

행운권 추첨기

아래 표와 같이 5개의 행운권을 갖는 추첨기를 만들어보자.

꽁	냉장고	스마트폰	꽁	도서상품권
---	-----	------	---	-------

❖ Sample Run

```
*****
꽁 냉장고 스마트폰 꽁 도서상품권
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
1
+++++
스마트폰 당첨~축하드려요~
남은 행운권 수 : 4개
+++++

*****
꽁 냉장고 꽁 도서상품권
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
1
+++++
아쉽네요~.다음 기회에
남은 행운권 수 : 3개
+++++

*****
냉장고 꽁 도서상품권
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
1
+++++
아쉽네요~.다음 기회에
남은 행운권 수 : 2개
+++++

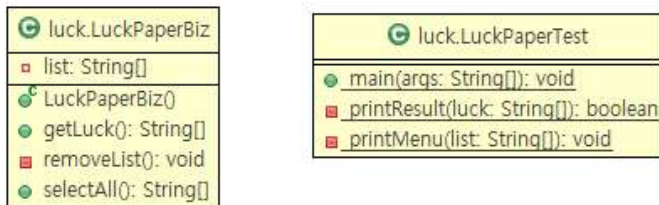
*****
냉장고 도서상품권
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
1
+++++
도서상품권 당첨~축하드려요~
남은 행운권 수 : 1개
+++++
```

❖ Sample Run (계속)

```
*****
냉장고
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
1
+++++
냉장고 당첨~축하드려요~
남은 행운권 수 : 0개
행운권이 모두 소진되었습니다.^^
안녕히 가세요
+++++
프로그램이 종료되었습니다.

<종료처리>
*****
짱 냉장고 스마트폰 짱 도서상품권
*****
1.행운권 추첨
9.종료
*****
9
프로그램이 종료되었습니다.
```

❖ Class Diagram



❖ LuckPaperBiz.java

: 행운권 추첨기에 대한 행운권 생성과 비즈니스 로직을 처리하기 위한 클래스.

1. package는 luck 이다.
2. String 배열을 인스턴스 변수로 선언한다.
2. LuckPaperBiz() : 5개의 행운권을 생성하는 생성자
 - 배열을 생성하고 5개의 문자열을 저장한다. (데이터는 Sample Run 참조)
3. getLuck() : 행운권 추첨 로직 처리 하는 메소드
 - 전체 행운권 목록중에서 Random객체를 활용하여 랜덤하게 뽑힌 행운권 이름과 남은 행운권 개수를 String 배열에 저장하고 리턴한다.
 - 뽑힌 행운권은 전체 행운권 목록리스트에서 제거한다.
4. removeList() : 뽑힌 행운권을 전체 행운권 목록리스트에서 제거하는 메소드
5. selectAll: 전체 행운권 목록 리턴하는 메소드

❖ LuckPaperTest.java

: 테스트 클래스.

1. package는 luck 이다.
2. main() : 주요 Logic을 담고 있는 메소드
 - 1) 비즈니스 로직을 처리하기 위하여 LuckPaperBiz 객체를 생성한다.
 - 2) 사용자 입력을 받기 위한 메뉴를 화면에 출력한다. (Sample Run 참조)
 - 3) 선택문을 사용하여 입력 받은 메뉴에 대한 처리를 수행한다.
 - 4) 지정된 메뉴 번호 이외의 번호를 입력한 예외 경우는 고려하지 않는다.
 - 5) 9가 선택되면 종료 메시지를 출력하고 프로그램을 종료한다. (Sample Run 참조)
 - 6) 9를 입력하거나 행운권이 모두 소진될 때까지 반복 처리한다.
3. printResult() : 행운권 추첨 결과 메시지 출력 및 행운권 소진 여부 체크하는 메소드
4. printMenu() : 메뉴를 출력하는 메소드