



| Gestión de Biblioteca       |       |                           |
|-----------------------------|-------|---------------------------|
| 1º DAW - ETS                |       |                           |
| Departamento de Informática | Fecha | Luke Eric Marten Llorente |

## Descripción

En este ejercicio, crearemos un sistema para gestionar una biblioteca mediante dos clases: **Libro** y **Biblioteca**. La clase **Libro** representará información básica sobre un libro, mientras que la clase **Biblioteca** permitirá gestionar un conjunto de libros. Además, se implementará una clase **Main\_Biblioteca** para probar las funcionalidades.

## Requisitos

### Clase **Libro**

#### Propiedades

- **String titulo**: Título del libro.
- **String autor**: Autor del libro.
- **String isbn**: Código ISBN del libro.
- **int añoPublicacion**: Año de publicación.

#### Métodos

- **Constructores**:
  - Uno que inicializa todos los atributos.
  - Otro que inicializa título, autor y año de publicación, asignando "No definido" al ISBN.
- **Getters y Setters** para todos los atributos.
- **toString()**: Devuelve una cadena con la información del libro en el formato:
  - "Título: [titulo] - Autor: [autor] - ISBN: [isbn] - Año de publicación: [añoPublicacion]".

## Clase **Biblioteca**

### Propiedades

- `Libro[] libros`: Array de libros almacenados en la biblioteca.
- `int[] codigo`: Códigos asignados a cada libro.

### Métodos

- **Constructores:**
  - Uno que inicializa una biblioteca vacía.
  - Otro que recibe un array de `Libro`, lo almacena y asigna códigos numéricos consecutivos comenzando en 1.
- `void append(Libro nuevoLibro)`: Agrega un libro nuevo a la biblioteca.
- `toString()`: Devuelve la lista de libros alineada en columnas con el formato:
  - "Código: [codigo] - Título: [titulo] - Autor: [autor] - ISBN: [isbn] - Año: [añoPublicacion]".

## Clase **Main\_Biblioteca**

- Crear instancias de `Libro` con diferentes valores.
- Inicializar un array de libros y usarlo para crear una `Biblioteca`.
- Agregar libros adicionales con `append()`.
- Imprimir la biblioteca con `toString()`.