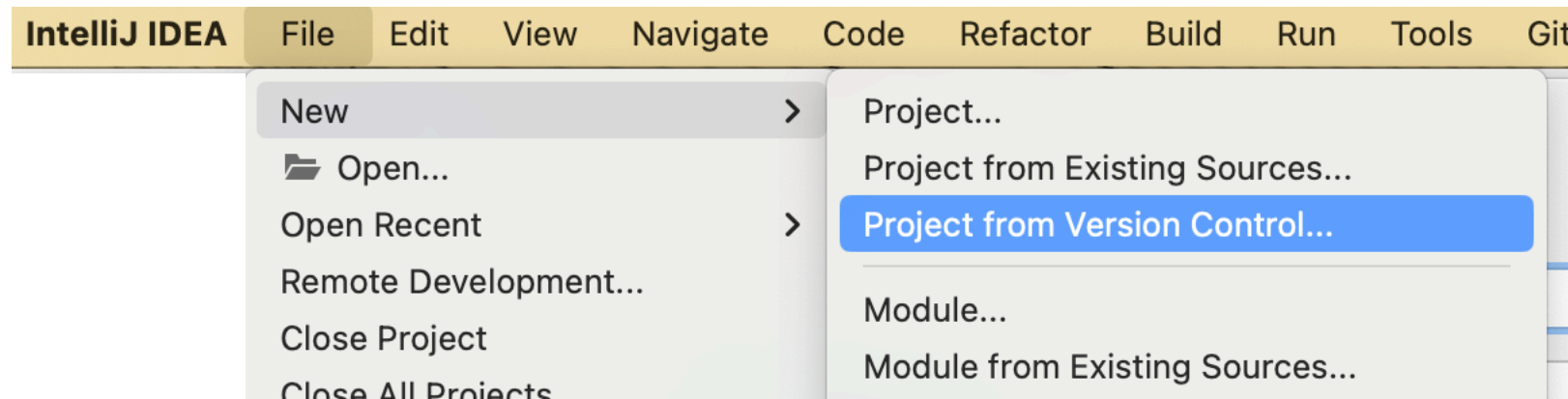
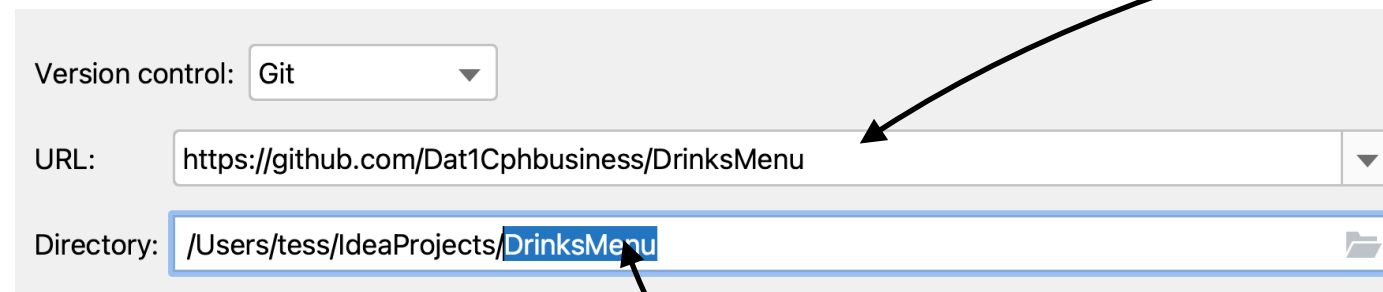


Klon et nyt projekt fra git repo



<https://github.com/Dat1Cphbusiness/DrinksMenu/>



IntelliJ vil default vælge IdeaProjects som directory
Heri vil den default forsøge at oprette en ny mappe til dit nye projekt med samme navn som det projekt du er ved at klonе (DrinksMenu). Du kan ændre det til noget andet, hvis du vil.

Obs!



Developer A

1

Developer B

Klon DrinksMenu projekt fra git repo.

Det er den kode vi lavede i sidste uge. Men det er nu lagt ind i et IntelliJ projekt, som også indeholder andre ting.

Åbn Doc folderen og kig på klassediagrammet, `TextUIClassDiagram`.

TODO 1

Opret en ny klasse, `TextUI`. Klassen skal ligge i `src` folderen

TODO 1 (fortsat)

I `TextUI`,

- tilføj en instans af `Scanner` til klassen (jvf. klassediagram)
`Scanner scan = new Scanner(system.in) ;`
- skriv metodesignaturen for `promptChoice` og for `displayList`. (Lad metoderne være tomme).
- Sæt `promptChoice` til at returnere `null`, sådan at koden compiler.

