

## **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:**

- o 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:**

- o Solicitar al usuario los siguientes datos del libro:
  - Título
  - Autor
  - Año de publicación
  - Precio
- o Almacenar la información en una estructura adecuada (por ejemplo, un ArrayList).

### **3. Mostrar Todos los Libros:**

- o Recorrer la lista de libros utilizando un bucle for y mostrar la información de cada libro.

### **4. Buscar Libro por Título:**

- o Solicitar al usuario que ingrese el título del libro que desea buscar.
- o Utilizar un bucle while para recorrer la lista de libros y encontrar el que coincida con el título ingresado.
- o Si se encuentra el libro, mostrar su información; de lo contrario, indicar que el libro no está en el inventario.

### **5. Salir:**

- o 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.