

# Exercício: Gerenciamento de Livros em uma Biblioteca

---

## Contexto

Você foi contratado para desenvolver um sistema simples de gerenciamento de livros para uma biblioteca. O sistema permitirá cadastrar livros, consultar informações sobre os livros cadastrados, emprestar livros para usuários e devolver livros.

## Objetivos

1. Criar uma classe `Livro` que representará os livros da biblioteca.
2. Criar uma classe `BibliotecaTeste` que permitirá testar as funcionalidades implementadas na classe `Livro`.

## Requisitos

### Classe Livro

Implemente a classe `Livro` no pacote `model`. Esta classe deve possuir os seguintes atributos e métodos:

- - Atributos:
  - - `String titulo`: Armazena o título do livro.
  - - `String autor`: Armazena o autor do livro.
  - - `boolean emprestado`: Indica se o livro está emprestado (`true`) ou disponível (`false`).
- - Métodos:
  - - `public void emprestar()`: Se o livro não estiver emprestado, define `emprestado` como `true`.
  - - `public void devolver()`: Se o livro estiver emprestado, define `emprestado` como `false`.
  - - `public void imprimir()`: Exibe as informações do livro, incluindo se está emprestado ou disponível.

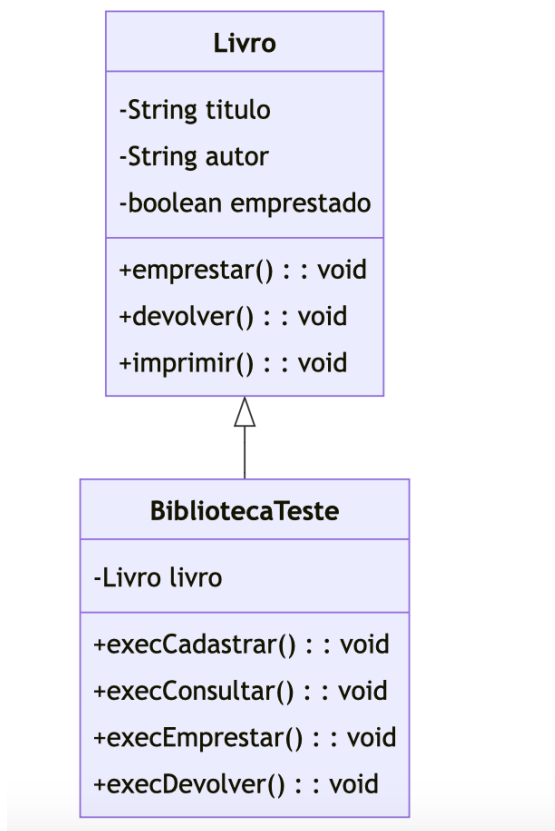
### Classe BibliotecaTeste

Implemente a classe `BibliotecaTeste` que deverá conter os seguintes métodos:

- - Atributo:

- - `public Livro livro`: Um objeto do tipo `Livro` que representará o livro a ser manipulado.
- - Métodos:
  - - `public void execCadastrar()`: Cadastra um novo livro.
  - - `public void execConsultar()`: Exibe as informações do livro.
  - - `public void execEmprestar()`: Empréstimo do livro.
  - - `public void execDevolver()`: Devolve o livro.

## Diagrama de Classes



## Tarefa

1. Implemente a classe `Livro` de acordo com as especificações fornecidas.
2. Implemente a classe `BibliotecaTeste` com os métodos necessários para realizar os testes.
3. Compile e execute o código para garantir que todas as funcionalidades estão funcionando corretamente.