

Ficha de Trabalho 6

Sistema de Biblioteca - gerir uma Biblioteca: Gerir Livros, Membros, Empréstimos

Especificação Atualizada

1. Classe **Empréstimo**:

- Crie um evento **LivroEmpréstado** que será disparado sempre que um livro for emprestado.
- Crie um método de manipulador (handler) para que outros componentes do sistema possam se inscrever e serem notificados quando um livro é emprestado.

```
// Evento que é disparado ao emprestar um livro  
public event EventHandler<string> LivroEmpréstado;
```

```
// Método para disparar o evento  
protected virtual void OnLivroEmpréstado(string tituloLivro)  
{  
    if (LivroEmpréstado != null)  
    {  
        LivroEmpréstado(this, tituloLivro);  
    }  
}
```

Colocar dentro do método apropriado:

```
// Disparar evento  
OnLivroEmpréstado(titulo);
```

Especificação da Nova Classe: **Funcionario**

1. Classe **Funcionario**:

- **Atributos:**
 - **Nome**: Nome do funcionário.
 - **Id**: ID único do funcionário.
 - **Cargo**: Cargo do funcionário (ex.: "Bibliotecário", "Assistente").
- **Métodos:**
 - Construtor para inicializar os atributos.
 - **RegistrarEmprestimo(Emprestimo emprestimo)**: Método para registrar um novo empréstimo, que será registrado em nome do funcionário.
 - **ExibirInfo()**: Exibe as informações do funcionário.
- **Uso de Evento**: A classe **Funcionario** inscreve-se no evento **LivroEmprestado** da classe **Emprestimo** para notificar o funcionário quando um novo livro for emprestado.

```
// Método para registrar um novo empréstimo
public void RegistrarEmprestimo(Emprestimo emprestimo)
{
    emprestimo.LivroEmprestado += NotificarLivroEmprestado; // Inscreve-se no evento
    Console.WriteLine($"Funcionário {Nome} registrou um novo empréstimo.");
}
```

```
// Método para manipular o evento LivroEmprestado
private void NotificarLivroEmprestado(object sender, string tituloLivro)
{
    Console.WriteLine($"Notificação para o funcionário {Nome}: O livro '{tituloLivro}' foi c
}
```