



Ejercicio. Obligatorio. Sesión 5

Instrucciones

- Este ejercicio debe estar implementado **48 horas antes** de la siguiente clase de laboratorio.
- Antes de entregar la tarea, renombra los proyectos dentro del Eclipse (usando Refactor → Rename) en minúsculas y sin acentos como:

`nombre_apellido1_apellido2_session05_task_dome`

- Lo mismo para el proyecto Shape como:

`nombre_apellido1_apellido2_session05_task_shape`

Luego, exporta los dos proyectos a un fichero .ZIP y súbelo a través del enlace habilitado en el campus virtual.

1. Añadir libros al proyecto DOME

2.1 Tomando como punto de partida el proyecto DOME implementado en la sesión 4, añadir un nuevo tipo de Item, la clase **Book**. Un libro:

- Tiene un título, el nombre del autor, una editorial y un ISBN (International Standard Book Number), p.e. 978-0130449290
- Puede estar en propiedad.
- Se le puede añadir un comentario.
- Un precio que será incrementado un 4% al calcular el precio final.
- Dos libros son iguales si tienen el mismo ISBN

Además, a partir de ahora, los Books y CDs (pero no DVDs o video games) pueden ser prestados.

2.2 La clase `MultimediaLibrary` ofrecerá los siguientes servicios nuevos:

1. Listar los items que pueden ser prestados (todos los Books y Cds).
2. Listar los items que están disponibles para ser prestados. Un item está disponible cuando lo tenemos en propiedad y no se ha prestado (considere que sólo hay una copia de cada item).
3. Prestar un ítem. Recibe un Item igual a uno que exista y devuelve el ítem prestado o null si no se ha podido prestar.
4. Devolver un ítem. Recibe un ítem igual a uno que exista y devuelve true si se ha podido devolver.



2.3 Añadir test para las operaciones de la clase MultimediaLibrary: prestar y devolver.

1.4 Añadir a la clase Application las nuevas operaciones, añadiendo 5 libros, dos de ellos con propietario, y 2 cds con propietario y 1 sin él. Se presta un libro y un cd y se muestran todos los que se pueden prestar y todos los que están disponibles para ser prestados.

2. Proyecto shapes

Completar lo que quede del proyecto de figuras desarrollado en clase. No es necesario hacer pruebas JUnit.