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

* Sus atributos son **titulo, número de temporadas**, **entregado, género 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:
  + 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.

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

* Sus atributos son **título, horas estimadas, entregado, género 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 implementaran serán:
  + Un constructor por defecto.
  + Un constructor con el titulo 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.

Las clases anteriores no son padre-hija, pero si implementan una interfaz llamada **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.
* Método **compareTo (Object a)**, compara las horas estimadas en los videojuegos y en las series el numero de temporadas. Como parámetro que tenga un objeto, no es necesario que implementes la interfaz Comparable.

Implementa los anteriores métodos en las clases Videojuego y Serie. Ahora crea una aplicación ejecutable y realiza lo siguiente:

* Crea dos arrays, uno de **Series** y otro de **Videojuegos**, de 5 posiciones cada uno.
* Crea un objeto en cada posición del array, con los valores que desees, puedes usar distintos constructores.
* Entrega algunos **Videojuegos** y **Series** con el método **entregar()**.
* Cuenta cuantos **Series** y **Videojuegos** hay entregados. Al contarlos, devuélvelos.
* Por último, indica el **Videojuego** tiene más horas estimadas y la serie con más temporadas. Muéstralos en pantalla con toda su información (usa el método toString()).