

```
interface 한식가능한{  
    String 비빔밥만들기() ;  
}
```



```
interface 중식가능한{  
    String 탕수육만들기() ;  
}
```



```
interface 일식만들기{  
    String 초밥만들기() ;  
}
```



오늘의 요리사 찾기

```
Class Cook{  
    String name;  
}
```



```
Class SampleCook extends Cook implements 일식가능한{  
  
}
```



1. 각 기 다른 요리사클래스를 Cook배열에 저장하기

```
ArrayList<Cook> list = new ArrayList<>();  
list.add( new WJYCook( "우주연" ));  
list.add( new KGYCook( "강지훈 " ));  
list.add( new KJHCook( "김기엽 " ));  
list.add( new KSJCook( "김수진 " ));  
list.add( new KYSCook( "김연수 " ));  
...
```

2. 전체요리사 목록을 3개의 그룹으로 나눈다

```
ArrayList<Cook> list = new ArrayList<>();  
ArrayList<한식가능한> 한식요리사= new ArrayList<>();  
ArrayList<중식가능한> 중식요리사 = new ArrayList<>();  
ArrayList<일식가능한> 일식요리사= new ArrayList<>();
```

```
for( Cook cook : list){  
    if( cook instanceof 한식가능한){  
        한식요리사.add ( cook);  
    }else if( cook instanceof 중식가능한){  
        중식요리사.add( cook);  
    }else if( cook instanceof 일식가능한){  
        일식요리사.add( cook);  
    }  
}
```

3. 컴퓨터가 랜덤수로 3개의 그룹 중 하나를 선택한다.

```
int random = (int) (Math.random() *3); //0 ,1, 2
```

```
String[] cookKind = { “한식가능한” , “중식가능한 “, “일식가능한 “};
```

```
String selectCook = cookKind[random];
```

```
System.out.println( selectCook + “선택되었어요 !! 기대Up “);
```

4. 선택된 요리사 그룹에서 한 명의 요리사를 선택합니다

```
int size =0;
switch(selectCook ){
    case “한식가능한” :
        size = 한식요리사.size();
        break;
    case “중식가능한” :
        size = 중식요리사.size();
        break;
    case “일식가능한” :
        size = 일식요리사.size();
}
```

5. 그룹내의 랜덤으로 정한다

```
int randomOne = Math.floor( Math.random() * size );
String cookName="";
switch(selectCook ){
    case “한식가능한” :
        cookName= 한식요리사.get( randomOne);
        break;
    case “중식가능한” :
        cookName= 중식요리사.get( randomOne);
        break;
    case “일식가능한” :
        cookName= 일식요리사.get( randomOne);
}
```

6. 30초 후에 정해진 요리사클래스이름을 출력한다

```
try{
    Thread.sleep( 30000);
    System.out.println( “결과 축하합니다 😊🎉🎉🎉 “ );
    System.out.println( cookName );
}catch( Exception e){
    e.printStackTrace();
}
```