

## 문제정의

지난번 과제와 문제는 거의 비슷하다 원, 사각형, 선이라는 도형을 그려내는 그래픽에디터를 만들것이며 삽입, 삭제, 모두보기, 종료 기능을 가지고 있어야한다. 이부분에 대해서는 지난과제와 같고 달라진점이 있다면 포인터로 시작과 끝을 저장한뒤 순서대로 삽입, 출력했던것과 달리 삽입시 벡터 기능을 활용하여 저장하고 삭제, 출력한다는 점이다.

## 문제해결

삽입시 push\_back을 이용하고 삭제시에는 벡터의 포인터인 iterator를 이용하여 위치를 찾고 v.erase를 통해 지운다. 출력시에도 배열이기때문에 지난번보다 더 편하게 for문을 이용하여 배열을 출력하듯이 하면된다. 이런 삽입, 출력 부분만 지난번 과제에서 고쳐주면 vector를 이용하여 문제를 해결할수있다.

## 실행결과

```
그래픽 에디터입니다.
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 >> 4
잘못된 입력입니다.
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: Circle
1: Rectangle
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 2
삭제하고자 하는 도형의 인덱스 >> 3
인덱스를 잘못 입력하셨습니다.
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 2
삭제하고자 하는 도형의 인덱스 >> 1
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 3
0: Circle
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 4
```