

# 課題 9

## 条件判定を利用したハンバーガーショップ

メニュー形式で注文を受け付けることのできる  
ハンバーガーショップを模したクラス  
HamburgerShop.javaの作成

### このクラスの仕様

- 商品名を表すString型のフィールド menu1,menu2,menu3,menu4
- コンストラクタは記述しなくてよい
- 注文したいものが飲み物か食べ物かを int型の引数によって判断し、それに応じてメニューを表示するメソッド、showMenu()
- int型の引数を介して注文を受け付けるメソッド、printOrder()

# クラス図

HamburgerShop
-menu1: String -menu2: String -menu3: String -menu4: String
+showMenu(order: int): void +printOrder(order: int): void <u>+main(args: String[]): void</u>

## 課題9の実行例

注文は何ですか？番号を入力してください

[ 1.食べ物, 2.飲み物 ]: 1

次の中から食べ物を選んで入力してください

[ 1.potato, 2.hamburger ]: 1

ご注文はpotatoですね

注文は何ですか？番号を入力してください

[ 1.食べ物, 2.飲み物 ]: 2

次の中から飲み物を選んで入力してください

[ 3.coke, 4.milk ]: 3

ご注文はcokeですね

水色の部分はキーボード入力

# プログラムの骨格1（フィールド部分）

//スキャナクラスのインポート

クラス宣言 {

//文字列を扱う場合の型は、Stringとする。

private String menu1 = "potato"; //このお店で扱う商品を、文字列

private String menu2 = "hamburger"; //としてフィールドで宣言しておく

private String menu3 = "coke";

private String menu4 = "milk";

/\* オブジェクト生成時に代入やメソッド呼び出しなどをしない場合、

\* public HamburgerShop(){} というコンストラクタはなくても構いません(教科書p.161 側注「デフォルトコンストラクタ」) \*/

## プログラムの骨格2 (メソッド部分)

```
/**
 * 客に注文は飲み物か食べ物かを選ばせ、メニューを表示するメソッド
 * if else-if ラダーによる条件分岐
 */
public void showMenu(int order) {
    order が1ならば、
        “次の中から食べ物を選んで入力してください” と表示し、
        printf を用いてmenu1,menu2の値を表示します.
        String型の場合の書式指示子は%s です(教科書p.57)

    同様に, orderが 2の場合は飲み物のメニューを表示します
    使用する変数は、menu3とmenu4

    それ以外の場合は、
        “食べ物か飲み物か、わかりません” と表示した後、
        下記のように記述します
        System.exit(1);
        //想定外の入力があった場合はプログラムを停止する。
}
```

## プログラムの骨格3 (メソッド部分)

```
/**
 * 注文を受け付けるメソッド (switch文による条件分岐)
 */
public void printOrder(int order) {

    switch (order) {
        case 1:
            引数に与えられた整数値によって, menu1～menu4 の値を表示
            実行結果にあるような書式になるようにして下さい.
            .
            .
            .

        default:
            System.out.println("ご注文がわかりませんでした");
            break;

    }
}
```

# プログラムの骨格4(mainメソッド部分の完成品)

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner keyBoardScanner = new Scanner(System.in); //キーボード入力用オブジェクト生成  
    HamburgerShop shop = new HamburgerShop(); //このクラスのオブジェクト生成  
  
    System.out.println("注文は何ですか？番号を入力してください");  
    System.out.print("[ 1.食べ物, 2.飲み物 ]: ");  
    int input = keyBoardScanner.nextInt();  
    shop.showMenu(input);  
  
    input = keyBoardScanner.nextInt();  
    shop.printOrder(input);  
  
    keyBoardScanner.close();  
}  
} // このクラスの最後尾
```