

자판기를 만들어 봅니다.

※ 3가지 제품을 취급하는 자판기입니다. 모든 메뉴의 처리는 Scanner를 통해서 입력받아 처리됩니다. 자판기는 다음의 기능을 갖고 있습니다.

▶ 사용자 메뉴

- ① 첫 메뉴에서 금액을 입력합니다.
- ② 메뉴에서 자판기에서 공급받을 제품 번호를 선택하면 해당 메뉴를 제공받으며 금액과 재고가 차감됩니다.
- ③ 잔액이 부족하면 잔액이 부족하다는 메시지를 출력하고 금액을 충전할 수 있도록 합니다.
- ④ 잔돈 반환하기는 남은 금액을 돌려받고 초기화면을 보여줍니다.

▶ 관리자 메뉴

- ① 관리자 메뉴는 초기화면에서 1004를 입력하여 이동합니다.
- ② 관리자 페이지에서는
 - ▷ 메뉴변경
 - ▷ 가격변경
 - ▷ 재고추가
 - ▷ 메뉴추가 : 메뉴는 최대 5가지까지 가능합니다.
 - ▷ 수익확인
- ③ 관리자 페이지에서 -1을 입력받으면 사용자 메뉴로 다시 이동합니다.

1. 프로그램 초기 시작 시 자판기에서 판매되는 제품을 배열에 저장하며 기본 3가지의 제품만 취급하도록 합니다. 아래의 내용으로 초기값을 지정합니다.

```
public static void initialize(){
    product[0] = "콜라";
    price[0] = 500;
    stock[0] = 3;
    product[1] = "사이다";
    price[1] = 700;
    stock[1] = 3;
    product[2] = "커피";
    price[2] = 1500;
    stock[2] = 3;
}
```

2. 처음 프로그램이 실행되면 아래와 같은 사용자 메뉴가 나타납니다.

```
=====
자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)
1:콜라(500W)-3개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개
=====
돈을 넣어주세요:
```

① 돈을 넣으면 메뉴를 선택할 수 있습니다.

```
=====
자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)
1:콜라(500W)-3개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개
=====
돈을 넣어주세요: 1000
메뉴입력:
```

② 선택한 메뉴가 나오는 메시지와 잔액, 재고변경을 출력한 후,
1:계속구매하기 2:금액추가하기 3:잔돈반환하기
메뉴를 다시 보여 줍니다.

```
=====
자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)
1:콜라(500W)-3개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개
=====
돈을 넣어주세요: 1000
메뉴입력:1
콜라이(가) 나왔다!
잔액:500
1:계속구매하기 2:금액추가하기 3:잔돈반환하기
번호를 입력하세요:
```

③ 계속 구매 시 잔액이 부족하면 금액을 추가하는 메뉴를 보여주고 금액을 입력받습니다.

금액이 추가 되었습니다! 잔액:600

=====

자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)

1:콜라(500W)-0개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개

=====

메뉴입력:2

잔액이 부족합니다!

잔액:600

1:계속구매하기 2:금액추가하기 3:잔돈반환하기

번호를 입력하세요:

④ 3:잔돈반환하기를 선택하면 남은 거스름돈 반환 메시지를 보여주며 초기 화면으로 이동합니다.

1:계속구매하기 2:금액추가하기 3:잔돈반환하기

번호를 입력하세요:3

거스름 돈600원이 반환 됩니다.

감사합니다! 다음에 또 이용해주세요!!

=====

자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)

1:콜라(500W)-0개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개

=====

돈을 넣어주세요:

3. 관리자 메뉴

① 첫 메뉴에서 1004를 입력하면 관리자 메뉴가 나타납니다.

=====

자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)

1:콜라(500W)-0개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-3개

=====

돈을 넣어주세요:1004

=====

관리자 페이지입니다.

1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)

번호를 입력하세요:

② 메뉴변경을 선택하면 기존 메뉴 중 관리자가 변경하고자 하는 메뉴의 메뉴명과 가격, 재고 수량을 변경할 수 있습니다.

1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)

번호를 입력하세요:1

=====

변경하실 메뉴의 번호를 입력하세요(1~3):1

콜라를(을) 무엇으로 바꾸시겠습니까?:식혜

식혜의 가격은 얼마입니까?800

식혜의 재고를 몇 개 등록 하시겠습니까?:5

메뉴 변경이 완료되었습니다!

=====

관리자 페이지입니다.

1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)

번호를 입력하세요:

③ 가격변경을 선택하면 기존 메뉴 중 관리자가 변경하고자 하는 메뉴의 가격을 변경할 수 있습니다.

=====

관리자 페이지입니다.

1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)

번호를 입력하세요:2

=====

가격을 변경하실 메뉴의 번호를 입력하세요(1~3):1

식혜의 가격을 얼마로 바꾸시겠습니까?:300

가격 변경이 완료 되었습니다!

=====

관리자 페이지입니다.

1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)

번호를 입력하세요:

- ④ 재고추가를 선택하면 기존 메뉴 중 관리자가 변경하고자 하는 재고의 수량을 변경할 수 있습니다.

```
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:3
=====
재고를 추가하실 메뉴의 번호를 입력하세요(1~3):1
식혜를(을) 몇 개 추가 하시겠습니까?:10
재고 추가가 완료 되었습니다!
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:
```

- ⑤ 메뉴추가를 선택하면 기존 메뉴 중 관리자가 변경하고자 하는 재고의 수량을 변경할 수 있습니다.

```
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:4
=====
추가하실 메뉴의 가격을 입력하세요:400
추가하실 메뉴의 이름을 입력하세요:매실차
매실차의 재고는 몇 개 입니까?:10
메뉴 추가가 완료 되었습니다!
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:4
=====
더 이상 메뉴가 들어갈 자리가 없습니다!
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:
```

⑥ 수익확인을 선택하면 판매 수익현황을 볼 수 있습니다.

```
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:5
=====
현재까지의 수익은2000입니다.
=====
관리자 페이지입니다.
1:메뉴변경 2:가격변경 3:재고추가 4:메뉴추가 5:수익확인(종료는 -1)
번호를 입력하세요:
```

⑦ 종료는 -1을 입력하면 초기화면으로 이동합니다.

```
번호를 입력하세요:-1
=====
=====
자판기입니다.(번호:상품(가격)-재고)
1:콜라(500W)-2개 2:사이다(700W)-3개 3:커피(1500W)-2개 4:매실차(400W)-10개
=====
돈을 넣어주세요:
```

※ main 함수가 실행되면,

```
public static void main(String[]args){
    initialize();
    user();
    return;
}
```

- initialize() 함수 : 자판기 초기값 설정
- user() 함수 : 사용자 메뉴 처리
- admin() 함수 : 관리자 메뉴 처리 (user 함수 내에서 관리자 메뉴 호출시 적용)