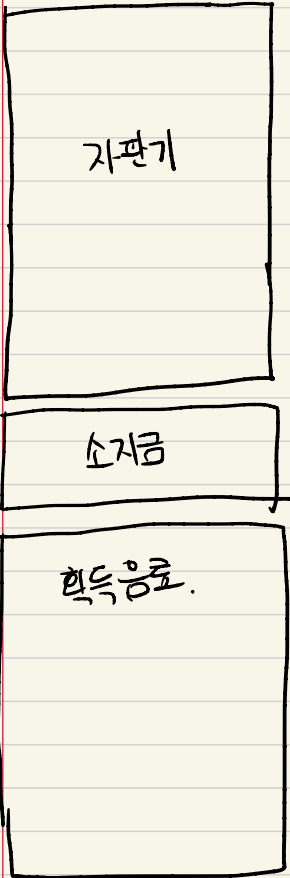


- ① 현재 가진 금액입니다.
- ② 음료 버튼입니다. (마우스 hover 시에 효과가 있으면 좋겠습니다.
혹은 click 시). 잔액이 모자라면 놀리드 아무것도 없습니다.
- ③ 잔액입니다.
- ④ 음료 버튼 클릭시에 생성되는 목록입니다. '취득' 버튼을 누르면 ⑦로 갑니다.
- ⑤ 클릭시 잔액을 소지금으로 이동시킵니다.
- ⑥ 입금하는 기능입니다. 소지금 이상으로 넣을 수 없습니다.
- ⑦ '취득' 한 음료 목록입니다.
여러 총금액은 음료를 뽑은 뒤 '취득' 하기 않으면 계산된 음료가격에 포함되지 않습니다.
- ⑧ 음료가 다 소진될 경우 '대금' 라벨이 표시되며 해당 음료는 뽑을 수 없습니다.

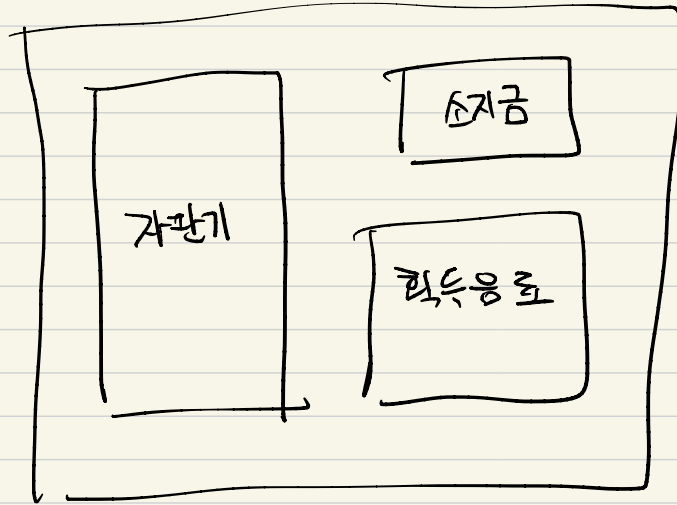
* 화면의 종류는 6개 이상이면 좋겠습니다.

* 반응형으로 작업할 계획입니다. (뮤직 플레이어처럼 360px 기준으로 모바일 형태에서만 해주셔요 PC는 레이아웃만 바꾸겠습니다.

반응형이요.



(모바일)



(PC)

* 자판기 음료개수는 문제출제에서 제공됩니다.

(개수를 따로 표시하지 않고 매진만 하려했어요. 혹시 개수가 들어가는 게 꼭다 생각되시면 디자인 테스트를 부탁드립니다.)