**Abordagem e os conceitos de POO utilizados.**

* **1 Classes:**
  + O código define classes, Biblioteca  Livro, representando entidades do mundo real.
* **2 Objetos e Instâncias:**
  + Biblioteca é uma instância da classe Biblioteca, e livro1 e livro2 são instâncias da classe Livro.
* **3 Atributos:**
  + Os objetos têm atributos. Os livros (Livro) possuem atributos como ID, Titulo e Autor. A biblioteca (Biblioteca) pode manter uma coleção de itens, neste caso, livros.
* **4 Métodos:**
  + Métodos representam o comportamento dos objetos. Exemplos incluem AdicionarItem, BuscarItemPorTitulo. Cada um desses métodos realiza uma operação específica.
* **5 Encapsulamento:**
  + Os dados (atributos) e os métodos relacionados estão encapsulados em suas respectivas classes. A biblioteca manipula seus livros através de métodos.
* **6 Construtores:**
  + O construtor da classe Livro recebe parâmetros (ID, Título, Autor) e inicializa os atributos correspondentes.