Ejercicio

Crearemos una clase llamada **Serie** con las siguientes características:

Sus atributos son **titulo, numero de temporadas**, **entregado, género y creador.**

Por defecto, el numero 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 implementarán serán:
  + Un constructor por defecto.
  + Un constructor con el titulo y creador. El resto por defecto.
  + Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
* Los métodos que se implementara serán:
  + Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
  + Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
  + Sobrescribe los métodos toString.

Crearemos una clase **Videojuego** con las siguientes características:

Sus atributos son **titulo, horas estimadas, entregado, genero y compañia**.

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 implementarán serán:
  + Un constructor por defecto.
  + Un constructor con el título y horas estimadas. El resto por defecto.
  + Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.
* Los métodos que se implementara serán:
  + Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.
  + Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.
  + 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 I**Entregable** con los siguientes métodos:

* **entregar()**: cambia el atributo prestado a true.
* **devolver()**: cambia el atributo prestado a false.
* **isEntregado()**: devuelve el estado del atributo prestado.

Pruebas

1. Crea dos arrays, uno de**Series** y otro de **Videojuegos**, de 5 posiciones cada uno.
2. Crea un objeto en cada posición del array, con los valores que desees, puedes usar distintos constructores.
3. Entrega algunos **Videojuegos** y **Series** con el método **entregar()**.
4. Cuenta cuantos **Series** y **Videojuegos** hay entregados. Al contarlos, mostrar toda su información con el método toString() y devolverlos.