

1) Repaso Objetos

Crear una clase llamada VideoJuego, que tenga los siguientes atributos: codigo, titulo, consola, cantidadJugadores, categoría (tener en cuenta todos sus atributos, constructores, métodos getters y setters).

- Crear un vector de tipo VideoJuego que pueda almacenar 5 videojuegos. Crear 5 videojuegos y guardarlos en el vector.
- Recorrer el vector creado y mostrar por pantalla el titulo, consola y cantidad de jugadores de los videojuegos almacenados.
- Cambiar el nombre y la cantidad de jugadores de dos videojuegos. Mostrar por pantalla los datos de todos los videojuegos luego del cambio.
- Recorrer el vector y mostrar por pantalla únicamente a los videojuegos que sean de la consola "Nintendo 64".

2) Herencia, Polimorfismo y encapsulamiento

- Crear una clase Planta con los atributos: nombre, alto del tallo, tieneHojas, clima ideal. (con sus métodos y constructores correspondientes)
- Crear sus clases hijas que compartan sus atributos y métodos:
 - Árbol: variedad, tipo de tronco, radio de tronco, color, tipo de hojas.
 - Flor: color de pétalos, cantidad promedio de pétalos, color del pistilo, color de los pétalos, variedad de flor, estación que florece
 - Arbusto: Ancho arbusto, esDomestico, variedad arbusto, color de hojas, sePodaONo.
- Una vez creada las clases crear los siguientes métodos:
 - Árbol: método para mostrar un mensaje en pantalla que diga "Hola soy un árbol"
 - Flor: método para mostrar un mensaje en pantalla que diga "Hola soy una flor"
 - Arbusto: método para mostrar un mensaje en pantalla que diga "Hola soy un arbusto"
- Crear en el Main un objeto de cada clase hija. Llamar a los 3 métodos desde cada objeto.
- Cambiar el modificador de acceso de los métodos de public a private. Intentar acceder desde el main a estos métodos.