

# 物件導向程式設計第六週作業

## 作業 6-3

※請各位同學們上傳「壓縮檔」，壓縮檔僅包含(.java 與.class 檔)。

主類別的檔案名稱必須為：main.java。

|     | 運動飲料 | 能量飲 | 汽水 | 花生牛奶 |
|-----|------|-----|----|------|
| 價錢  | 25   | 80  | 35 | 50   |
| 供應量 |      |     |    |      |

今天來編寫一個飲料販賣機系統。

程式規則：

1. 撰寫一個 method 用以計算商品總金額。
2. 撰寫一個 method 用以判斷支付金額是否足夠及找零數量。
3. 供應量請使用亂數系統(數值為 1~10 的整數)
4. 判斷購買數量是否會超過供應量，若使用者輸入的購買數量超過供應量  
則顯示目前僅能提供 x(供應量)個，並詢問使用者是否接受此數量。

程式處理與輸出：

1. 提示使用者選擇要購買的類型與數量
2. 類型與數量輸入完成後詢問是否還要繼續購買，是則返回步驟 1，否則  
顯示購買的商品與數量及總金額。
3. 使用者輸入支付金額，不夠則顯示金額不足，若有找零紙鈔與硬幣總數  
必須為最小值。例如：找零為 150 元時必須為 1 張 100 及 1 枚 50。

4. 輸出上方附表
5. 輸出購買的商品種類及數量與總金額。
6. 輸出支付金額是否足夠及找零數量。

(請注意絕對不可直接在 method 裡輸出結果，應是透過傳回值的方式完成)