# Proyecto: Gestión de biblioteca

Elabore un programa que permita al administrador de una biblioteca la gestión de una biblioteca comunitaria.

Puede usar la tecnología / lenguaje de su preferencia, siempre que aplique la POO.

## Requerimientos funcionales

* Registrar clientes.
* Registrar libros.

(Haga la debida abstracción y determine los atributos que entienda necesarios para estas entidades)

* Gestionar el préstamo de libros a clientes.
* Registrar cuando determinado cliente toma prestado un libro
* Registrar cuando el cliente devuelve el libro
* Manejar la cantidad de ejemplares disponibles para avisar al administrador cuando ya no queden.
* Mostrar la lista de clientes
* Mostrar la lista de libros
* Mostrar la lista una relación de los préstamos de libros vigentes

NOTA: No se requiere persistencia. No tiene que guardar los datos. Todo estará en memoria durante la ejecución del programa

## Requerimientos de diseño.

* Implementar los conceptos de la POO que vimos en la clase de hoy.
* Hacer uso de clases.
* Debe tener al menos 1 clase con el método constructor sobrecargado.
* Debe utilizar encapsulamiento por medio de métodos o de propiedades.
* Debe usar herencia al menos 1 vez.
* Debe haber al menos 1 clase abstracta.
* Debe haber al menos 1 método abstracto.
* Debe haber al menos 1 método virtual.