

1. 문제 정의

A: 전 주차에 했던 과제를 vector를 사용해서 구현하는 것으로 그래픽 편집기의 삽입, 삭제, 모두보기, 종료의 기능을 구현한다

2. 문제 해결 방법

A: vector v는 shape*타입의 포인터를 저장하는 동적 배열로 다양한 도형 객체를 저장합니다. 모든 도형클래스는 shape 추상클래스를 상속받아서 사용한다. push_back()을 사용해 새로운 도형 객체의 주소를 벡터에 추가합니다. 도형객체는 new를 통해 동적으로 생성하고 push_back()은 도형 객체의 포인터를 벡터의 끝에 추가하며, 벡터 크기를 동적으로 확장합니다. 삭제는 delete를 통해 도형객체를 삭제하고 v.erase(v.begin() + sNum);을 통해 벡터에서도 삭제합니다.

3. 아이디어 평가

A: vector를 사용해 도형을 동적으로 관리하고, iterator로 순회하며 각종 기능들을 관리합니다. 동적생성을 통해 유연하게 도형을 삽입/삭제되게 만들었습니다.