

1.- Define el siguiente objeto, relativo a libros, mediante la segunda forma

### Propiedades

titulo → contiene el título del libro.  
 autor → contiene el autor del libro.  
 editorial → contiene la editorial donde se ha publicado el libro.  
 precio → precio de venta.  
 iva → porcentaje de iva que se le aplica al precio de venta para obtener el precio de venta al público.  
 unidades → número de unidades del libro que tenemos disponibles.  
 tema → contiene el tema del que tratar el libro, se debe implementar con get y set.  
 fechaPublicacion → propiedad de solo escritura y de solo lectura que contiene la fecha de publicación del libro.  
 añoPublicacion → propiedad de solo lectura que contiene el año de publicación del libro.

### Métodos

pvp → devuelve el precio de venta al público del libro.  
 compra → recibe un parámetro que se corresponde con el número de unidades de ese libro que se compran (se incrementa el número de unidades).  
 venta → se vende un ejemplar de ese libro (se decrementa en uno el número de unidades). Si el número de unidades, antes de decrementar las unidades, es cero devuelve el valor falso, Mientras que si dicho valor es mayor que cero devuelve true. Este valor nos indica si la venta se ha podido llevar a cabo.  
 precioCompra → devuelve el precio de compra del libro por parte del librero, sabiendo que el precio de venta es el precio de compra incrementado en un 45 %.

Declara desde fuera la clase las siguientes propiedades y métodos.

### Propiedades

isbn → código ISBN del libro.  
 cotizacionEuro → contiene la cotización del euro en dólares. Si contiene el valor 1.3745 significa que un euro se cambia por 1.3745 dolares.  
 importelva → propiedad de solo lectura que contiene el importe del I.V.A. del libro.  
 precioDolares → propiedad de solo escritura que contiene el precio del libro en dolares.  
 precioDolares → propiedad de solo lectura que contiene el precio del libro en dolares.

### Métodos

fechar → devuelve una cadena con la fecha de publicación del libro en formato local.

A continuación debes crearte un array de objetos e introducir mediante teclado al menos tres objetos los cuales colocaremos en el array ordenados por el título del libro, crea botones para probar todas las opciones.