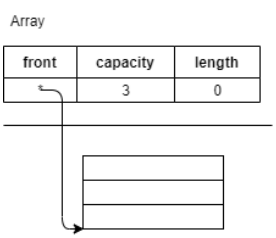
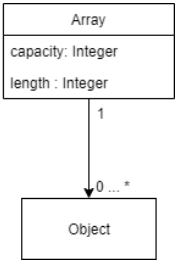
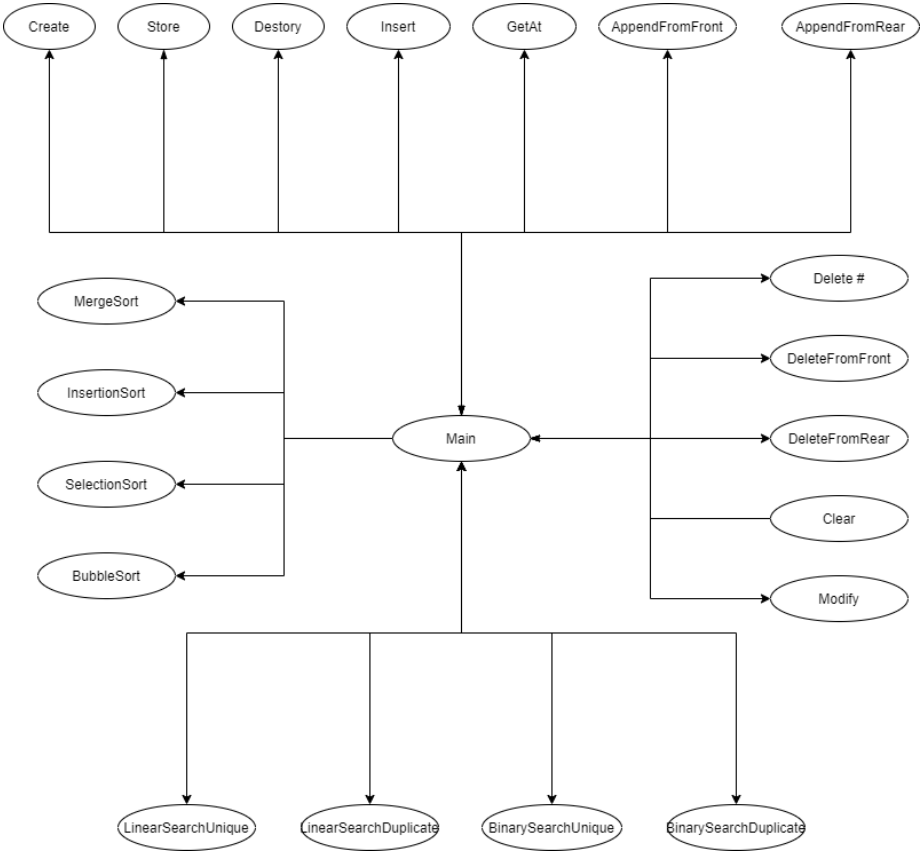
Array

by D4R6

Array Design







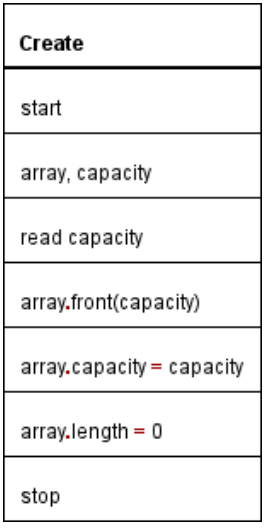
Create

처리 과정

1.할당량을 입력 받는다.

2.할당량 만큼 메모리를 할당 한다.

3.끝낸다.



Destory

처리 과정

1. array 를 할당 해제한다.

2.끝낸다.

Store

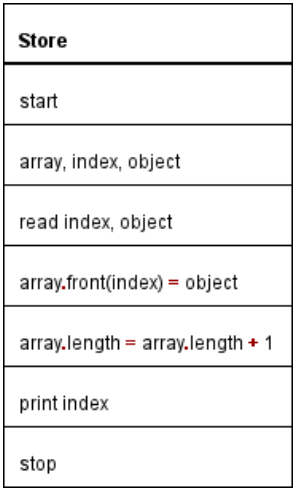
처리 과정

1.위치와 개체를 입력 받는다.

2.받은 개체를 위치에 적는다.

3.위치를 출력한다.

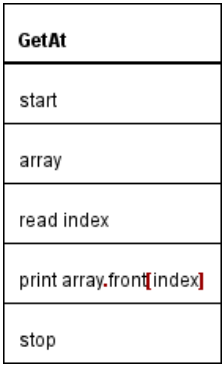
4.끝낸다.



GetAt

처리 과정

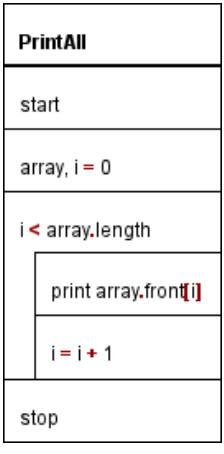
1. 위치를 입력 받는다.
2. 위치의 값을 출력한다.
3. 끝낸다.



