

객체지향프로그래밍

16번 문제 정의 :

vector<shape*> v;를 사용하여 그래픽 편집기를 제작해야 하며 9장 10번 실습문제에서 기능에 대한 부분에서 vector<shape*> v를 사용해서 생성된 도형 객체를 관리해야 한다. vector<shape*> v를 사용하여 기능을 구현하기 위해서는 삽입, 삭제, 모두보기에 대해서 그에 맞는 코드 작성이 필요하며 삽입에 대해서는 push중에서 옳게 해당하는 기능을 사용해서 구현해야 한다. 삭제하기 위해서는 erase의 사용이 필요하며 erase는 iterator와 사용해야 하므로 그에 대한 관리가 필요하다.

문제 해결 방안 :

기존에 사용했던 코드를 인용하며 기능에 대해서 관리하기 위해 vector<shape*> v;를 사용해야 하므로 각 기능에 대해서 구현을 함수의 호출로 구현하였다. 삽입에 대한 구현은 순서에 맞게 삽입하는 과정을 거쳐야 하므로 push_back함수의 사용으로 삽입한후에 위치를 다음으로 이동시키는 방식을 사용하였습니다. 삭제의 경우에 interator의 사용이 필요하므로 vector<shape*> v;와 함께 선언해준후 위치에 대해서 관리후에 삭제하는 방식으로 구현하였습니다.

아이디어 평가 : erase 부분에서 interator의 사용을 중점으로 구현하였습니다.