

---

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

- Sus atributos son **título, 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 implementarán serán:
  - Un constructor por defecto.
  - Un constructor con el título 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.

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

- Sus atributos son **título, horas estimadas, entregado, género y compañía**.
- 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.

3 . Hacer 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 número de temporadas.

Implementar los anteriores métodos en las clases Videojuego y Serie.

4 . Crear una aplicación ejecutable que realice lo siguiente:

- Contenga una lista, de **Series** y otra de **Videojuegos**.
- Crear objetos en cada posición de las listas, con los valores que desees, usar distintos constructores.
- Entregar algunos **Videojuegos** y **Series** con el método **entregar()**.
- Contar cuántas **Series** y **Videojuegos** hay entregados, listarlos en un archivo “entregados.out”.
- Por último, indicar el **Videojuego** tiene más horas estimadas y la serie con más temporadas. Mostrarlos por pantalla con toda su información.