



Práctica 4 Clases – Clases y arraylist

1. Crea una clase **llamada Libro** que guarde la información de cada uno de los libros de una biblioteca. La clase debe guardar:
 - el título del libro
 - autor
 - ISBN (identificador del libro)
 - número de ejemplares del libro
 - número de ejemplares prestados
 - número de ejemplares totales (pertenecientes a cualquier libro, es decir, todos los libros que tenemos.
 - número de ejemplares totales prestados (todos los libros que hay prestados en este momento

Constructor por defecto.

Constructor con parámetros.

Constructor copia.

Métodos Setters/getters.

Método préstamo que incremente el atributo correspondiente cada vez que se realice un préstamo del libro. No se podrán prestar libros de los que no queden ejemplares disponibles para prestar. Devuelve true si se ha podido realizar la operación y false en caso contrario.

Método devolver libro que decremente el atributo correspondiente cuando se produzca la devolución de un libro. No se podrán devolver libros que no se hayan prestado. Devuelve true si se ha podido realizar la operación y false en caso contrario.

Método mostrar libro para mostrar los datos de los libros. Este método se mostrará la información guardada del libro.

Método localizar libro que pida al usuario un nº de ISBN y lo localice, y le diga al usuario si existe, y si es así si hay algún ejemplar disponible.

Además, se ha de implementar en el **programa principal**, un **menú** que muestre todas las opciones disponibles de los métodos creados*, y sea el programa principal el encargado de mostrar cada una de las opciones y pedir al usuario los datos que necesite.

Utiliza en el programa la **estructura de datos adecuada** para almacenar los libros.

*Opciones esperadas en el menú:

1. Opcion 1 - Crear libro
2. Opcion 2 - Prestar libro
3. Opcion 3 - Devolver libro
4. Opcion 4 - Localizar libro
5. Opcion 5 - Mostrar libro
6. Salir