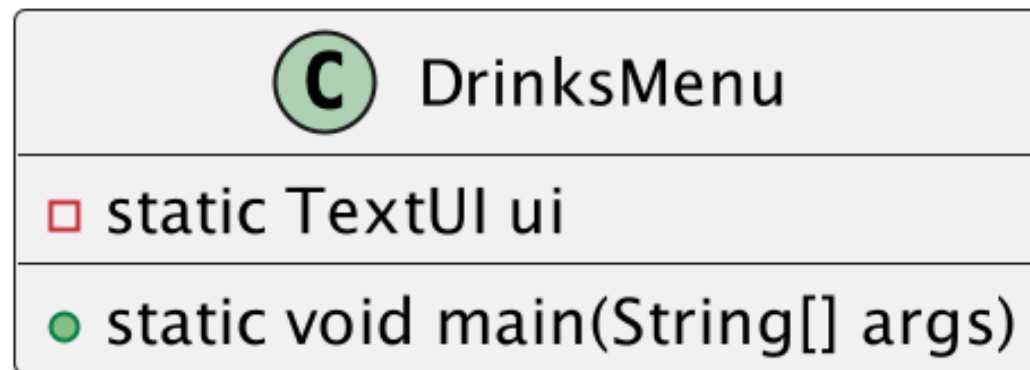
TODO 1 (fortsat)

- Skriv metodesignaturen for de to øvrige metoder i `TextUI`. (Igen, vent med at implementere metoderne). Sæt metoderne til at returnere hhv. 0 og "", sådan at koden compiler.

- I `DrinksMenu` klassens `main` metode, find der hvor `Scanner` bliver instansieret. Tilføj en instans af `TextUI`: `ui = new TextUI()`. Dette vil erstatte `Scanner` instansen, som vi helt kan fjerne tilsidst.

TODO 2

- I `main`, er der tre linjer der handler om at få fat i brugerens alder. Dem skal du kopiere ind i `TextUI` klassens `promptNumeric` - metode. Husk at returnere resultatet.
- Tilbage i `main` metoden, der hvor linjerne stod før, skal denne metode i stedet kaldes:
`int age = ui.promptNumeric("Hvor gammel er du?")`
- I `promptNumeric` skal spørgsmålet printes som det første, men husk at udskifte teksten med `msg` parameteren.



has



□ Scanner scan

- String promptText(String msg)
- int promptNumeric(String msg)
- ArrayList<Integer> promptChoice(ArrayList<String> options, int limit, String msg)
- void displayList(ArrayList<String> list, String msg)

TODO 3

I `main`, marker loop'et der printer listen af drinks og flyt det ind i `TextUI` klassens `displayList` -metode.

- Husk at anvende de to parametre i koden. Tjek klassediagrammet for at se parametrene.

TODO 5

Nu skal du implementere `promptChoice` i `TextUI`.

I `main`, skal du

- **ændre** `ArrayList<Integer> choices = new ArrayList<>();`
til `ArrayList<Integer> choices = ui.promptChoice();`
(Find selv ud af hvilke argumenter, der skal sendes med her)

- Marker den del af koden hvor vi tager imod bestillingen, over i `promptChoice`-metoden. (Hele `while` loop'et). Klip koden ind i `promptChoice`-metoden. Ændr `numberOfDrinks` til `limit`, som du har i parameter listen.

- Lige før `while` loopet kører, erklær og initialiser en `ArrayList<Integer> choices`. Skal bruges til at gemme brugerens valg.

- sørg dernæst for at valgmulighederne bliver vist (genbrug `displayList` metoden som du lavede før).

- I kroppen af `while` loop'et, ændr de to første linjer således at `promptNumeric()` anvendes.

- returner listen med brugerens valg.

TODO 4

I `main`,

- erstat to linjer hvor man taster antallet af drinks, med kald til `ui` objektets `promptNumeric` metode.

- implementer metodekroppen `promptText`. Næsten identisk med `promptNumeric`, men returnerer i stedet en `String`.

TODO 6

I `main`, hvor brugeren bliver bedt om at taste sit navn, ændr koden sådan at `ui` objektets `promptText` metode anvendes.

TODO 7

Til sidst i `main` metoden,

- I stedet for at printe en besked og et loop med alle de valgte drinks, skal du lave et kald til `displayList` med `options`, `choices` og beskeden "Du har bestilt flg.:" som argumenter.

Hvis der er tid:

Udvid `promptChoice` -metoden i `TextUI` sådan at der sker et tjek af om det valgte findes i listen:

```
if(options.contains(input))
```

Kun hvis det findes, skal det føjes til `choices` array'et.