

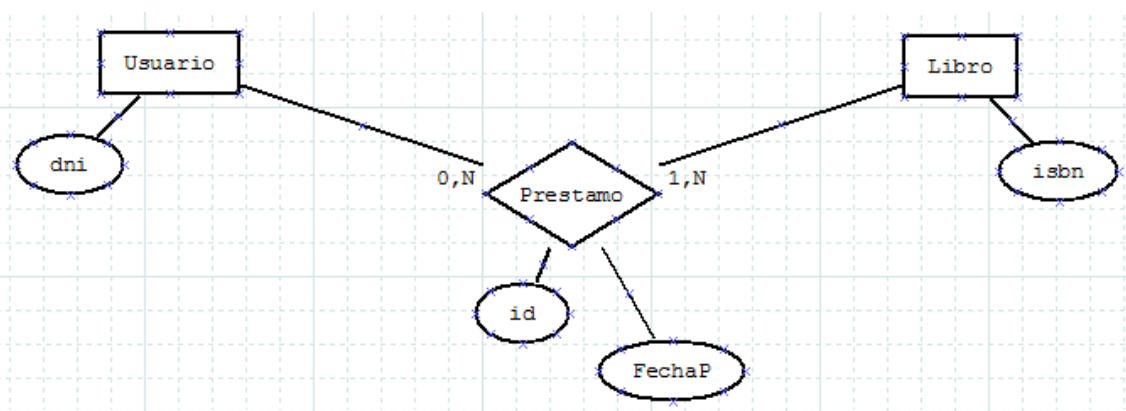
TEMA 5. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. PRÁCTICA 2

Realizar los siguientes ejercicios utilizando el lenguaje Java y el editor Geany.

Entregar en la tarea correspondiente del curso del Aula Virtual, un fichero .ZIP con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos: T05p02.zip.

1.- Desarrollar un programa que simule la Gestión de una Biblioteca.

- ◆ Crear una carpeta “T05p02” donde guardar todas las clases.
- ◆ Implementar las clases *Usuario*, *Libro* y *Prestamo* con los siguientes atributos (utilizar tipos de datos primitivos):
 - *Usuario*: *dni, nombre, domicilio y telefono.*
 - *Libro*: *isbn, fecha, titulo y descripcion.*
 - *Prestamo*: *id, fechaPrestamo, fechaDevolucion, dni y isbn.*
- ◆ Modelo E/R:



- ◆ Cada clase anterior debe tener atributos privados, constructor básico y métodos públicos *getters* y *setters* para cada uno de los atributos.
- ◆ Realizar una clase “T05p02.java” con un método principal *main* para probar las clases anteriores. Declarar e instanciar un objeto de cada clase, asignar unos valores adecuados (en código, sin leer por consola) y mostrar por pantalla toda la información de un posible préstamo y devolución realizado por un usuario de un libro, lo más completo posible.