

# Obsługa pliku .JSON

Zadanie na 5:

Zaprojektuj aplikację konsolową księgarni, która będzie zawierała klasę **Książka** z polami takimi jak:

- ID
- Tytuł
- Autor
- Rok Wydania
- Gatunek

w której użytkownik będzie mógł dodawać nowe książki, wyświetlać listę tytułów wraz z ID wszystkich książek oraz możliwość wyświetlenia danych pojedynczej książki. Dodaj również opcje usuwania danej książki. Wszystkie te książki mają być zapisywane na koniec działania programu do pliku **ksiazki.json**.

Zadanie na 6:

Zaprojektuj aplikację konsolową sklepu, która będzie zawierała klasę **Produkt** z polami takimi jak m.in.:

- Nazwa
- Producent
- Cena
- Kategoria
- Ilość
- Data dostawy

Oraz klasę **Zamówienie** z polami takimi jak m.in.:

- Lista produktów z ilością
- Dane kupującego
  - Imię
  - Nazwisko
  - Adres
- Sposób dostawy (odbiór osobisty [0 zł]/kurier [20 zł])
- Sposób płatności (kartą [2 zł]/gotówką [0 zł])
- Kwota całkowita (automatycznie liczona suma cen produktów z daną ilością + kwota za sposób dostawy i płatności)

Napisz program tak, aby pozwolić użytkownikowi tworzyć nowe zamówienia, dodawać produkty do zamówienia, obliczać wartość zamówienia oraz wyświetlać szczegóły zamówienia. Produkty zapisuj w **produkty.json**, a zamówienia zapisz w **zamowienia.json**.