

## Atividade Prática

Construa um projeto identificado por **prjLivro**. A partir da modelagem da classe Livro faça sua implementação na linguagem Java.

Livro	
- identificacao : int	Identificação do Livro
- titulo : String	Título do Livro
- situacao : boolean	Situação do Livro: false - Disponível    true—Emprestado
- valMultaDiaria : double	Valor a ser cobrado por dia em atraso na entrega do livro
+ Livro(int,String)	Tem com parâmetro de entrada a identificação e o título do livro
+ setValMultaDiaria(double):void	
+ getIdentificacao( ) : int	
+ getTitulo( ) : String	
+ getSituacao( ) : boolean	
+ emprestar() : void	Empresta o livro mudando a situação do livro para emprestado (true)
+ devolver(int) : double	Tem com parâmetro de entrada a qtde de dias em atraso. Muda sua situação do livro para disponível (false). Calcula e devolve o valor a ser pago pela entrega em atraso do livro.

Em seguida implemente, no respectivo projeto, uma aplicação (Aplic.java) que faça a instanciação de um objeto da classe Livro e em seguida faça a interação com o objeto instanciado de acordo com as opções do menu abaixo:

<p>1 – Consultar livro 2 – Emprestar livro 3 – Devolver livro 4 – Sair</p> <p>Digite a opção:</p>
---

Considerações:

- As entradas de dados devem ser feitas utilizando a classe Scanner.
- Na operação Consultar livro deve ser exibido a identificação e o título do livro bem como sua situação (Disponível ou Emprestado).
- Caso ocorra a tentativa de emprestar um livro que se encontra emprestado a aplicação deve exibir a seguinte mensagem “O livro está emprestado” caso contrário
- Caso ocorra a tentativa de devolver um livro que se encontra disponível a aplicação deve exibir a seguinte mensagem “O livro já está disponível”.
- Na operação de Emprestar livro exibir a mensagem “Operação de empréstimo realizada com sucesso”.
- Na operação Devolver livro exibir a mensagem “Operação de devolução realizada com sucesso”. Caso ocorra, o valor da multa a ser pago pela entrega em atraso do livro deve ser exibido.