**ENUNCIADO**

Una tienda de videojuegos online vende juegos digitales de distintas clases. Cada juego contiene un nombre (String) que no debe ser nulo ni vacío, un precio de costo base (decimal y mayor a 0), un porcentaje de ganancia que se quiere obtener de su venta (decimal, 0 o positivo) y un tipo de juego (AVENTURA, RPG, PLATAFORMAS, CARRERAS; no puede ser nulo). Además, los juegos son Mostrables, lo que indica por consola lo siguiente:

* La clase del Juego
* Su nombre
* El precio de venta

La tienda ofrece juegos que tienen las siguientes características particulares:

* Juego Clásico:
  + Tipo de plataforma (PC, Xbox, PlayStation, Nintendo)
* Juego de Edición especial
  + Contenido adicional incluido (DLC, Expansiones, Cosméticos)
  + Año de lanzamiento (no puede ser menor a 1951 que fue el año donde se lanzo el primero videojuego)
* Juego Multijugador
  + Cantidad máxima de jugadores en línea (entero y puede ser cero)
  + Contenido adicional incluido (DLC, Expansiones, Cosméticos)

Todos los juegos tienen además de su precio base, un  costo que  depende de la clase de juego.

* Para los juegos **Clásicos**el costo se calcula como:  La multiplicación del costo base por un multiplicador dependiente del tipo de plataforma. (costo base \* multiplicador de la plataforma)
* Para los juegos de**Edición especial** el costo se calcula como: La suma del costo base más un adicional por el contenido adicional incluido menos un descuento fijo que depende del año de lanzamiento. Para todas las ediciones especiales el descuento de lanzamiento se fijó en $15890.10 (costo base + adicional por contenido adicional - valor de descuento de lanzamiento /  año de lanzamiento)
* Para los juegos **Multijugador**el costo se calcula como: El costo base sumado a la cantidad máxima de jugadores en línea por el precio del jugador, más el adicional del contenido adicional. El precio del jugador se determinó como $ 45 para todos los juegos. (costo base + precio por jugador \* cantidad de jugadores en línea + adicional del contenido)

Por otro lado, la tienda de videojuegos debe ser capaz de ingresar pedidos de juegos. Al ingresar un pedido, se debe indicar el juego deseado y el cupón descuento aplicado al precio de venta del juego (ninguno, 10%, 20%, 30% o 40%). Cada juego puede tener solo un cupón descuento y se agrega al momento de ingresar el pedido.

Los juegos deben poder calcular e informar su precio de venta. Este precio se obtiene al sumar al costo base más el porcentaje de ganancia especificado, y a eso restarle el porcentaje del cupón de descuento.

La tienda posee un registro de la cantidad de cada uno de los Cupones Descuentos destinados a cada tipo de juego. Por ejemplo, 3 cupones de 20% para juegos de aventura, 6 de 10% para rpg, etc. Al procesar el pedido se debe verificar que haya suficiente stock del Descuento solicitado para el tipo de juego pedido.

Si no se puede procesar el pedido porque el juego pedido era nulo, el Descuento solicitado era nulo o no había suficiente stock del Descuento para el juego solicitado, se deberá generar un registro del error (un texto que describe el error). Estos errores se deben almacenar de forma tal que se pueda acceder fácilmente al primer error ocurrido, sin la posibilidad de acceder directamente a cualquier error.

Además, la tienda de videojuegos debe ser capaz de agregar una cantidad específica de unidades de cupones de descuento para un tipo juego determinado. La cantidad agregada debe ser mayor a 0.

Al finalizar la jornada, la tienda de videojuegos deberá "Mostrar" por consola los siguientes datos:

* El nombre de la tienda de videojuegos.
* La cantidad de juegos solicitados por tipo de juego.
* El importe total de las ventas de todos los pedidos.
* Listar los juegos pedidos en orden ascendente según su precio de venta.
* Mostrar los errores ocurridos durante el día de trabajo en el orden en que se produjeron

1. Completar los ​atributos faltantes, los ​constructores y los ​métodos incompletos de las clases **Juego y las que corresponda de la misma.**
2. Implementar los métodos definidos por la interfaz **Mostrable**donde corresponda y en base a lo especificado.
3. Implementar el método **“getPrecioDeCosto”** en las clases que crea conveniente.
4. Implementar el método “**getPrecioDeVenta**” en la clase o las clases que crea conveniente, debe devolver el precio de costo aplicando el porcentaje de ganancia y el cupón de descuento.
5. Implementar el método **“ingresarPedido”** de la **TiendaDeJuegos**que deberá recibir un juego y un cupón. Este método debe arrojar un error si no se pudo procesar el pedido en base a lo especificado (juego o cupón nulo o sin stock de cupones para el tipo de juego para el juego solicitado)
6. Implementar el método**“cantidadDeJuegosEntrePrecios”** de la clase **TiendaDeJuegos**que retorna la cantidad de juegos vendidas con el precio de venta entre los dos enviados (desde y hasta) inclusive.
7. Implementar el método que permita que la clase **TiendaDeJuegos**muestre la información solicitada.
8. Capturar los errores y mostrarlos de manera correcta.