

Abre un nuevo proyecto llamado 'T3P2-4 – Televisor' (Menú Archivo → Nuevo → Proyecto). A continuación crea y teclea la clase Televisor descrita a continuación:

Televisor
+ marca: String + modelo: String + anio: int // entero entre 1950 y 2200 + panoramica: boolean + stereo: boolean + encendida: boolean + volumen: int // entero entre 0 y 100 + canal: int // entero entre 0 y 99
+ void encender() + void apagar () + void seleccionarCanal (int nuevoCanal) + int obtenerCanal () + void subirCanal () + void bajarCanal () + void cambiarVolumen (int nuevoVolumen) + void imprimirCaracterísticas ()

Sabiendo que:

- El método "imprimirCaracterísticas" muestra en pantalla el valor de todas las propiedades del objeto.
- Si al cambiar el volumen o el canal de la televisión, el nuevo valor está fuera del rango permitido se debe mostrar un mensaje de error y dejar el valor que hubiera previamente.
- Si se intenta encender o apagar dos veces consecutivas el televisor no se debe mostrar ningún mensaje.
- Si el televisor está apagado sólo podremos encenderlo o imprimir sus características. En el resto de los métodos escribiremos: "Televisor apagado"
- Para el resto de los casos de los métodos se debe mostrar un mensaje que indique la acción que se ha realizado.