## แบบฝึกหัดเรื่อง Design Pattern (Strategy Pattern)

วิชา 01418217 การสร้างซอฟต์แวร์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## II. การคำนวณภาษีในคลาส CashRegister (ส่งผ่าน classroom):

พิจารณาโปรแกรม CashRegister ซึ่งผู้ใช้สามารถระบุราคาสินค้าแต่ละอย่างที่ต้องการจะซื้อเข้าออบเจ็ค CashRegister และระบุเงินที่จ่ายไป จากนั้น ออบเจ็ค CashRegister จะคำนวณเงินทอนให้ สำหรับแบบฝึกหัดนี้ ได้ เพิ่มฟังก์ชันการคำนวณภาษีด้วย โดยมีเมธอด void calculateTax() ซึ่งคำนวณภาษีและเพิ่มภาษีเข้าไปในจำนวนเงิน รวมที่ลูกค้าซื้อ ตามโค้ดดังนี้

```
public class CashRegister {
      private double purchase; // จำนวนเงินรวมของสินค้าที่ซื้อ
      private double payment; // จำนวนเงินรวมที่ลูกค้าจ่าย
      public CashRegister() {
            purchase = 0;
            payment = 0;
      public void recordPurchase(double amount) {
            purchase += amount;
      }
      public void calculateTax() {
            purchase = purchase + (purchase*0.07);
      }
      public void enterPayment(double amount) {
            payment += amount;
      }
      public double giveChange() {
            double change = payment - purchase;
            purchase = 0;
            payment = 0;
            return change;
      }
}
โดยมีตัวอย่างการทำงานต่อไปนี้
public class CashRegisterTester {
      public static void main(String[] args) {
            CashRegister register = new CashRegister();
            register.recordPurchase(60);
            register.recordPurchase(40);
            register.calculateTax();
```

พิจารณาต่อว่า Cash Register จะนำไปใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งแต่ละรัฐมีการคำนวณภาษีที่ไม่เหมือนกัน เช่น รัฐแคลิฟอร์เนีย (CA) มีภาษี 7.5% ส่วนรัฐนิวยอร์ก (NY) ระบุว่า หากซื้อไม่เกิน 100 ดอลลาร์จะไม่มีภาษี แต่หากซื้อ เกิน 100 จะมีภาษี 8% เป็นต้น ดังนั้นออปเจ็ค CashRegister ที่จะนำไปใช้ในแต่ละรัฐจะต้องคำนวณภาษีต่างกัน

จงนำ strategy pattern มาช่วยให้เราสร้าง cash register ที่จะไปตั้งในต่างรัฐกันได้ โดยใช้โค้ดเดียวกัน และให้นิสิต implement การเก็บภาษี 2 แบบข้างต้น และสร้างเมธอด main มาลองรันโปรแกรมด้วย