

## 객체지향프로그래밍

10번 문제 정의 :

각 도형에 대한 헤더파일을 상속받는 그래픽에디터를 제작하고 이를 UI파일을 통해서 화면 출력 및 키 입력 함수에 대해 관리하며 메인에서 객체 생성으로 진행하는 과정을 거쳐야 한다. 편집기의 기능은 삽입, 삭제, 모두보기, 종료 4가지이며 실행과정은 숫자의 키 입력으로 한다.

문제 해결 방안:

각 도형 클래스는 기존에 수업에 사용했던 헤더파일을 이용한다. 그래픽에디터는 각 도형에 관한 입출력을 연결 리스트를 사용해서 각 노드의 위치를 관리해야한다. 이를 실행하기 위해서 멤버변수를 사용해야 한다. 화면 출력 및 키 입력 함수에 대해 관리하기 위해 UI헤더파일을 따로 생성하여 관리해야 한다. static 멤버만을 소유하기 때문에 관리하는 파일에 대해서 헤더파일을 추가해야 한다. 숫자 키입력을 해야 하므로 그 외에 대한 오류에 대한 예외처리과정이 필요하다.

아이디어:

통합적으로 관리하기 위해서 에디터 헤더파일에 종합적으로 각 헤더파일을 추가하여 일괄적으로 관리하는 방법을 도입하려고 했다. UI 헤더파일이 스택멤버만 소유하기 때문에 따로 파일을 생성해서 관리했으며 힌트 사진과 같이 파일을 관리하기 위해서 GE헤더파일을 중점으로 코드작성을 진행하였습니다. 리스트 관리를 위해서 pStart와 pLast의 사용에서 리스트 순서를 생각하며 0부터 진행하는 과정을 따르기 위해서 각 입력에 -1을 추가하는 진행을 거쳤다.