PrintAll

처리 과정

1. length 만큼 반복한다.
   - 해당 index 값을 출력한다.
2. 끝낸다.



처리 과정

1. 위치와 개체를 입력 받는다.

2. 새로운 배열을 할당 한다.

3. 위치보다 작은 동안 반복한다.
- 기존 배열 요소를 옮겨 적는다.

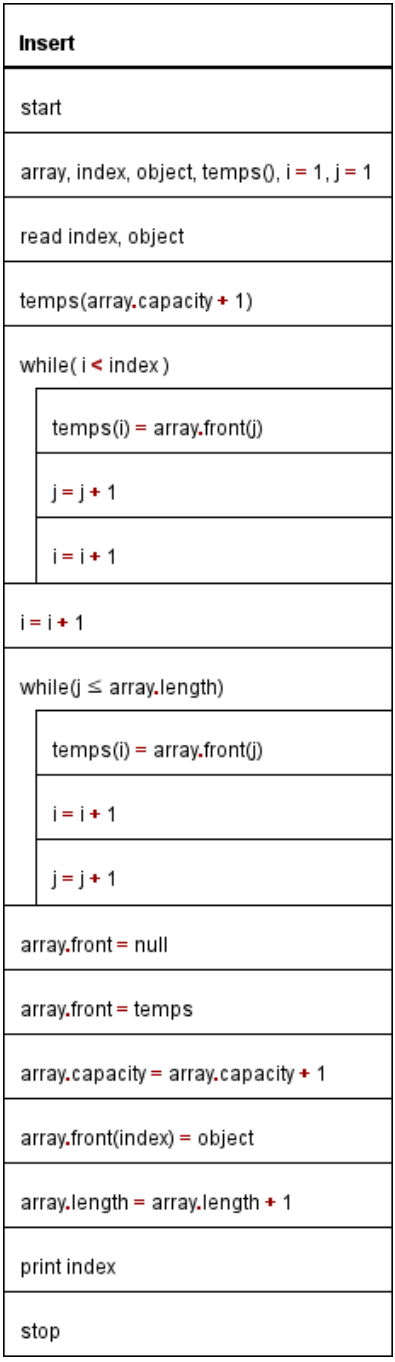
4. 사용량 만큼 반복한다.
- 기존 배열 요소를 옮겨 적는다.

5. 기존 배열을 지운다.

6. 새로운 배열의 위치 개체를 적는다.

7. 위치를 출력한다.

8. 끝낸다.



처리 과정

1. 개체를 입력 받는다.

2. 새로운 배열을 할당 한다.

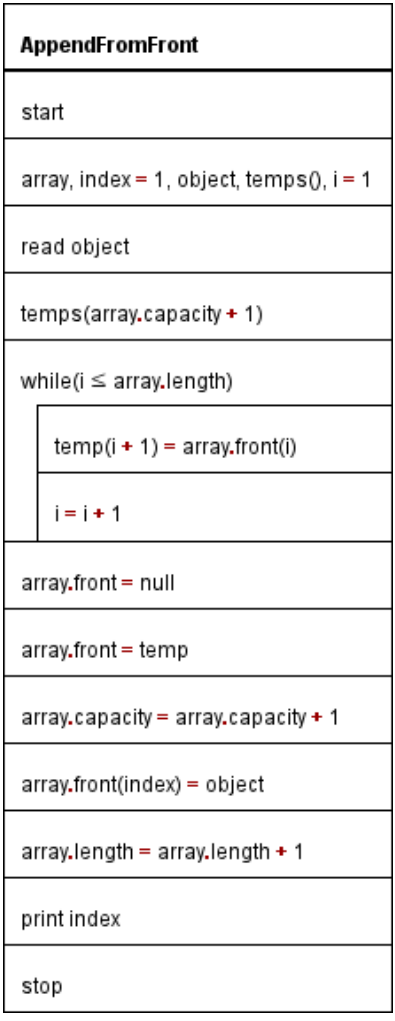
3. length 만큼 반복한다.
- 새로운 배열 두 번째 칸부터 기존 배열 내용을 기록한다.

4. 기존 배열을 새로운 배열로 대체한다.

5. 새로운 배열 첫 칸에 개체를 기록한다.

6. 위치를 출력한다.

7. 끝낸다.



처리 과정

1. 개체를 입력 받는다.

2. 새로운 배열을 할당 한다.

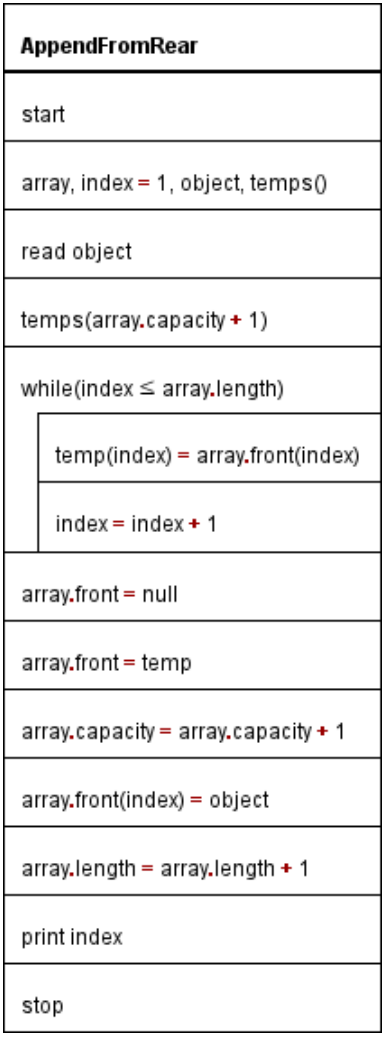
3. length 만큼 반복한다.
- 새로운 배열 첫 번째 칸부터 기존 배열 내용을 기록한다.

