

00.VendingMachine





프로젝트 생성 – 00.VendingMachine

진행 간 참조

- 데이터들은 각각 변수들에 저장 해놓고 사용 (ex 금액 – int money)
- 음료의 목록은 ArrayList에 저장 후 사용
- 액티비티 간 데이터 , 이동은 Intent를 사용

디자인은 자유롭게 작성.

해당하는 프로그램은 다음과 같은 기능이 되어야합니다.

1.금액입력부 – 사용자가 EditText에 금액을 입력하고 (정수형) 금액 입력 버튼 클릭 시 하단에 금액이 보여짐

2.음료 주문부 – 사용자가 금액을 입력 후 주문하기 버튼 클릭 시 음료의 재고(현-콜라의 경우 10개)와 사용자가 입력해놓은 금액이 마이너스 되며 주문이 완료됨.

※음료의 재고가 없으면 주문불가 , 음료의 금액이 사용자의 잔액보다 높으면 주문불가 , 현실의 자판기와 로직이 같음)

3.잔돈 반환 버튼 클릭 시 주문한 음료의 목록과 잔액을 ResultActivity에서 보여줌.

자판기 잔돈 반환

잔액 : 9300 원

주문 음료 목록
콜라2개 , 사이다 1개

<=결과 화면