

#### 요구 사항

- 주문을 처리하는 어플리케이션 개발
  - 온라인 주문(NetOrder)과 가게 방문 주문(StoreOrder) 등 2 종류의 주문을 처리
  - 주문 처리의 큰 흐름은 동일함
  - 물건 선택 / 지불 / 배송 방법만 다름
- OrderProcessTemplate 클래스
  - 주문을 처리하는 전체 알고리즘 틀을 제공하는 클래스
  - processOrder(): 구매할 물건을 선택하고 지불하고 배송하는 일 등의 전체 처리 흐름을 정의한 메소드
  - giftWrap(): 구매한 물건이 선물인 경우 호출되는 메소드
    - "Gift wrap successful" 문자열 출력
  - doSelect(): 물건 선택 메소드 (abstract)
  - doPayment(): 지불 메소드(abstract)
  - doDeliver(): 물건 배송 메소드(abstract)

#### 요구 사항

- NetOrder 클래스
  - OrderProcessTemplate 의 서브클래스로서 온라인 주문을 나타내는 클래스
  - doSelect(): "Item added to online shopping cart" 문자열 출력
  - doPayment(): "Online payment" 문자열 출력
  - doDelivery(): "Ship the item" 문자열 출력
- StoreOrder 클래스
  - OrderProcessTemplate 의 서브클래스로서 실제 가게에서의 주문을 나타내는 클래스
  - doSelect(): "Item chosen" 문자열 출력
  - doPayment(): "Counter payment" 문자열 출력
  - doDelivery(): "Item delivered" 문자열 출력

# 요구 사항

- Client 클래스
  - NetOrder 객체 생성 후 processOrder( ) 호출
  - StoreOrder 객체 생성 후 processOrder( ) 호출

### 출력 예

```
Item added to online shopping cart
Online payment
Gift wrap successfull
Ship the item
----- We changed the template to a store order
Item chosen
Counter payment
Gift wrap successfull
Item delivered
```

# 클래스 다이어그램

