|  |  |
| --- | --- |
| 메소드 | 비고 |
| void insertMenu() | 메뉴를 입력한다, 기존에 있던 선택 항목은 리셋 한다. |
| void printMenu() | 메뉴를 출력한다 |
| bool isMenuEmpty() | 메뉴의 존재 여부를 확인한다. |
| void insertSelection() | 메뉴가 존재한다면 선택 항목을 입력한다. |
| void chooseSelection() | 메뉴와 선택 항목이 있다면 메뉴를 선택한다. |
| void printSelectionVector() | 선택 항목을 출력한다. |
| void clearSelectionVector() | 선택 항목을 초기화 한다 |
| bool isSelectionVectorEmpty() | 선택 항목의 존재 여부를 확인한다. |
| bool isSelectionVectorFull() | 선택 항목의 사이즈가 최대 사이즈에 도달했는지 확인한다. |
| void printException() | 메뉴와, 선택 항목 관련 예외 발생시 안내 문구 출력하는 메소드. |

|  |  |
| --- | --- |
| 데이터멤버 | 비고 |
| enum {size} | 선택 항목의 최대 수량을 설정한다. |
| string menuName | 메뉴를 저장하는 데이터. |
| vector<string> selectionVector | 선택 항목을 저장하는 벡터. |