

# Task: Progetto gestione libreria con OOP

## Descrizione:

L'obiettivo di questo progetto è realizzare un programma di gestione di una libreria utilizzando i concetti di Programmazione Orientata agli Oggetti (OOP) in C++.

Il programma dovrà permettere di gestire un catalogo di libri, consentendo l'aggiunta, la modifica, la visualizzazione e la rimozione di libri dal catalogo.

## Specifiche tecniche:

### 1. Classi:

- crea una classe `Libro` con i seguenti attributi:
  - titolo (string)
  - autore (string)
  - anno di pubblicazione (int)
  - isbn (string)
  - prezzo (float)
- crea una classe `Libreria` che rappresenta l'insieme dei libri e prevede:
  - un array dinamico di oggetti `Libro`
  - metodi per:
    - aggiungere un libro
    - modificare le informazioni di un libro dato il suo isbn
    - rimuovere un libro dal catalogo
    - visualizzare i dettagli di tutti i libri

### 2. Ereditarietà e polimorfismo:

- crea una classe `EBook` che eredita da `Libro` e aggiunge un attributo `formato` (string) e un attributo `dimensioneMB` (float).
- sovrascrivi il metodo per visualizzare i dettagli, aggiungendo informazioni specifiche per gli ebook.

### 3. Funzionalità aggiuntive:

- crea un menù interattivo che permetta all'utente di eseguire le operazioni elencate (aggiungere, modificare, visualizzare e rimuovere libri, gestire ebook).
- implementa un sistema di ricerca per autore o titolo, che restituisca i libri corrispondenti.