



클래스 간 관계와 그리고 UML 다이어그램의

/AppleMachine.hpp

```
//  
// AppleMachine.hpp  
// AppleStore  
//  
// Created by Glory on 2021/04/04.  
//  
  
#ifndef AppleMachine_hpp  
#define AppleMachine_hpp  
  
/* AppleMachine_hpp */  
//AppleMachine 클래스의 인터페이스 파일  
  
#include <string>  
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
class AppleMachine  
{  
    private:  
        string name;  
        double unitPrice;  
    public:  
        AppleMachine(string name, double unitPrice);  
        ~AppleMachine();  
        double getPrice() const;  
};  
#endif
```

/AppleMachine.cpp

```
//  
// AppleMachine.cpp  
// AppleStore  
//  
// Created by Glory on 2021/04/04.
```

```
//
#include "AppleMachine.hpp"
//AppleMachine 클래스의 구현 파일

// 생성자
AppleMachine::AppleMachine(string nm, double up)
: name(nm), unitPrice(up)
{
}
// 소멸자
AppleMachine::~AppleMachine()
{
}
// getPrice 멤버 함수
double AppleMachine::getPrice() const
{
    return unitPrice;
}
```

/TotalPrice.hpp

```
//
// TotalPrice.hpp
// AppleStore
//
// Created by Glory on 2021/04/04.
//

#ifndef TotalPrice_hpp
#define TotalPrice_hpp

//TotalPrice 클래스의 인터페이스 파일
#include "AppleMachine.hpp"

class TotalPrice
{
private:
    int invoiceNumber;
    double invoiceTotal;
public:
    TotalPrice(int invoiceNumber);
    ~TotalPrice();
    void add(int quantity, AppleMachine applemachine);
    void print() const;
};
#endif
```

/TotalPrice.cpp

```
//
// TotalPrice.cpp
// AppleStore
//
// Created by Glory on 2021/04/04.
//

#include "TotalPrice.hpp"

//TotalPrice 클래스의 구현 파일

// 생성자
TotalPrice::TotalPrice(int invNum)
: invoiceNumber(invNum), invoiceTotal(0.0)
{
}
// 소멸자
TotalPrice::~TotalPrice()
{
}
// add 멤버 함수
void TotalPrice::add(int quantity, AppleMachine applemachine)
{
    invoiceTotal += quantity * applemachine.getPrice();
}
// print 멤버 함수
void TotalPrice::print() const
{
    cout << "청구 번호: " << invoiceNumber << endl;
    cout << "총액: " << invoiceTotal << endl;
}
}
```

/main.cpp

```
//
// main.cpp
// AppleStore
//
// Created by Glory on 2021/04/04.
//

//TotalPrice 클래스를 사용하는 애플리케이션 파일
#include "TotalPrice.hpp"

int main()
{
    // Applemachine 객체 인스턴스화
    AppleMachine applemachine1("iMac", 100.00);
    AppleMachine applemachine2("iPad", 10.00);
    AppleMachine applemachine3("iPhone", 1.00);
}
```

```
// TotalPrice 객체를 인스턴스화하고 Applemachine 객체를 사용해 출력
TotalPrice invoice(1042);
invoice.add(1, applemachine1);
invoice.add(6, applemachine2);
invoice.add(3, applemachine3);
invoice.print();
return 0;
}
```