

다음은 프로그래밍 하시오

- Book데이터 클래스를 아래와 같이 만드시오

1. author(String), price(int), title(String), publishDate(Date) 필드를 갖는다.
2. 위의 필드는 모두 생성자에서 구체적인 값으로 초기화 된다.
3. 정보은닉성을 지원한다.

- BookStore 실행클래스를 아래와 같이 만드시오

1. readyBooks메소드는 일반 메소드이다.

1-1. 위 메소드는 열권의 책을 정리하여 책장에 진열하는 작업을 한다.

1-2. 책장은 책의권수에 관계없이 진열하거나 뺄 수 있다.

2. displayBooks라는 메소드는 일반 메소드이다.

2-1 위 메소드는 책장에 진열된 책의 모든 정보를 출력하는 작업을 한다.

2-2. 출력의 포맷은 한 줄에 한 권의 모든 정보를 출력하고 각 정보는 일정한 간격을 가져야 한다.

2-3. 책의 정보 출력은 Book클래스의 toString()을 오버라이드하여 구현한다.

3. findBooks는 파라미터로 제목/가격정보를 제공하고 결과는 Book클래스 타입으로 반환하는 메소드이다.

3-1.위 메소드는 책의 제목/가격으로 책을 찾는 작업을 한다.

4. 프로젝트 이름은 JavaProgramXXX(XXX는 자신포함의 영문이니셜이다)

4-1. 패키지는 code.java.book으로 한다.

5. 처음에는 코드 작성 시 아무것도 참고하지 않고 어디까지 할 수 있는지 확인하다.

5-1. 확인 후에는 참고하여 작성하고 참고 정도를 %로 기록한다.

5-2. 작성하면서 겪는 어려움을 빠짐없이 자신의 언어로 기록한다.