

객체지향프로그래밍 LAB #11

<기초문제>

1. 아래의 프로그램을 작성하시오. (*구현*/ 부분을 채울 것, 표의 상단: 소스코드, 하단: 실행결과)

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Point {
private:
    int x;
    int y;
    static int numCreatedObjects;
public:
    Point() : x(0), y(0) {
        numCreatedObjects++;
    }

    // int _x 와 int _y를 입력으로 받는 생성자
    /*구현*/

    ~Point() {
        cout << "Destructed..." << endl;
    }

    void setXY(int _x, int _y) {
        //this-> 사용한 초기화
        /*구현*/
    }

    int getX() const { return x; }
    int getY() const { return y; }

    // *this + pt2 ->
    Point operator+(Point& pt2) {
        /*구현*/
    }

    //operator overloading(연산자 오버로딩)
    Point& operator=(Point& pt) {
        /*구현*/
    }

    static int getNumCreatedObject() { return numCreatedObjects; }
    friend void print(const Point& pt);
    friend ostream& operator<<(ostream& cout, Point& pt);
    friend class SpyPoint;
};

//static 멤버 변수 초기화 (numCreatedObjects)
/*구현*/
```

```

//객체 call by reference시: const로 함수 입력시 const method만 함수에서 사용가능
// const: 객체 내부의 member data가 상수(변하지 않는다)
void print(/*구현*/) {
    cout << pt.x << ", " << pt.y << endl;
}

//Point operator+(Point& pt1, Point& pt2){
//  Point result(pt1.getX() + pt2.getX(), pt1.getY() + pt2.getY());
//  return result;
//}

ostream& operator<<(ostream& cout, Point& pt) {
    /*구현*/
}

class SpyPoint {
public:
    //다음과 같이 출력 되도록 hack_all_info함수 구현

    //Hacked by SpyPoint
    //x: 40
    //y: 60
    //numCreatedObj.: 10

    /*구현*/
};

int main() {
    Point pt1(1, 2);
    cout << "pt1 : ";
    print(pt1);
    cout << endl;

    // 포인터
    Point* pPt1 = &pt1;
    // pPt1의 값을 통해 getX, getY를 호출하여 출력
    cout << "pt1 : ";
    /*구현*/
    // pPt1를 통해 호출 getX, getY를 호출하여 출력
    cout << "pt1 : ";
    /*구현*/

    cout << endl;

    //동적으로 Point* pPt2할당하여 10,20넣은 뒤 ->사용하여 출력(pt1 출력 참고)
    /*구현*/
    cout << "pt2 : ";
    /*구현*/
    cout << endl;
}

```

```

//pPt1, pPt2의 메모리 해제
/*구현*/

cout << "pt1 NumCreatedObject : ";
cout << /*구현*/ << endl;

// 연산자 오버로딩
//pt4 = pt2, pt3값 더하기
/*구현*/
cout << "pt2 : ";
cout << pt2 << endl;
cout << "pt3 : ";
cout << pt3 << endl;
cout << "pt4 : ";
cout << pt4 << endl;

cout << "pt1 NumCreatedObject : ";
cout << /*구현*/ << endl << endl;

// object array
Point* ptAry = /*구현*/;
cout << "pt2 NumCreatedObject : ";
cout << /*구현*/ << endl;
cout << endl;

// ptAry 메모리 해제
/*구현*/

cout << endl;

// friend class
SpyPoint spy;
cout << "pt1 info" << endl;
/*구현*/
cout << "pt4 info" << endl;
/*구현*/

return 0;
}

```

```
pt1 : 1, 2

pt1 : 1, 2
pt1 : 1, 2

pt2 : 10, 20

Destructed...
Destructed...
pt1 NumCreatedObject : 2
pt2 : 10, 20
pt3 : 30, 40
pt4 : 40, 60
pt1 NumCreatedObject : 5

pt2 NumCreatedObject : 10

Destructed...
Destructed...
Destructed...
Destructed...
Destructed...

pt1 info
Hacked by SpyPoint
x: 1
y: 2
numCreatedObj.: 10

pt4 info
Hacked by SpyPoint
x: 40
y: 60
numCreatedObj.: 10

Destructed...
Destructed...
Destructed...
Destructed...
```

<응용문제>

1. 좌표값 두 개를 입력받고 두 좌표 사이의 거리를 출력하시오.

- 좌표값은 초기화 시, 값을 따로 주지 않으면 $x = 0, y = 0$ 으로 초기화함.
- “좌표 - 좌표” 연산자를 Operator overloading을 활용하여 선언함.
 - $(x_1, y_1) - (x_2, y_2) = (x_1 - x_2, y_1 - y_2)$ 를 클래스 내에서 구현.
- “좌표 * 좌표” 연산자를 Operator overloading을 활용하여 선언함.
 - $(x_1, y_1) * (x_2, y_2) = (x_1 \times x_2, y_1 \times y_2)$ 를 클래스 내에서 구현.
- 위 두 연산자를 활용하여 두 좌표 사이의 거리를 구함.
- 제곱근 사용을 위해 `#include<cmath>` 선언.

