

Miniproyecto # 2 – Programación orientada a eventos.

Manejo de una biblioteca

Realice una aplicación en java que permita manejar los préstamos de libros en una biblioteca. Deben cumplirse las siguientes condiciones:

1. Deben existir tres categorías de libros: **terror, novelas clásicas, ingeniería.**
2. Por **cada categoría** deben existir al menos **5 libros.**
3. Deben existir usuarios para cada bibliotecario que puedan acceder al manejo de la plataforma través de un sistema de *login*.
4. Cada bibliotecario puede informar **que se ha prestado un libro o que se ha retornado. En el caso de prestarse un libro, debe colocarse en estado de préstamo y no poder prestarse hasta que sea retornado. El reporte debe incluir el nombre de la persona que tomó prestado el libro**
5. Los informes de préstamo deben incluir la cantidad de días que se prestó el libro al reportarse el retorno.
6. Si la cantidad de días de préstamo es mayor a 7 días, debe cobrarse una multa de 1000 pesos por cada día de atraso, e implementar la mecánica para el cobro de la multa
7. Debe existir un usuario maestro bibliotecario con **la capacidad única** de crear nuevas cuentas de usuario bibliotecario.
8. Debe existir la opción en un menú que permita mostrar el **estado de los libros** según la categoría.
9. Debe existir la opción en un menú que permita mostrar quienes son las **personas en mora** con la biblioteca.

Consideraciones del miniproyecto:

- Debe realizarse un informe que muestre los diagramas de clase de la aplicación, su código fuente, resultados y la explicación de su funcionamiento.
- Los resultados de la aplicación deben socializarse en clase a través de una exposición el funcionamiento.
- Los grupos de trabajo deben ser de máximo cinco personas.