

## **Práctica Bucles**

Desarrollar una aplicación en Java que permita gestionar el inventario de una librería, utilizando estructuras de control como if anidados, bucles for, while y do-while

1. **Menú Principal:**
  - Mostrar un menú con las opciones:
    1. Agregar nuevo libro
    2. Mostrar todos los libros
    3. Buscar libro por título
    4. Salir
    - 5.
2. **Agregar Nuevo Libro:**
  - Solicitar al usuario los siguientes datos del libro:
    - Título
    - Autor
    - Año de publicación
    - Precio
  - Almacenar la información en una estructura adecuada (por ejemplo, un ArrayList).
3. **Mostrar Todos los Libros:**
  - Recorrer la lista de libros utilizando un bucle for y mostrar la información de cada libro.
4. **Buscar Libro por Título:**
  - Solicitar al usuario que ingrese el título del libro que desea buscar.
  - Utilizar un bucle while para recorrer la lista de libros y encontrar el que coincida con el título ingresado.
  - Si se encuentra el libro, mostrar su información; de lo contrario, indicar que el libro no está en el inventario.
5. **Salir:**
  - Finalizar el programa.

### **Requisitos Técnicos:**

- Utilizar estructuras if anidadas para manejar las opciones del menú y validar entradas del usuario.
- Implementar bucles for para recorrer y mostrar la lista de libros.
- Emplear bucles while para buscar libros por título.
- Utilizar un bucle do-while para mostrar el menú principal y repetir las operaciones hasta que el usuario decida salir.
- Validar que el año de publicación y el precio sean datos numéricos positivos.

**Consideraciones Adicionales:**

- Asegurarse de que el programa maneje adecuadamente entradas inválidas o inesperadas por parte del usuario.
- Comentar el código para explicar la lógica implementada y facilitar su comprensión.
- Probar el programa con diferentes escenarios para garantizar su correcto funcionamiento.