Создайте 2 интерфейса IPlayable и IRecodable.

В каждом из интерфейсов создайте по 3 метода void Play() / void Pause() / void Stop() и void Record() / void Pause() / void Stop() соответственно.

Создайте/модифицируйте производный класс Player от базовых интерфейсов IPlayable и IRecodable.

Написать программу, которая выполняет проигрывание и запись.

Существующие методы не нужно удалять – их нужно «подстроить», привести в соответствие с реализуемым интерфейсом.