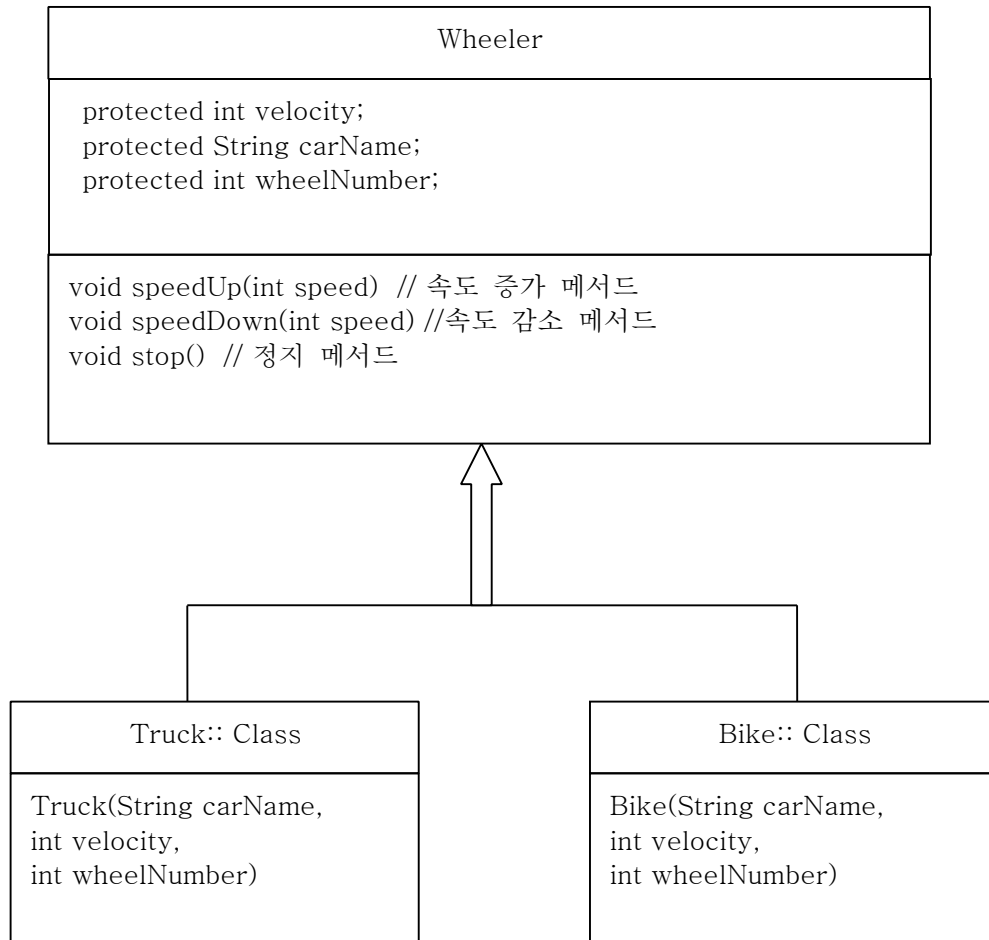


다음과 같은 상속 관계를 가지는 세개의 클래스 Wheeler, Truck, Bike 클래스가 있습니다. 주어진 Wheeler 클래스와 Prob1 클래스를 참조하여 Truck 클래스와 Bike 클래스를 작성하시오.



Truck 클래스	Bike 클래스
Truck(String carName, int velocity, int wheelNumber) : 매개변수를 동일 이름의 멤버변수값으로 초기화하는 생성자	Bike(String carName, int velocity, int wheelNumber) : 매개변수를 동일 이름의 멤버변수값으로 초기화하는 생성자
speedUp(int speed) : speed의 5 배만큼 velocity 에 더하여 속도 증가하는 메서드. 단, 최고속도 100 을 초과하면 속도는 100 으로 낮추고 출력결과처럼 출력하도록 overriding 한다. speedDown(int speed) : speed의 5 배만큼 velocity 에서 빼고 속도 감소하는 메서드. 단, 최저속도 50 미만인 경우에는 속도는 50 으로 올리고 출력결과처럼 출력하도록 overriding 한다.	speedUp(int speed) : speed 만큼 velocity 에 더하여 속도 증가하는 메서드. 단, 최고속도 40 을 초과하면 속도는 40 으로 낮추고 출력결과처럼 출력하도록 overriding 한다. speedDown(int speed) : speed 만큼 velocity 에서 빼고 속도 감소하는 메서드. 단, 최저속도 10 미만인 경우에는 속도는 10 으로 올리고 출력결과처럼 출력하도록 overriding 한다.

[실행결과]

트럭 : 바퀴 4 개입니다

자전거: 바퀴 2 개입니다

트럭의 현재 속도는 100 입니다.

자전거의 현재 속도는 25 입니다.

트럭의 최저속도위반으로 속도를 50 으로 올립니다.

자전거의 최저속도위반으로 속도를 10 으로 올립니다.

정지상태로 속도를 0 으로 초기화합니다.

정지상태로 속도를 0 으로 초기화합니다.

트럭의 현재 속도는 50 입니다.

자전거의 현재 속도는 15 입니다.

트럭의 최저속도위반으로 속도를 50 으로 올립니다.

자전거의 최저속도위반으로 속도를 10 으로 올립니다.

정지상태로 속도를 0 으로 초기화합니다.

정지상태로 속도를 0 으로 초기화합니다.