

Esercitazione

Un libro implementato
come classe Java

Traccia 1: Libro

- Implementare un modulo software che rappresenti un libro di una biblioteca
- Implementarlo con il linguaggio Java

Caratteristiche Libro

- **Attributi:**
 - Autore
 - Titolo
 - Numero di copie disponibili
- **Operazioni:**
 - Inizializzazione
 - Prestito
 - Restituzione

Facoltativo

- Aggiungere attributi e metodi per una corretta gestione di una biblioteca:
 - Numero di pagine per ogni libro
 - Genere del libro (Horror, Fantasy, Romanzo, ...)
 - Codice
 - Possibilità di inserimento di un nuovo libro il cui codice dipende dal genere (Fantasy = F1, F2, ..., Fx)
 -