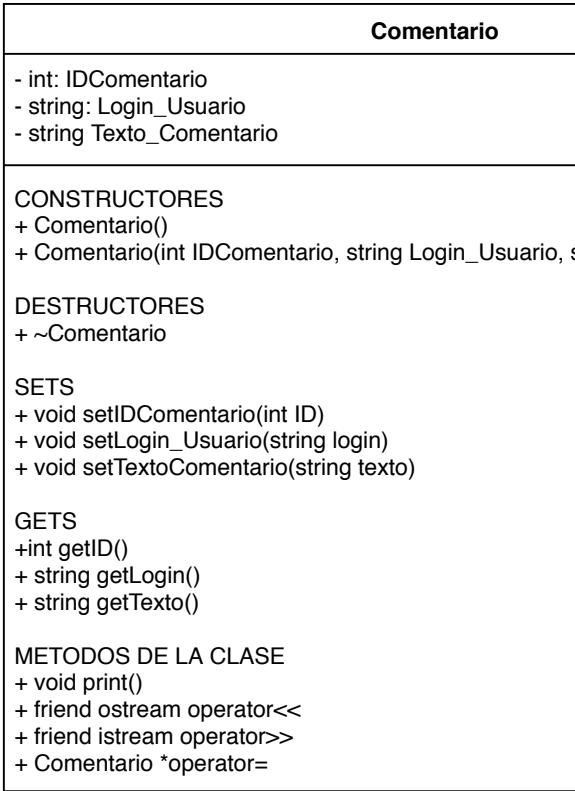
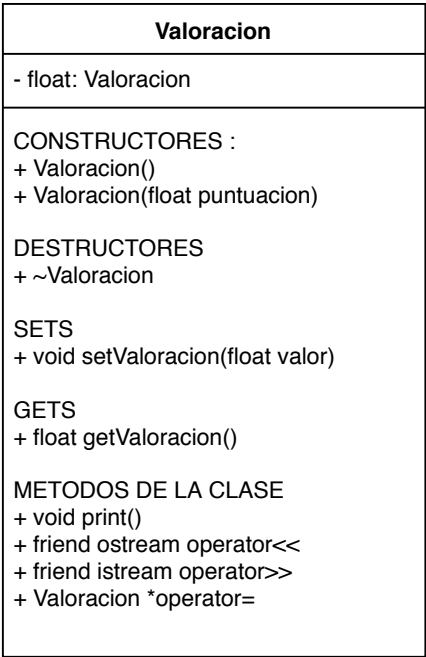


CristoFinity
- Media **Catalogo - int TotalMediaCatalogo - Media **ListaDeBusqueda (temporal) - int TotalListaBusqueda (
CONSTRUCTOR + CristoFinity()
DESTRUCTOR + ~CristoFinity()
SETS
GETS



string Texto_Comentario)

CLASE  
+ int getTotalMedia()

#### MENÚS

+ void MenuPrincipal()  
+ void MenuAdministrador()  
+ void MenuUsuario()

#### METODOS DE LA CLASE

- void resizeCatalogoMas()  
- void resizeCatalogoMenos()  
+ void creacionMedia()  
+ void crearSerieInsertar()  
+ void crearPeliculaInsertar()  
+ void crearVideojuegoInsertar()  
+ void crearCancionInsertar()  
+ void insertarMediaCatalogo(Media \*m)  
+ void ordenarIDMedia()  
+ void printCatalogo()  
+ void buscarMedia(int id)  
+ void eliminarMediaCatalogo()  
+ void eliminarMedia(int posicion)

**DESTRUCTORES**  
+~Media

**SETS**  
+ void setIDMedia(int ID)  
+ void setTitulo(string tit)  
+ void setGenero(string gen)  
+ void set DuracionSeg(int duracion)  
+ void setFecha\_Publicacion(string fecha)  
+ void setDescripcion(string descrip)

**GETS**  
+ int getIDMedia() const  
+ string getTitulo() const  
+ string getGenero() const  
+ int getPegi() const  
+ string getDescripcion() const  
+ int getTotalComentarios()  
+ int getTotalValoraciones()

**METODOS DE LA CLASE**  
#void resizeComentarioMas()  
# resizeComentarioMenos()  
# resizeValoracionMas()  
# resizeValoracionesMenos()  
+ insertarComentario()  
+ insertarValoracion()  
+ ordenarIDComentario()  
+ borrarComentario()  
+ borrarValoracion()  
+ printComentario()  
+ printValoracion()



**Cancion**

- string Artista  
- string Album

**CONSTRUCTORES**  
+ Cancion()  
+ Cancion(string artista, string Album)

**DESTRUCTOR**  
+ ~Cancion

**SETS**  
+ void setArtista()  
+ void setAlbum()

**GETS**  
+ string getArtista()  
+ string getAlbum

**METODOS DE LA CLASE**  
+ operador=  
+ operador<<  
+ operador>>

**Pelicula**

# string Director  
# string Reparto  
# string Guion  
# string Productor

**CONSTRUCTORES**  
+ Pelicula()  
+ Pelicula(string Director, string Reparto, :)

**DESTRUCTOR**  
+ ~Pelicula()

**SETS**  
+ void setDirector(string Director)  
+ void setReparto(string Reparto)  
+ void Guion(string Guion)  
+ void Productor(string Productor)

**GETS**  
+ string getDirector()  
+ string getRepartor()  
+ string getGuion()  
+ string getProductor()

**METODOS DE LA CLASE**  
+ operador=  
+ operador<<  
+ operador>>



**Serie**

- int Temporadas  
- int Capitulo  
- bool Acabada

Videojuego
ing Desarrollador ing Editor Jugadores ing Plataformas
CONSTRUCTORES Película() Película(string Desarrollador, string Edit
CONSTRUCTOR Película
OS id setDesarrollador(string Desarrollad id setEditor(string Editor) id setJugadores(int Jugadores) id setPlataformas(string Plataformas)
OS ing getDesarrollador() ing getEditor() getJugadores() ing getPlataformas()
TODOS DE LA CLASE erador= erador<< erador>>



#### CONSTRUCTORES

+ Serie()

+ Serie(int Temporadas, int Capítulos, bool Acabada)

#### DESTRUCTOR

+ ~Serie()

#### SETS

+ void setTemporadas(int Temporadas)

+ void setCapítulos(int Capítulos)

+ void setAcabada(bool Acabada)

#### GETS

+ string getTemporadas()

+ string getCapítulos()

+ string getAcabada()

#### MÉTODOS DE LA CLASE

+ operador=

+ operador<<

+ operador>>



