

프로젝트명 : 06_ObjectOrientedProgramming

[문제 1] 다음과 같은 클래스를 작성하시오.

1. 사용 데이터

kind	name	flavor	numOf	price
빵	케이크	블루베리	1	15000

2. 구현 클래스 다이어그램 (Class Diagram)

Snack
- kind : String // 종류 - name : String // 이름 - flavor : String // 맛 - numOf : int // 개수 - price : int // 가격
+ Snack() + Snack(kind:String, name:String, flavor:String, numOf:int, price:int)
+ information() : String + setter() / getter()

SnackMenu
- sc : Scanner = new Scanner(System.in) - scr : SnackController = new SnackController
+ menu() : void

SnackController
- s : Snack = new Snack()
+ SnackController()
+ saveData(kind:String, name:String, flavor:String, numOf:int, price:int) : String + confirmData() : String

Run
+ <u>main(args:String[]) : void</u>

3. 구현 클래스 설명

Package명	Class명	Method	설명
com.kh.practice. snack.model.vo	Snack	+Snack()	기본 생성자
		+ Snack(kind:String, name:String, flavor:String, numOf:int, price:int)	매개변수 있는 생성자
		+getXXX()	저장된 데이터를 불러 오는 메소드
		+setXXX()	데이터를 변수에 저장 하는 메소드
		+information() : String	담긴 데이터를 리턴하는 메소드
com.kh.practice. snack.controller	SnackController	+SnackController()	기본 생성자
		+saveData(kind:String, name:String, flavor:String, numOf:int, price:int) : String	데이터를 setter를 이용해 저장하고 저장완료 되었다는 결과를 반환 하는 메소드
		+confirmData() : String	저장된 데이터를 반환 하는 메소드
com.kh.practice. snack.view	SnackMenu	+menu():void	사용자가 Snack객체에 데이터를 저장할 수 있도록 값을 받고 저장한 값을 출력하는 메소드
com.kh.practice. snack.run	Run	<u>+main(args:String[]):void</u>	SnackMenu 객체를 생성 후 menu() 실행

* class 명과 method 명은 변경 하지 않는다.

* 모든 클래스 변수의 getter, setter 함수는 직접 구현한다.

4. class 구조

```
public class Run{

    public static void main(String args[]) {

        // menu() 호출

    }

}
```

5. 실행 결과

스낵류를 입력하세요.
종류 : 빵
이름 : 케이크
맛 : 블루베리
개수 : 1
가격 : 15000
저장 완료되었습니다.
저장한 정보를 확인하시겠습니까?(y/n) : y
빵(케이크 - 블루베리) 1개 15000원

또는

스낵류를 입력하세요.
종류 : 빵
이름 : 케이크
맛 : 블루베리
개수 : 1
가격 : 15000
저장 완료되었습니다.
저장한 정보를 확인하시겠습니까?(y/n) : n