4. 기존 배열을 새로운 배열로 대체한다.

5. 새로운 배열 끝 칸에 개체를 기록한다.

6. 위치를 출력한다.

7. 끝낸다.



처리 과정

1. 위치를 입력 받는다

2. 크기가 1 줄어든 배열을 만든다.

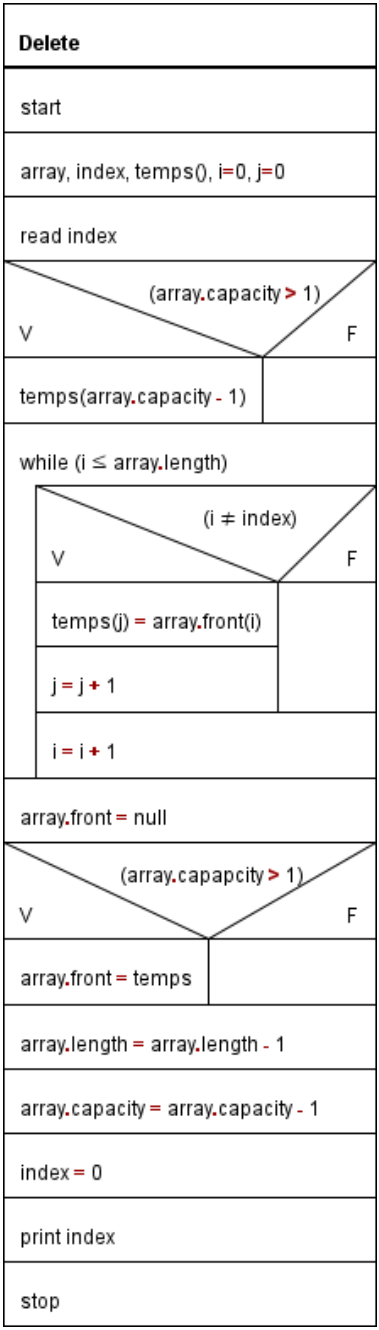
3. 사용량까지 반복한다.
- 입력 받은 위치가 아니면 복사 반복.
- 입력 받은 위치이면 skip

4. 기존 배열을 새로운 배열로 대체한다.

5. 위치 0을 적는다.

6. 위치를 출력한다.

7. 끝낸다.



처리 과정

1. 전체 용량보다 1 작은 배열을 생성한다.

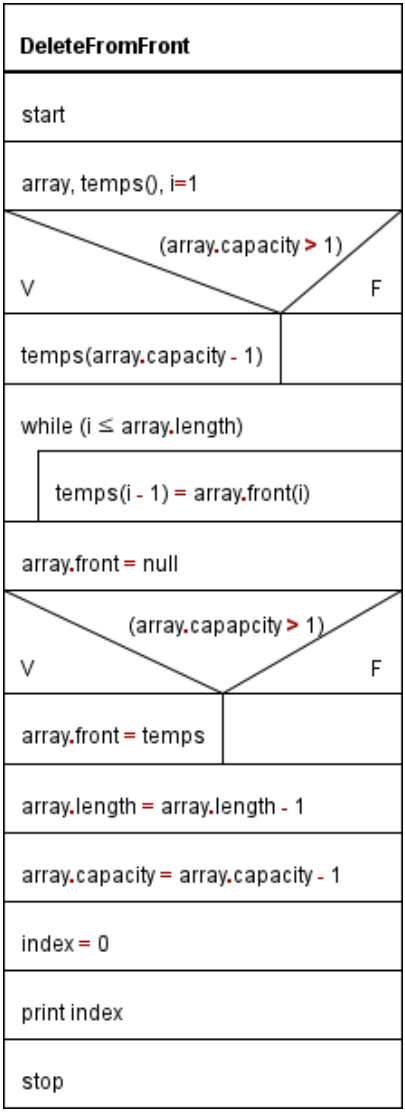
2. 사용량까지 반복한다.
- front 를 제외하고 복사 반복.

3. 기존 배열을 새로운 배열로 대체한다.

4. 위치 0을 적는다.

5. 위치를 출력한다.

6. 끝낸다.



처리 과정

1. 전체 용량보다 1 작은 배열을 생성한다.

2. 사용량 -1 까지 반복한다.
- 복사 반복.

3. 기존 배열을 새로운 배열로 대체한다.

4. 위치 0을 적는다.

5. 위치를 출력한다.

6. 끝낸다.