


Ejercicio Multimedia

martes, 7 de septiembre de 2021 11:42

Ejercicio

fechaLanzamiento

Escribe una clase `Multimedia` para almacenar información de los objetos de tipo multimedia (películas, discos, mp3, mp4...). Esta clase contiene título, autor,  y duración como atributos.

El valor de todos los atributos se pasa por parámetro en el momento de crear el objeto. Esta clase tiene además, un método para devolver cada uno de los atributos y un método `toString()` que devuelve la información del objeto. Por último, un método `equals()` que recibe un objeto de tipo `Multimedia` y devuelve `true` en caso de que el título y el autor sean iguales y `false` en caso contrario.

Ejercicio

Escribe una clase `Película` que herede de la clase `Multimedia` anterior. La clase `Película` tiene, además de los atributos heredados, un actor principal y una actriz principal. Se permite que uno de los dos sea nulo, pero no los dos. La clase debe tener dos métodos para obtener los nuevos atributos y debe sobrescribir el método `toString()` para reflejar la nueva información.

Ejercicio

Escribe una clase `ListaMultimedia` para almacenar objetos de tipo multimedia. La clase debe tener un atributo, que sea un array de objetos `Multimedia` y un entero para contar cuantos objetos hay almacenados. Además, tiene un constructor y los siguientes métodos:

1. **el constructor** recibe un entero por parámetro indicando el número máximo de objetos que va a almacenar.
2. **`int size()`**: devuelve el número de objetos que hay en la lista.
3. **`boolean add(Multimedia m)`**: añade el objeto al final de la lista, y devuelve `true`, en caso de que la lista esté llena, devuelve `false`.
4. **`Multimedia get(int position)`**: devuelve el objeto situado en la posición especificada.
5. **`String toString()`**: devuelve la información de los objetos que están en la lista.