

### Exercício – 3

1. Implemente uma classe Book, como parte de uma biblioteca. Um livro deve ter um ISBN, um título e um autor. Tem também a informação se está emprestado ou não. Crie funções para emprestar e devolver um livro. Faça um mínimo de garantia que os membros do livro são válidos, por exemplo, não existe livro sem autor, ou com título vazio.
2. Adicione operadores `==` e `!=` pra saber se dois livros são iguais ou diferentes. Adicione o operador `<<` para imprimir os dados de um livro com suas informações formatadas em uma linha.
3. Crie um enumerador de Gender, com uma lista as possibilidades “fiction”, “non-fiction”, “biography” e “children”. Faça com que cada livro tenha um gênero associado.
4. Crie uma classe User para representar o usuário da biblioteca. Cada usuário pode ter até 3 livros em seu nome. Cada usuário tem uma identificação única e um nome.
5. Crie uma main onde é criada uma biblioteca como um vetor de livros, e um vetor de usuários. Simule algumas transações de empréstimo e devolução.