

## 5.G. Actividades propuestas.

### 2. ActividadUT05-2: Clase Libro2.

Desarrolla una clase denominada Libro con los siguientes datos:

**Miembros dato o atributos:**

- **Título, autor, código** (por ejemplo de tipo numérico), **número de ejemplares** y **número de ejemplares prestados**.

Nota: en este caso, con respecto al ejercicio anterior, consideramos que de un mismo código de libro, puede haber más de un ejemplar de libro. Por ello, ya no tiene sentido utilizar un booleano, para ver si se ha prestado (ya que tendríamos que tener una array de booleanos de préstamos, uno para cada ejemplar) un libro. Simplemente llevaremos el control de préstamos de un determinado código de libro, mediante una variable numérica que indique el número de libros prestados. Cuando todos los libros de un mismo código estén prestados, entonces el número de ejemplares y el de ejemplares prestados será el mismo.

**Miembros método u operaciones:**

- Dos constructores, uno con argumentos y otro por defecto.
- Métodos getters y setters
- Método **prestar** (devuelve true en caso de préstamo exitoso y false en caso de estar ya prestados todos los libros), que actualiza el número de ejemplares prestados.
- Método **devolver** (devuelve true en caso de poder devolverse, por estar prestado algún libro, y false en caso de no poder devolverse por no estar aún prestado ningún libro), que actualiza el número de ejemplares prestados.

Incorpora una clase llamada **PruebaLibro**, en la que se instancien 2 libros usando los 2 posibles constructores. Para el libro instanciado con el constructor por defecto, incorpora sus atributos, leyéndolos de teclado y usando métodos setters.

Haz pruebas de préstamos y devoluciones de libros.

Muestra los atributos de los libros con métodos getters.