

ZADATAK

Napravite jednostavnu konzolnu aplikaciju koja omogućava posudbu knjiga iz vaše privatne knjižnice. Korisnik unosi ime i prezime osobe kojoj posuđujemo knjigu, te ISBN knjige. Nakon toga aplikacija evidentira posudbu i ispisuje detalje posudbe (prema slici).

```
Unesite ime prezime osobe kojoj posuđujemo knjigu:
Ivan Horvat
Unesite ISBN knjige:
3333
-----
----- POSUDBA -----
-----
Osoba: Ivan Horvat
ISBN knjige: 3333
Naslov knjige: Povratak kralja
Datum posudbe: 12.3.2021. 13:22:54
-----
```

Aplikaciju je potrebno implementirati na sljedeći način:

- U klasi **Program.cs** u Main metodi implementirajte jednostavno konzolnu sučelje (kao na slici), preko kojeg preuzimamo od korisnika ime i prezime osobe, te ISBN knjige koju posuđujemo, te ispisujemo detalje posudbe.
- Potrebno je kreirati klasu **Knjiga** koja sadrži:
 - Javno svojstvo **ISBN** (tipa *string*)
 - Javno svojstvo **Naslov** (tipa *string*)
 - **Konstruktor** preko kojeg proslijeđujemo ISBN i naslov.
- Potrebno je kreirati klasu **Posudba** koja sadrži:
 - Javno svojstvo **Osoba** (tipa *string*)
 - Javno svojstvo **PosudjenaKnjiga** (tipa *Knjiga*)
 - Javno svojstvo **Datum** (tipa *DateTime*).
 - **Konstruktor** kojem proslijeđujemo osobu (tipa *string*) i knjigu (tipa *Knjiga*). Za datum automatski preuzmite trenutni datum i vrijeme.
- Potrebno je kreirati klasu **Knjiznica** koja sadrži:
 - Javno svojstvo **Knjige** koje predstavlja generičku listu u koju ćemo smjestiti knjige.
 - Javno svojstvo **Posudbe** koje predstavlja generičku listu u koju ćemo smjestiti posudbe.
 - **Konstruktor** bez parametara u kojem inicijaliziramo listu knjiga (kreirajte i dodajte u listu knjiga 3 objekta tipa *Knjiga*. Podatke o naslovima i ISBN-u izmislite.)
 - Javnu metodu **PosudiKnjigu** koja prima parametre osoba (*string*) i isbn (*string*), kreira novi objekt *Posudba*, dodaje u listu posudbi, i vraća pozivatelju.