Библиотека

**Описание:** Проект "Библиотека" представляет собой программу для управления библиотечными ресурсами, включая книги, клиентов и сотрудников. В рамках проекта реализованы следующие классы и интерфейсы:

**Класс Main:**

Это основной класс программы, который содержит метод main для запуска приложения. Внутри этого класса создаются экземпляры классов для книг, клиентов и сотрудников. Он демонстрирует использование основной функциональности библиотеки, а также отображение информации о книгах и авторах.

**Класс Library:**

предназначен для представления информации о библиотеке. Внутри класса объявлены приватные переменные title, address, year, name и статическая переменная online.

Общая цель класса Library состоит в предоставлении базовой информации о библиотеке, такой как название, адрес, год основания и онлайн-статус, а также

обеспечении функциональности для отображения этой информации.

**Класс Book:**

Данный класс представляет книгу с определенными атрибутами, такими как автор, год выпуска, название, язык.

**Класс Person:**

представляет человека с основными атрибутами имени и фамилии.

Этот класс служит в качестве базового класса для более конкретных типов людей, которые могут быть представлены в проекте. Он обеспечивает базовую функциональность для получения и установки имени и фамилии человека.

**Класс Client:**

предназначен для представления клиентов библиотеки. Он хранит информацию о каждом клиенте, включая личные данные из объекта Person, информацию о задолженностях и уникальный идентификатор клиента.

**Класс Writer:**

представляет писателя и содержит информацию о его дате рождения, дате смерти и персональные данные.

**Интерфейс Printable**:

Путем реализации интерфейса Printable классы могут обеспечить удобный способ вывода информации, что упрощает разработку и сопровождение программы.

**Интерфейс Salary**:

Интерфейс Salary с методом Salarys используется для определения действий, связанных с зарплатой или финансовыми аспектами, которые могут быть реализованы различными классами. Использование модификатора final в объявлении метода Salarys гарантирует, что этот метод не может быть переопределен в подклассах

**Класс MultimediaMaterial:**

Этот класс предназначен для представления мультимедийных материалов в библиотеке. У класса есть несколько дополнительных атрибутов, таких как format (формат), duration (продолжительность) и type (тип).

**Класс Event:**

предназначен для представления событий, связанных с библиотекой. У класса есть три дополнительных атрибута: Eventname (название события), Descriptionn (описание) и dateAndTime (дата и время проведения).

**Класс ReadingClub:**

предназначен для представления читательского клуба, связанного с библиотекой. У класса есть три дополнительных атрибута: peoplelist (список участников), rules (правила) и resources (ресурсы).

**класс Worker:**

реализует интерфейс Salary. Класс Worker предназначен для представления информации о сотрудниках библиотеки. У класса есть три атрибута: isMan (пол), name (имя) и id (идентификационный номер сотрудника).

Метод Salarys реализует интерфейс Salary и позволяет рассчитать зарплату сотрудника в зависимости от его должности. Метод запрашивает у пользователя ввод должности сотрудника и, на основе введенной должности, выводит информацию о зарплате.