

# 1. Menuvalg

Skriv en klasse der hedder `MyUserIO` med metode der hedder `displayMenu`, der tager en `ArrayList` af `Strings` som parameter og som præsenterer brugeren for en menu på skærmen, med et punkt for hver streng i listen.

Som eksempel: Hvis listen indeholder "Agurk", "Tomat" og "Salat" så skal følgende menu udskrives:

1. Agurk
2. Tomat
3. Salat

Indtast dit valg:

Metoden skal:

- udskrive menuen på skærmen.
- læse brugerens valg (fra tastaturet).
- returnere menuvalget som en `int` svarende til det nummer menupunkt der er valgt.
- Inddrag fejlhåndtering af brugerens input i din løsning. Dette skal laves således, at metoden kaster en `exception` hvis brugeren ikke indtaster et gyldigt valg.

## *Hvis du har tid ...*

1. Tilføj en metode til `MyUserIO` der hedder `displayChoice`, som modtager brugerens valg som `int` og udskriver en besked til brugeren der indeholder navnet på det valgte menupunkt. Hvis metoden modtager værdien 1 udskrives "Du har valgt Agurk"

2. Skriv et interface der hedder `UserIO`, som indeholder metoden `displayMenu`, med samme metodesignatur som den du skrev i opgaven ovenfor og lad `MyUserIO` implementere dette interface.

3. Skriv en klasse der hedder `MockDialog` som også implementerer `UserIO`.

`MockDialog`'s udgave af `displayMenu` skal ikke skrive en menu ud på skærmen. `MockDialog` har i stedet en instansvariabel som er en `int`, der repræsenterer hvad en bruger kunne have givet af input i et menuvalg, samt en konstruktør som sætter denne `int`.

Et kald til metoden `displayMenu` i `MockDialog` skal returnere denne `int`.