

# Ejercicio 1 (3,5 puntos): programación orientada a objetos en javascript, ejecutando con Node

## ENTREGA

ej01\_NombreApellido\_clubLectura.js

## Descripción

Tienes que añadir el código de las clases Libro y ClubLectura para que funcione el programa principal que se entrega (ejecutando con Node el archivo javascript).

### 1.1 Clase Libro (1 pto de 10)

Crea una clase **Libro** con las siguientes propiedades:

- **titulo** (string)
- **autor** (string)
- **genero** (string): "novela", "ensayo", "ciencia"
- **paginas** (number) — número de páginas

Debe incluir un método:

- **info()**: devuelve un string con el formato: "Libro: <titulo> | <autor> | <género>" (sustituyendo título, autor y género por los valores correspondientes)
- El constructor **tiene que emplear la desestructuración de objetos** con el parámetro de entrada y espera recibir un objeto con la forma siguiente:

```
{ titulo: "1984", autor: "Orwell", genero: "novela", paginas: 300 }
```

### 1.2 Clase ClubLectura (2,5 pts de 10)

Define una clase **ClubLectura** con:

- Propiedad privada **biblioteca** cuyo valor inicial se fija a array vacío en el constructor

Debe incluir los siguientes métodos:

- **agregarLibro(libro)**: Añade un libro al array **biblioteca**.
- **eliminarLibro(titulo)**: Elimina de **biblioteca** el primer libro cuyo título coincida con el título de entrada.

- `filtrarPorGenero(g)` Devuelve un array de libros filtrados por género. **Debe usar el método de array `filter()`.**
- `listar()`: Devuelve un array de strings, cada uno representando un libro, usando el método `info()` de cada libro. **Debes de usar el método de array `map()`**