

### Ejercicio práctico – 17/10/2023

Construir un sistema para una tienda de libros en línea. La tienda necesita gestionar información sobre libros, clientes y compras.

El proceso fundamental que debemos perseguir al crear este sistema, es poder asentar la transacción de venta de un libro cada vez que un cliente lo solicita. A fines de simplificar el enunciado, no consideraremos otros procesos como el pago, el envío o el control de stock.

Por el momento, es necesario registrar los libros existentes junto con el/los autor/es, ya que muchas veces los clientes se interesan por buscar libros de su autor favorito.

Respecto de la compra del libro, debemos asentar en el sistema el cliente y el libro que intervienen, cuantas copias de ese mismo libro se piden para comprar, el precio unitario y el precio total de la venta. Para simplificar, supongamos que un proceso de compra solo puede incluir un mismo libro (mismo título), pero pueden venderse varias copias de ese libro en la misma transacción.

Hay que implementar estas clases y crear algunos objetos para demostrar el funcionamiento del sistema. Nos interesa poder tener un registro de las compras que se han realizado, de los libros que tiene el sistema para ofrecer y de los clientes y autores de cada libro. Utiliza constructores adecuados, encapsulamiento y relaciones adecuadas entre las clases. Realiza al menos un pedido para mostrar cómo se vinculan las clases.

Recordar agregar los setters y getters necesarios, constructores adecuados, seguir el principio de encapsulamiento y las relaciones correctas en caso de ser necesarias.