```
int main() {
    int x1 = 0, y1 = 0, x2 = 0, y2 = 0;
    Point* pP1, * pP2, * pP3;

    cout << "첫번째 좌표(x1, y1)를 입력하세요 : ";
    cin >> x1 >> y1;

    cout << "두번째 좌표(x2, y2)를 입력하세요 : ";
    cin >> x2 >> y2;

    pP1 = new Point(x1, y1);
    pP2 = new Point(x2, y2);
    pP3 = new Point(); //x,y가 0으로 초기화

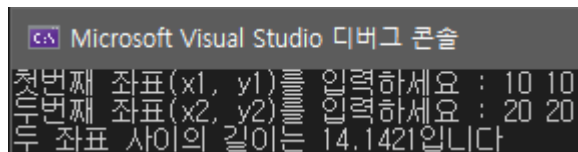
    /* 아래의 방식으로도 x, y값 설정이 가능해야 함 */
    //pP1->setPoint(x1, y1);
    //pP1->setPoint(x2, y2);
    /*******/

    *pP3 = (*pP1 - *pP2) * (*pP1 - *pP2);

    /* pP3을 활용하여 거리값을 구함 */
    cout << "두 좌표 사이의 길이는 " << /* 결과 값 */ << "입니다." << endl;

    return 0;
}
```

1-출력화면:



```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
첫번째 좌표(x1, y1)를 입력하세요 : 10 10
두번째 좌표(x2, y2)를 입력하세요 : 20 20
두 좌표 사이의 길이는 14.1421입니다
```

2. 학생들끼리 송금하는 프로그램을 작성하시오.

- 한번 송금할 때, 돈을 보내는 학생의 전 재산(balance)를 송금함.
- Account(계좌) class는 멤버변수로 string name(이름), string id(학번), int balance를 갖고 있도록 함.
- 사용자로부터 돈을 보낼 학생의 학번과 돈을 받을 학생의 학번을 입력 받음. 이때, 다음의 경우에 대해서는 다시 입력 받도록 함.
 - 돈을 보낼 학생과 돈을 받을 학생의 학번이 동일한 경우
 - 보낼 학생 혹은 받을 학생의 학번이 존재하지 않는 경우
 - 보낼 학생의 잔액이 0인 경우
- setBalance함수를 사용하지 않고, Operator overloading(+, -)를 이용하여 송금 후 보낸 학생의 잔액과 받은 학생의 잔액을 계산함.
- 송금이 완료된 후, Operator overloading(<<)을 이용하여 돈을 보낸 학생과 받은 학생의 계좌를 출력함.
- 사용자로부터 돈을 보낼 학생의 학번을 "종료"라고 입력받았을 경우 Operator overloading(<<)을 이용하여 모든 학생의 계좌를 출력하고, 프로그램을 종료함.

```
int main() {  
    Account acnt[3] = {  
        Account("장윤희", "2014", 10000),  
        Account("김유민", "2019", 0),  
        Account("박진배", "2013", 5000),  
    };  
  
    /* 구현 */  
}
```

2-출력화면:

```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔  
학생의 학번을 입력하세요: 2014  
학생의 학번을 입력하세요: 2019  
학생의 잔액 => 학번: 2014, 이름: 장윤희, 잔액: 0  
학생의 잔액 => 학번: 2019, 이름: 김유민, 잔액: 10000  
학생의 학번을 입력하세요: 2014  
학생의 학번을 입력하세요: 2019  
학생의 잔액이 부족합니다.  
학생의 학번을 입력하세요: 2018  
학생의 학번을 입력하세요: 2014  
학생 혹은 받을 학생의 학번이 존재하지 않습니다. 다시 입력해주세요.  
학생의 학번을 입력하세요: 2019  
학생의 학번을 입력하세요: 2013  
학생의 잔액 => 학번: 2019, 이름: 김유민, 잔액: 0  
학생의 잔액 => 학번: 2013, 이름: 박진배, 잔액: 15000  
학생의 학번을 입력하세요: 종료  
합니다.  
: 2014, 이름: 장윤희, 잔액: 0  
: 2019, 이름: 김유민, 잔액: 0  
: 2013, 이름: 박진배, 잔액: 15000
```

3. 학생 계좌 정보를 입력받고 학생 계좌 정보들을 모두 삭제하여 삭제된 계좌들의 잔액 총합을 출력하는 프로그램을 작성하시오.

- 총 학생 수를 사용자로부터 입력받음.
- 학생 계좌 정보 Account class는 학번, 이름, 잔액을 멤버 변수로 가지고 있음.
- Account 클래스 배열을 동적으로 생성함.
- 각 학생의 학번, 이름, 잔액을 입력받음. 이 때, 중복된 학번을 입력받으면 프로그램을 종료함.
- 모두 입력 받은 후, Account 클래스 배열을 delete하여 모든 학생 계좌의 잔액 총합을 출력함.

Hint) Account class 내 멤버 변수에서 static 변수를 사용, Account 클래스의 소멸자를 적절히 이용.

3-출력화면:



```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
총 학생 수 입력: 3
1번째 학생 계좌 입력 : 학번 : 2019
이름 : 이강호
잔액 : 16000
=====
2번째 학생 계좌 입력 : 학번 : 2017
이름 : 김유민
잔액 : 9000
=====
3번째 학생 계좌 입력 : 학번 : 2018
이름 : 배준기
잔액 : 11000
=====
회수된 금액 : 36000
```