

1. 다운받은 예제를 Constructor Injection을 적용하여 작성하세요

다운 받은 예제는 세 가지 객체가 보인다. Test, Player, Dice이다.
Test의 main메소드를 보면 먼저 Player객체를 생성한 후 Player가 가지고 있는 play()메소드를 호출하고 있다.
Play()메소드는 Dice를 세번굴려 얻은 값을 totalValue에 누적하는 기능을 가지고 있다. 그러고 나서 Player의 getTotalValue()메소드를 호출하여 세 번 굴린 주사위값을 합치고 있다.
만약 위의 예제에서 Dice객체를 다른 객체로 바꾸고 싶으면 어떻게 해야 할까? 그런 일이 생긴다면 Player클래스의 소스를 변경해야 한다.
만약 여러 종류의 주사위 객체를 준비해 놓고 사용하도록 할 경우에는 예제로 다운받은 소스는 적합하지 않다.

- 위에서 제시한 문제를 해결하기 위해 상위인터페이스를 작성하여 작업하고 스프링의 Constructor Injection을 이용하여 변경하세요.