



Realiza el siguiente ejercicio. Cuando lo termine, comprímelo en un archivo Examen\_ProgT2\_tu\_nombre.

1. En un proyecto java Examen\_ProgT2\_tu\_nombre implementa una clase Pelicula (partiendo del modelo UML que está anexo abajo, la duración de la película se representará en minutos). El método mostrarPelicula mostrará la información completa de la película. Una vez creada la clase (**1 punto**), implementa una clase principal que contenga un método main y los siguientes métodos:
  - mostrarPelículas(Pelicula []). Mostrará la información completa de las películas que estén en el array. (**1 punto**)
  - buscarPelicula (Pelicula [], String). Recibirá un array de películas y un String que será el título de la película. Devolverá un objeto Pelicula que será la película que coincida con el nombre que hemos pasado por parámetro. Si no encontramos esa película devolveremos un objeto nulo. (**2 puntos**)
  - borrarPelicula (Pelicula [], String). Recibirá un array de películas y un String que será el título de la película. Si hay una película con ese título que esté en el array se eliminará del array y se hará el ajuste pertinente para que no haya posiciones nulas entre las películas. Si no hay ninguna película con ese título mostraremos un mensaje indicando que no la hemos encontrado (**3 puntos**)

Por otra parte, estos serán los pasos que debemos dar en el método main:

- Crea un array de 6 películas en la que rellenes 4. (**0.5 puntos**)
- Pide por pantalla los datos de una película para introducirlos por teclado e insértala en el array en la primera posición que haya libre (no hace falta un método para esto). Debes validar (mediante excepciones a ser posible) la duración de la película por si el usuario se confunde e introduce letras en lugar de números. (**1.5 puntos**)
- Pide por teclado el título de una película y búscala en el array. Muestra la información completa si se ha encontrado y un mensaje que diciendo que esa película no estaba en el array si es el caso. (**0.5 puntos**)
- Muestra el array de películas
- Pide por teclado el título de una película (una que esté) y elimínala del array.
- Muestra el array de películas
- Pide por teclado el título de una película, una que no esté y que muestre el mensaje de no encontrado por pantalla. (**0.5 punto entre los últimos 4 pasos**)

\* La creación de las clases tiene que ser totalmente fiel al modelado UML. Tanto en los métodos creados, nombres de la clase y atributos e incluso su forma de escribirlos (mayúsculas y minúsculas). Cada incumplimiento de este punto restará 0.25 puntos.

Pelicula
-titulo (String) -duracion (int) -genero (String) -director(String)
+Pelicula(String, int, String, String) +setTitulo(String):void +getTitulo():String +setDuracion(int):void +getDuracion():int +setGenero(String):void +getGenero():String +setDirector(String):void +getDirector():String +mostrarPelicula():void