

Consigna: Sistema de Gestión de Biblioteca

Crea un programa en Java para gestionar una biblioteca. Debes utilizar clases y colecciones para almacenar y manipular los datos.

1. Crea las siguientes clases:

- **Libro**: Representa un libro en la biblioteca y debe tener propiedades como título, autor, año de publicación, etc.
- **Cliente**: Representa un cliente que puede tomar prestados los libros de la biblioteca. Debe tener propiedades como nombre, dirección, número de teléfono, etc.
- **Biblioteca**: Representa la biblioteca en sí misma y debe tener una colección de libros disponibles y otra colección de clientes registrados.
- **Prestamo**: Representa el préstamo de un libro a un cliente en particular y debe tener propiedades como la fecha de préstamo y la fecha de devolución.

2. Implementa los siguientes servicios:

- **GestorLibros**: Proporciona métodos para agregar libros a la biblioteca, buscar libros por título o autor, y mostrar todos los libros disponibles.
- **GestorClientes**: Proporciona métodos para agregar clientes a la biblioteca, buscar clientes por nombre o número de teléfono, y mostrar todos los clientes registrados.
- **GestorPrestamos**: Proporciona métodos para registrar un préstamo de un libro a un cliente, buscar los libros prestados por un cliente en particular y mostrar los préstamos activos.

3. Crea una clase principal (**Main**) donde puedas interactuar con el programa. Puedes usar un menú o simplemente realizar llamadas a los métodos de los servicios para probar su funcionalidad.