

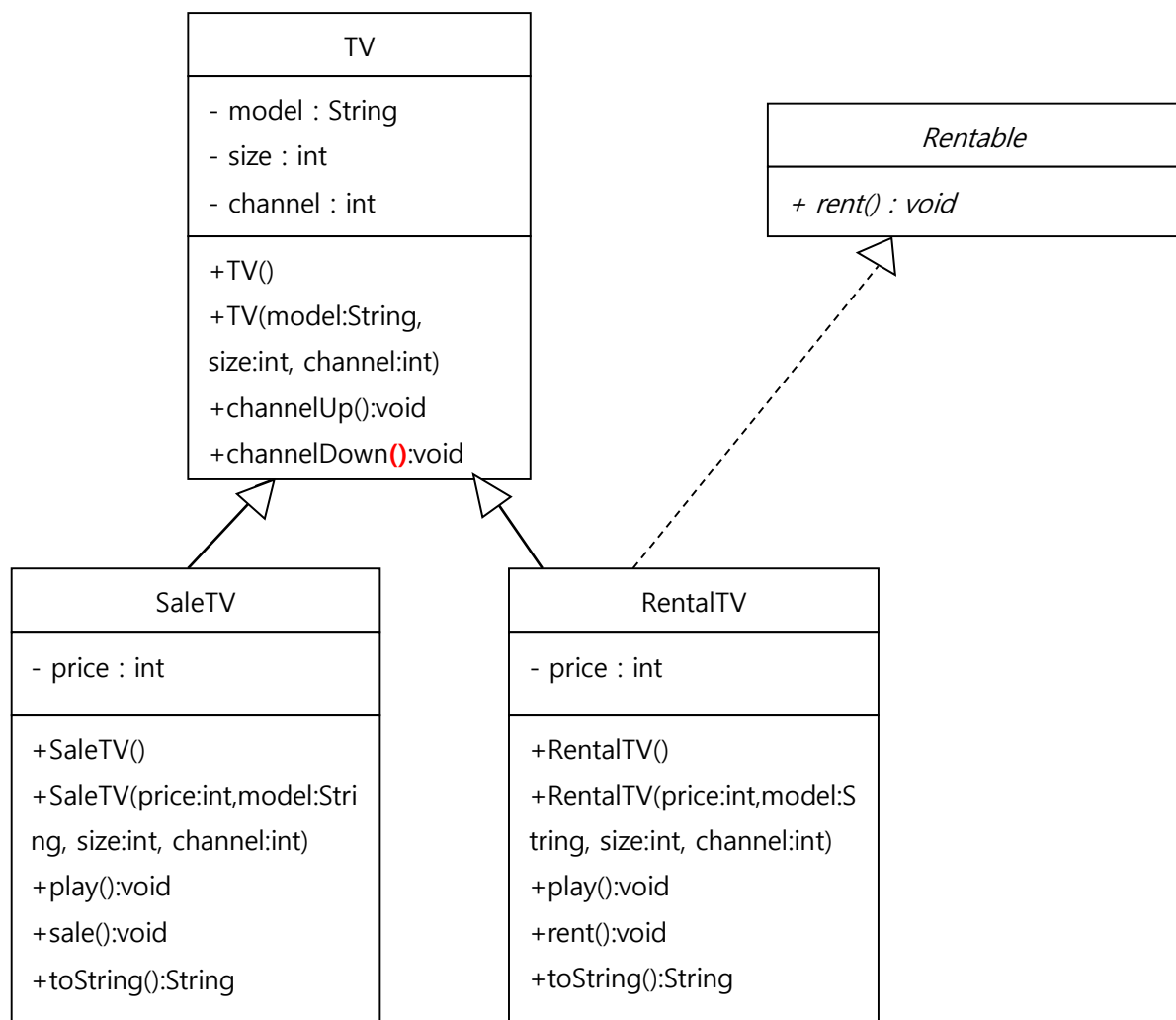
## 인터페이스 상속 실습 - 1

문제의 요구사항을 잘 파악하고 구현해 보세요.

### 1. 객체 초기화 데이터

클래스명	모델명	크기	채널	가격
SaleTV	SALETV-1	40	1	300000원
RentalTV	RENTALTV-10	42	1	100000원

### 2. 클래스 다이어그램



### 3. TV, SaleTV, RentalTV 클래스의 주요 메서드들의 상세기능

메서드명	구현 내용
channelUp():void	channel 변수의 값을 1 증가시킴, 10 보다 커지면 1 로 설정한다.
channelDown():void	channel 변수의 값을 1 감소시킴, 1보다 작아지면 10으로 설정한다.
play() - SaleTV	"판매 TV 채널 X번의 프로를 플레이 합니다."를 출력한다.
play() - RentalTV	"대여 TV 채널 X번의 프로를 플레이 합니다."를 출력한다.
sale()	"XXX 모델의 상품을 판매합니다. XX 을 지불해 주세요."를 출력한다.
rent()	"XXX 모델의 상품을 대여합니다. XX 을 지불해 주세요."를 출력한다.
toString() - SaleTV	"판매상품정보 : 모델명(XXXX), 가격(XX,XXX원), 크기(X)"를 리턴한다.
toString() - RentalTV	"대여상품정보 : 모델명(XXXX), 가격(XX,XXX원), 크기(X)"를 리턴한다.

### 4. TVTest 클래스의 기능

String.format() 을 활용하세요

```

public class TVTest {
    public static void main(String args[]) {
        SaleTV, RentalTV 클래스의 객체를 각각 생성한다.
        SaleTV 객체는 채널을 두 개 높인다.
        RentalTV 객체는 채널을 세 개 내린다.
        각 객체에 대하여 printAllTV()을 호출한다.
        Rentable 타입의 객체인 RentalTV 객체는 printRentalTV() 를 호출한다.
    }
    static void printAllTV(TV tv) {
        // 아규먼트로 전달된 객체의 toString() 을 호출하여 각 상품의 정보를 출력한다.
        // 아규먼트로 전달된 객체의 play() 를 호출한다.
        // tv 변수에 전달된 객체가 SaleTV 타입이면 sale() 메서드를 호출한다.
    }
    static void printRentalTV(Rentable tv) {
        // 아규먼트로 전달된 Rentable 객체의 rent() 메서드를 호출한다.
    }
}

```

(\*) getter/setter 는 필요 시 생성한다.

5. 실행 결과(SaleTV 객체를 가지고 printAllTV() 를 먼저 호출한 경우)

판매상품정보 : 모델명(SALETV-1), 가격(300,000원), 크기(40)

판매TV 채널 3번의 프로를 플레이 합니다.

SALETV-1 모델의 상품을 판매합니다. 300,000원을 지불해 주세요.

대여상품정보 : 모델명(RENTALTV-10), 가격(100,000원), 크기(42)

대여TV 채널 8번의 프로를 플레이 합니다.

RENTALTV-10모델의 상품을 대여합니다. 100,000원을 지불해 주세요.