

---

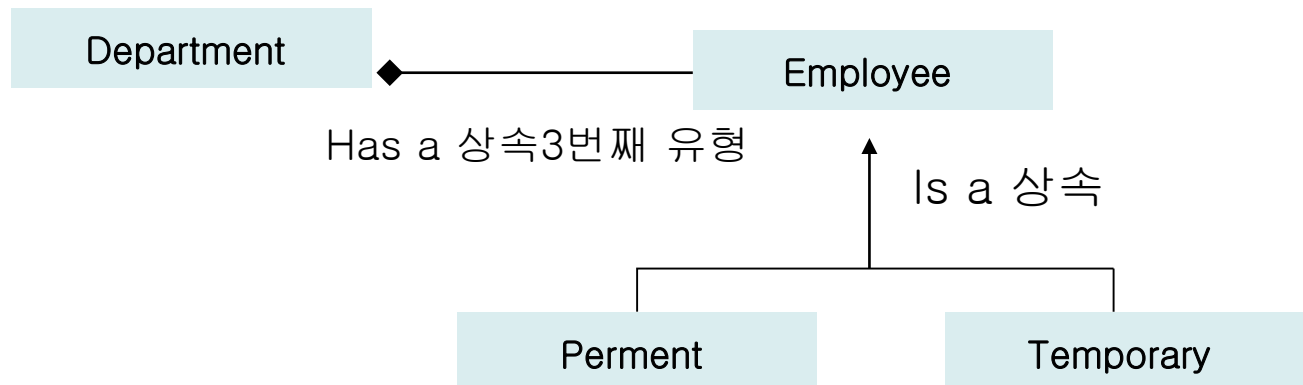
## 8장. 연습문제

김미경

ddosun@pusan.ac.kr

# Employee problem 문제 해결

- EmployeeManeger1 복사 하여 EmployeeManeger2 만들기
  - Perment class만 있는 회사에
  - Temporary class 추가→3단계에서
  - Perment, Temporary의 부모 class Employee class 만들기→ Department class 와 연결되는 통로 역할



- Employee class :
  - 멤버변수 name
  - 함수 : 생성자, GetName
- Perment :
  - 멤버 변수 : salary
  - 함수 : 생성자, GetPay
- Department class
  - 멤버 변수 Employee \* 100개, index
  - 함수 AddEmployee(매개변수 변경)
  - ShowList : 급여는?

## EmployeeManager단계3

- 2단계 복사하여 EmployeeManager3 a만들기
- Temporary class 만들기
  - 멤버 변수 : time, pay
  - 함수 : 생성자, GetPay
- Main에서 Temporary class 객체 heap 에 생성 후 AddEmployee 해서 추가
  - ShowList : 급여는?
- 문제점 : 급여 계산 체계가 다름

- **Employee class 의 GetPay() virtual 로 만들기**
  - 순수 가상 함수로 만들기
    - ◆ 몸체를 만들지 않겠다.
- **Department의 DeleteList 만들기**
- **소멸자 가상으로 만들기**

## ■ OOP 프로젝트 2단계

- Menu, 각 번호별 함수[전역함수]
- 전역함수를 하나의 클래스→AccManager class
  - ◆ 멤버변수 Account \*accList[100], index
  - ◆ 멤버함수 : MakeAccount, Deposit, Withdraw, Inquire, Delete
- Account class
  - ◆ 멤버변수 : id, balance, char \*name
  - ◆ 멤버함수 : Account, 복사 생성자, 소멸자, GetId, GetBal, GetName, ShowAllData
- Main수정
- AccManager acc 만들고
  - ◆ Acc.MakeAccount() ;;;

- 00P 프로젝트 3단계 : Account 의 derived class
  - 신용 계좌 : FaithAccount
    - ◆ 추가 멤버 변수 없음
    - ◆ 생성자에서 bal 계산한 값을 매개변수로 전달
    - ◆ 입금 시(AddMoney)에도 바로 1%의 이자가 추가로 더해짐
  - 기부 계좌
    - ◆ 입금 시 1%에 해당이 되는 금액이 사회에 기부 된다.
    - ◆ 멤버변수 : 기부금 : contriMoney
    - ◆ 멤버함수 : 생성자 : 객체 생성 시 1%는 기부금으로, 99%는 잔액으로
    - ◆ 입금 시(AddMoney)에도 바로 1%는 기부금, 99%는 잔액으로

- **AccManager의 MakeAccount**
  - **개설할 계좌 선택**
    - ◆ 1.일반 계좌 2.신용계좌 3.기부계좌
    - ◆ 선택 여부에 따라 다른 class 의 객체를 heap 생성 후 주소를 Account 의 \* 에 저장하여 pArray에 저장