

SpringIdol3 예제에 다음과 같은 기능을 추가하시오.

1. springIdol 공연을 시작하기 전에 무대의 크기를 설정하고 피아노를 조율한다. 공연이 모두 끝나면 피아노를 청소한다.
 - **SpringIdol** 클래스에 **stageSize**와 **piano** property를 추가하고, DI 설정을 통해 적절한 값과 객체를 주입함
 - 피아노의 조율과 청소를 위한 method들을 **Piano** 및 **SpringIdol** 클래스에 정의함
 - springIdol bean 설정에 **init-method**와 **destroy-method** 속성을 추가함 (또는 **@PostConstruct**, **@PreDestroy** annotation 이용)
2. 각 공연자는 공연하기 전에 먼저 자신의 id를 출력하게 한다.
 - 각 공연자의 클래스에서 **beanNameAware** 인터페이스를 구현함 (**setBeanName()** 추가)
 - **Performer** 인터페이스 및 각 공연자 클래스에 **getBeanName()** 메소드를 추가 정의함
 - **SpringIdol** 클래스에서 공연자의 공연 시에 **getBeanName()**을 통해 id를 구해 출력함
3. Song과 Singer에 대한 정보, 악기 소리 등 모든 값들을 외부 property file에 저장 및 이용, 관리한다.
 - **<context:property-placeholder />** 이용
 - property file을 이용해서 singer가 부르는 곡을 변경해 볼 것

- 화면 출력 결과의 예:

SpringIdol.setStageSize(): 무대 크기 = 200

SpringIdol.tunePiano(): 피아노 조율

Piano.tune(): Tuning the piano.

<Performance #1: **duke**>

JUGGLING 3 BEANBAGS

...

<Performance #2: **kenny**>

Playing Jingle Bells : PLINK PLINK PLINK

...

SpringIdol.cleanPiano(): 피아노 청소

Piano.clean(): Cleaning the piano.

- Due: 4.13/15

- 제출방법: 실습 #1과 동일 (주의사항 참조)