

- Ajouter un nouveau livre.
- Enregistrer les livres dans un fichier.

Exercice 3 : Utilisation des collections et de la généricité

1. Créez une classe générique **Bibliotheque<T>** où T représente un type d'objet (par exemple, Livre).
 - Ajoutez une collection de type **ArrayList<T>** pour stocker les éléments.
 - Implémentez les méthodes suivantes :
 - **void ajouter(T item)**
 - **List<T> rechercherParCritere(Predicate<T> critere)**
 - **void supprimer(Predicate<T> critere)**
2. Utilisez ces méthodes pour :
 - Ajouter un livre dans la bibliothèque.
 - Rechercher les livres publiés après une certaine année.
 - Supprimer les livres d'un auteur donné.

Exercice 4 : Gestion des exceptions

1. Ajoutez une gestion des exceptions pour traiter :
 - Les erreurs de lecture ou d'écriture dans les fichiers.
 - Les entrées invalides de l'utilisateur.
2. Affichez des messages clairs pour informer l'utilisateur des erreurs.

Exercice 5 : Application

1. Créez une classe principale **ApplicationBibliotheque** pour :
 - Charger les livres depuis un fichier.
 - Afficher les livres disponibles.
 - Permettre à l'utilisateur d'ajouter, de rechercher et de supprimer des livres.
 - Sauvegarder les modifications dans un fichier avant de quitter.
2. Organisez votre application en utilisant les notions de collections, d'entrées/sorties et de gestion d'exceptions.

Fichiers Exemple

- **fichier_livres.txt**
Le Petit Prince;Antoine de Saint-Exupéry;1943
Les Misérables;Victor Hugo;1862
1984;George Orwell;1949

Critères d'évaluation

- Fonctionnalité correcte des méthodes.

- Bonne gestion des exceptions.
- Utilisation appropriée des génériques et des collections.
- Lisibilité et structure du code.