**Ejercicio: Sistema de Gestión de Libros:** Crea una clase llamada Libro que represente un libro con las siguientes características:

**Propiedades Públicas:**

* titulo: el título del libro.
* autor : el autor del libro.
* paginas: el número de páginas del libro.

**Propiedades Privadas:**

* #precio (privada): el precio del libro. (o \_precio si no soporta )

**Métodos Públicos:**

* constructor(titulo, autor, paginas y precio): un constructor que inicialice las propiedades.
* Get() y set() de las propiedades de la clase privadas
* obtenerInformacion(): un método público que imprima en la consola la información en el formato: "Título: [titulo], Autor: [autor], Páginas: [paginas], Precio: [precio]”.
* leerPagina(): un método dinámico que simula la acción de leer una página. Cada vez que se llama, debe imprimir en la consola "Leyendo una página [n] de [titulo]" de un título que esté. La página que muestre debe estar dentro del número de páginas del libro. El título del libro lo vamos a dar en el formulario. Si no existe o está vacío deberá mostrar un mensaje de error

**Métodos Estáticos:**

* generarLibroAleatorio(): un método estático que genera , almacena y devuelve un libro con información aleatoria. Puedes definir un conjunto de títulos, autores y números de páginas predefinidos.

Ejemplo títulos= [‘la casa verde’, ‘El sombrero azul’] , autor= [‘Paco García’, ‘Juani Tomer], páginas (entre 50 y 1000 )y precio (entre 10 y 100e) generado aleatoriamente

resultado: La casa verde, Juani Tomer, 345 páginas, 22e

**Métodos Dinámicos:**

* leerPropiedades(): un método dinámico e iterador que permite mediante next() iterar sobre las propiedades del libro (título, autor, páginas) y las imprima en pantalla.
* modificarPrecio( nuevoprecio): un método dinámico que permite cambiar el precio de un libro. El precio debe estar entre 10 y 100e .Debe mostrar la información del libro cuando la modificación sea ejecutada.

**Instrucciones Adicionales:**

1. Crea instancias de la clase Libro de manera interna utilizando el constructor y muestra la información de algunos libros en la consola.
2. Genera una interfaz para introducir nuevos libros por pantalla.
3. Utiliza el método estático generarLibroAleatorio() para crear un libro con información aleatoria y muestra su información en la consola, junto con los demás libros almacenados.
4. Utiliza el iterador para recorrer las propiedades de un libro e imprime cada propiedad en la consola.

Nota: Puedes ajustar la cantidad y contenido de los libros aleatorios tus preferencias.