키오스크에 포함되어 있는 메뉴와 가격 정보들은 Food\_Data 클래스에 저장하고 MainGUI 클래스에서 불러와서 사용했습니다. Food\_Data 클래스에 메뉴와 가격을 각각 정수형, 문자열 2차원 배열로 만들어서 저장하였으며, 2차원 배열을 사용한 이유는 한식, 양식, 일식 등 음식들의 종류를 분류하기 위함이었습니다.

장바구니에서 전체제거 기능 뿐만 아니라, 선택한 메뉴를 삭제하는 선택한 메뉴 제거 기능을 넣기 위하여 hashmap을 통해 makeMenuAndPrice를 선언하였습니다. 이에 메뉴를 선택하고 메뉴제거를 누르면 haspmap의 key(메뉴이름)에 저장되어 있는 data값을 불러와서 전체자격에서 빼도록 기능을 구현하였습니다.

키오스크 메뉴판에서 메뉴 밑의 +와 –버튼을 누르면 개수가 증가합니다. 개수의 총합은 textfield에 표시되고 확인을 누르면 표시된 개수와 해당 메뉴를 곱한 값은 Total 클래스의 총합을 구하는 메서드에서 기존에 누적된 값과 더해집니다. 누적된 값은 확인 버튼을 누를 때마다 장바구니의 총합 가격 란에 표시됩니다. 모두 제거 버튼을 누르면 선택한 메뉴들이 모두 삭제되며 총합 가격도 초기화됩니다. 선택한 메뉴 제거 버튼을 누르면 해당 메뉴가 삭제되고 메뉴의 가격과 개수를 반영하여 총합가격에서 빼고 업데이트 됩니다.

느낀점

처음에 키오스크를 만들기로 했을 때는 쉽게 끝날 작업이라고 생각했습니다. 하지만, 생각 이상으로 SWING의 기능만으로 키오스크를 만드는 것은 힘들었고, 다양한 버그가 있었습니다. 처음에는 Panel과 기능을 각각 클래스로 만들어 호출하려고 했지만, 잘 풀리지 않았고, MainGUI 안에서 대부분의 Panel과 기능을 넣게 되었습니다. 이 과정에서 생각 이상으로 복잡해져서 다양한 기능을 넣는게 어려웠습니다. 하지만 혼자서는 힘들었던 기능 구현이 같이 협업하는 과정에서 해결되었고, 팀원의 중요성을 알게 되었습니다. 다음에 배우게 될 백엔드는 자바의 SWING과 구조적으로 어떻게 다를지 궁금해졌습니다. 또한, 백엔드를 활용한 프로젝트를 할 때에는 더 다양하고 좋은 기능을 넣어서 구현해보고자 합니다.