

Group Activity 04

(3인 혹은 4인으로 팀을 구성하여 아래의 문제를 푼다. 팀 구성은 매 시간마다 달라져도 된다.)

팀원1: _____

팀원2: _____

팀원3: _____

팀원4: _____

1. 다음 프로그램의 출력은? 컴파일 오류나 실행 오류가 나는 경우에는 이유를 간략히 설명하라.

Program	Output
<pre>class A { public: int data; A() { cout << "constructor1" << endl; } A(int a): data(a) { cout << "constructor2" << endl; } }; int main() { A x, y(10); vector<A> vec_a; vector<A> vec_b(2); return 0; }</pre>	
<pre>class A { public: int data; A() { cout << "constructor1" << endl; } A(int a): data(a) { cout << "constructor2" << endl; } }; int main() { A arr[3]; A arr2[4] = {1, 2, 3, 4}; return 0; }</pre>	converting constructors and explicit keyword

<pre> class A { public: int data; A(int a): data(a) {} }; /* main함수에서 오류가 나는 모든 문장을 찾고 이유를 설명하라. */ int main() { A x; A y(10); vector<A> vec_a; vector<A> vec_b(2); return 0; } </pre>	
<pre> class A { public: int data; A(int a): data(a) {} }; /* main함수에서 오류가 나는 모든 문장을 찾고 이유를 설명하라. */ int main() { A arr[3]; A arr2[4] = {1, 2, 3, 4}; return 0; } </pre>	
<pre> class A { public: int data; A() { cout << "constructor1" << endl; } A(int a): data(a) { cout << "constructor2" << endl; } }; class B { public: A mem; B(A c): mem(c) { cout << "B's constructor" << endl; } }; int main() { A obj_a(2); B obj_b(obj_a); } </pre>	

```

class A {
public:
    int data;
    A() {
        cout << "constructor1" << endl;
    }
    A(int a): data(a) {
        cout << "constructor2" << endl;
    }
};

class B {
public:
    A mem;
    B(A c) {
        mem = c;
        cout << "B's constructor" << endl;
    }
};

int main() {
    A obj_a(2);
    B obj_b(obj_a);
}

```

```

class A {
public:
    int data;
    A() {
        cout << "constructor1 of A" << endl;
    }
    A(int a): data(a) {
        cout << "constructor2 of A" << endl;
    }
};

class B {
public:
    vector<A> vec;
    A z;
    B() {
        cout << "constructor1 of B" << endl;
    }
    B(vector<A> v): vec(v) {
        cout << "constructor 2 of B" << endl;
    }
};

int main() {
    A x(10);
    vector<A> vec_a;
    A arr[4];
    B y(vec_a);
    return 0;
}

```

2. 사각형들이 입력으로 주어진다. 추가로 하나의 사각형이 주어질때 이 사각형과 교차하거나 이 사각형 내부에 포함되는 모든 사각형들을 찾아서 출력하는 프로그램을 작성하려고 한다. 적절한 클래스들을 구상하라.

