**소프트웨어 설계 패턴 (실습 3)**

이번 실습에서는 예제코드로 주어진starbuzz를 바탕으로 진행합니다.

1. 베이스 음료(에스프레소, 다크 로스트, 하우스 블렌드, 디카페인)의 첨가물로서 물, 바닐라, 카라멜 시럽을 추가합니다. 이를 위해서 코드의 어떠한 부분을 수정 및 확장해야 하는지, 수정 및 확장이 얼마나 쉬운지 어려운지를 토의합니다.
2. 음료 주문시에 베이스 음료를 먼저 선택하고, 사이즈 (톨, 그랑데, 벤티)를 선택한 후, 기타 첨가물을 선택한다고 가정합니다. 예를 들면, “에스프레소 -> 톨 사이즈 -> 물” 을 순서대로 선택하거나, “다크 로스트 -> 벤티 사이즈 -> 더블 모카 -> 위핑” 을 선택할 수 있습니다.

사이즈의 선택에 따라 음료의 가격이 다르게 책정됩니다. 톨 사이즈는 베이스 음료의 1샷, 그랑데 사이즈는 2샷, 벤티 사이즈는 3샷 가격으로 책정된다고 가정합니다. 단, 사이즈에 따른 첨가물의 가격 차이는 없다고 가정합니다.

사이즈 선택 기능을 추가하기 위해서, 코드를 어떻게 변경하였는, 수정 및 확장이 얼마나 쉬운지 어려운지를 토의합니다.

1. 이번에는 베이스 음료의 종류로 티(Tea)를 추가하고자 합니다. 티의 경우 일부 첨가물 (예, 모카, 휘핑)를 선택할 수 없다고 한다면, 이것이 현재 디자인에서 수용가능한지 그렇지 않은지에 대해서 토의합니다.