

C:\c++vs workspace\C++HomeWork#1\HW\hw#6\hw#6\x64\Debug\hw#6.exe

그래픽 에디터입니다.

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1

선:1, 원:2, 사각형:3 >> 1

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1

선:1, 원:2, 사각형:3 >> 2

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1

선:1, 원:2, 사각형:3 >> 3

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 3

0: Line

1: Circle

2: Rectangle

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 2

삭제할 도형의 인덱스 >> 1

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 3

0: Circle

1: Rectangle

삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 4

- 문제 정의

저번 과제 #5와 거의 흡사하며 벡터를 이용하여 "삽입","삭제","모두보기","종료" 기능이 있는 그래픽 편집기를 콘솔 바탕으로 만드는 문제이다.  
정적 배열인 포인터 배열이 아닌 동적 배열인 벡터를 활용 해서 풀었기에 동적할당 해제를 적절히 잘 시켜줘야 한다.

- 문제 해결 방법

기존 과제#5와 틀은 거의 비슷하지만 벡터를 활용해야 하기 때문에 동적 할당 해제를 적절히 시켜줘야 하며 벡터를 활용할때 쓰는 메서드에 대해서 명확히 알아보고 사용해야 한다.

- 아이디어 평가

기존 과제#5와 거의 비슷한 문제여서 어렵지는 않았으나 벡터의 메서드 활용법에 대해서 헷갈리는게 있어서 검색후 활용 하였으며 프로그램을 "4"를 이용해서 종료할때 , x눌러서 종료할때, 예기치 않게 종료할때를 생각해서 적절하게 소멸자, 동적메모리해제를 배치 하였다.

- 문제를 해결한 키 아이디어 또는 알고리즘 설명

벡터의 push\_back , erase, clear 함수를 적절히 사용하여 삽입 , 삭제 , 종료 를 적절히 구현 하였으며 숫자를 잘못 입력했을때 예도 오류가아닌 잘못입력했다고 동작하게끔 만들었다|