: Largometraje
        5. D o d: documental
        6. R o r: recital

<Solicitar Datos>

1 – continuar

0 – Siguiente dia