

Práctica Evaluable Libro

Crea una clase llamada Libro que guarde la información de cada uno de los libros de una biblioteca. La clase debe guardar:

- código (es un identificador del libro, no puede haber códigos repetidos dentro del array)
- título
- autor
- disponible
- Persona que realiza el préstamo (nombre, código de persona, número de préstamos)

La clase contendrá al menos los siguientes métodos:

- Constructor por defecto.
- Constructor con parámetros.
- Métodos setters/getters
- Método préstamo que actualice el atributo correspondiente cada vez que se realice un préstamo del libro.
 - No se podrán prestar libros que no estén disponibles para prestar. El préstamo está asociado a una persona.
 - Una persona solo puede pedir prestado a la vez como mucho 2 préstamos. Para pedir más préstamos tendrá que devolver libros.

Devuelve true si se ha podido realizar la operación y false en caso contrario.

- Método devolución que actualice 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 toString para mostrar los datos de los libros.

- Método compara: compara con otro libro, debe ser el mismo título y mismo autor. Devolverá true cuando sean iguales y false en caso contrario

Escribe además un programa principal Biblioteca para probar el funcionamiento de la clase Libro. En esta clase hay que generar un array de Libros e implementar el siguiente menú (pulsar 0 para salir)

1. Listado de libros en la biblioteca
2. Nuevo libro
3. Modificar un libro
4. Prestar un libro
5. Devolver un libro
6. Comparar 2 libros
7. Borrar libro

Para el funcionamiento del programa crear por defecto estas personas en el sistema:

- Paco, con código p1.
- Pepe, con código p2.
- María, con código p3.