

TAREA UNIDAD 7.- TRABAJANDO CON CLASES Y OBJETOS

Queremos crear una aplicación Java para simular una lista de Spotify. Para ello, necesitamos al menos dos clases:

- Clase **Cancion** que modele la información y acciones que deberíamos tener sobre una canción. Necesitaremos conocer al menos el título de la canción, el cantante y el género musical (que solamente podrá ser: jazz, rock, techno, pop, flamenco, disco o reggaeton). Y programar los siguientes métodos:

- Constructor Cancion (String titulo, String cantante, String genero).
- Método para comprobar el genero musical de forma que si el valor introducido no es ninguno de los que aparecen en el enunciado, se debe lanzar una excepción CancionExcepcion, indicando un código de error (número aleatorio entre 10 y 20) y una frase indicando que dicho genero musical no se encuentra en nuestras listas de Spotify.
- Método toString() para visualizar los datos de una canción.
- Comprobar si una canción es igual a otra, devolviendo true si es igual o false en caso de que sean diferentes.

boolean equals (Cancion otra)

- Clase ListaSpotify que modele la información y acciones que deberíamos tener una lista de Spotify, como será al menos el nombre de la lista y la lista de canciones que tiene dicha lista.

La clase debe proporcionar los siguientes métodos:

- Constructor ListaSpotify.
- Añadir una canción a la lista, siempre y cuando no se haya metido ya antes a la lista, para que no se repita.
- Borrar una canción de la lista. Se buscará una canción por su titulo y se borrará. En caso de no estar lanzar una excepción NoExisteCancionExcepcion, indicando que no se ha encontrado la canción.
- Mostrar todas las canciones de un determinado genero musical, que pasaremos como argumento.