

## Programmazione orientata agli oggetti

Luca Iocchi, Massimo Mecella

### L3.2 Esercizio Biblioteca



---

---

---

---

---

---

---

### Esercizio

- Realizzare un programma Java per la gestione di una biblioteca, contenente le classi indicate di seguito:
  - Persona
  - Libro
  - Biblioteca



---

---

---

---

---

---

---

### Classe Persona

- Dati (proprietà)
  - Nome
  - Cognome
  - Data di nascita
  - Nazionalità
  - Residenza
- Operazioni
  - Get<proprietà>
  - Cambia nazionalità/residenza
  - Stampa



---

---

---

---

---

---

---

## Classe Libro

- Dati (proprietà)
  - Autori
  - Titolo
  - Anno di pubblicazione
  - Editore
  - Prezzo
- Operazioni
  - Get<Proprietà>
  - Cambia editore/prezzo
  - Stampa



---

---

---

---

---

---

---

---

## Classe Biblioteca

- Dati (proprietà)
  - Elenco autori (cognome e nome univoci)
  - Elenco di libri (una copia per ciascun libro, titolo univoco)
- Operazioni
  - Aggiungi libro (restituisce true se operazione eseguita con successo)
  - Rimuovi libro (dato il titolo)
  - Elenco dei libri di un dato autore
  - Stampa tabulato/elenco libri/elenco autori
  - Leggi/salva su disco



---

---

---

---

---

---

---

---