Scrieti un program pentru o biblioteca care va contine informatii despre cartile din biblioteca si clientii bibliotecii. Un client poate imprumuta maxim 3 carti deodata. Fiecare carte are asociat un titlu, un autor, un client la cine este imprumutata si o lista de clienti care doresc sa o imprumute. In momentul in care un client doreste sa imprumute o carte, aceasta este adaugata in mod automat in cadrul listei cu clientii care asteapta sa imprumute cartea. In momentul in care un client returneza o carte, aceasta este imprumutata automat primului client din lista de asteptari. Fiecare client are asociat un nume si numarul de carti imprumutate. Biblioteca contine mai multe carti.

Programul trebuie sa prezinte un meniu care sa permita utilizatorului sa efectueze urmatoare actiuni:

1. Cautarea unei carti dupa titlu in bilioteca si afisarea datelor despre cartea respectiva, inclusiv clientul care are imprumutata cartea si lista clientilor care doresc sa imprumute cartea.

2. Adaugarea unei carti

3. Modificarea unei informatii legate de o carte existenta

4. Stergerea unei carti

5. Returnarea unei carti si imprumutarea automata urmatorui client.

6. Iesirea din program si salvarea datelor

Cand programul se termina, datele se vor salva (serializa folosind pickle package) intr-un fisier binar numit salvate.txt. De fiecare data cand incepe programul, datele trebuie incarcate din fisier. Daca fisierul salvate.txt nu exista, programul trebuie sa creeze fisierul.

Change def \_\_str\_\_ with textString.  
Remove @staticmethod and refactor