

Libro

Crear una clase Libro que contenga los siguientes atributos:

- Título
- Autor
- Cantidad de páginas



En algún momento determinado se desea saber si el libro se encuentra abierto o cerrado, al momento de creación del libro este se encuentra cerrado (dicha asignación se deberá realizar en el método constructor)

Se pide:

1. El usuario debe poder ingresar mediante pantalla el título, autor y la cantidad de páginas del libro
2. Realizar un método llamado *Informar()* para mostrar la siguiente información del libro por pantalla con el formato:

"El libro <su_titulo> escrito por <su_autor> tiene <cantidad_paginas> páginas, su estado es <estado_libro>"

3. Realizar los métodos para abrir y cerrar el libro. Abrir el libro consiste en que el objeto libro debe tener un atributo que almacene dicho estado,. Tener en cuenta las siguientes situaciones al abrir y cerrar un libro, un libro no se puede abrir si se encuentra abierto ni cerrar si se encuentra cerrado, en caso contrario se debe informar por pantalla dicho inconveniente.
4. En el programa principal realizar la acción de abrir el libro, informar su estado, luego cerrar el libro e informar su estado nuevamente.