실습과제 1 [교재 314 p]

다음 TV 클래스가 있다.

```
class TV {
          private int size;
          public TV(int size) { this.size = size; }
          protected int getSize() { return size; }
}
```

다음 main() 메소드와 실행결과를 참조하여 TV를 상속받은 ColorTV 클래스를 작성하라

```
public static void main(String [] args) {
        ColorTV myTV = new ColorTV(32, 1024);
        myTV.printProperty();
}
```

실행 예) 32인치 1024컬러

실습과제 2 [교재 315 p]

다음 main() 메소드와 실행결과를 참고하여 실습과제 5의 ColorTV를 상속받는 IPTV 클래스를 작성하라

```
public static void main(String[] args) {
     IPTV iptv = new IPTV("192.1.1.2", 32, 2048);
     iptv.printProperty();
}
```

실행 예)

나의 IPTV는 192.1.1.2 주소의 32인치 2048 컬러

실습과제 3 [교재 317 p]

다음은 2차원 상의 한점을 표현하는 Point 클래스 이다.

```
class Point {
    private int x, y;
    public Point (int x, int y) { this.x = x; this.y = y; }
    public int getX() { return x; }
    public int getY() { return y; }
    protected void move (int x, int y) { this.x = x; this.y = y; }
}
```

Point를 상속받아 색을 가진 점을 나타내는 ColorPoint 클래스를 작성하라. 다음 main() 메소드를 포함하고 실행 결과와 같이 출력되게 하라.

실행예)

BLACK색의 (0,0)의 점입니다. RED색의 (5,5)의 점입니다.

실습과제 4 [교재 317 p]

위 실습과제 코드의 Point를 상속받아 3차원 점을 나타내는 Point3D 클래스를 작성하라. 다음 main() 메소드를 포함하고 실행 결과와 같이 출력되게 하라.

```
public static void main(String[] args) {
    Point3D p = new Point3D(1,2,3); // 1,2,3은 각각 x, y, z 축의 값.
    System.out.println(p.toString() + "입니다.");

p.moveUp(); // z축 1값 증가
    System.out.println(p.toString() + ""입니다.");

p.moveDown(); // z축 1값 감소
    p.move(10, 10); // x, y 축의 해당 위치로 이동
    System.out.println(p.toString() + ""입니다.");

p.move(100, 200, 300); // x, y, z 축의 해당 위치로 이동
    System.out.println(p.toString() + ""입니다.");
}
```

실행예)

(1,2,3)의 점입니다.

(1,2,4)의 점입니다.

(10,10,3)의 점입니다.

(100,200,300)의 점입니다.