**2021 겨울 판도라큐브 프로그래밍 파트  
수습회원 시험 필기 문제 답안지**

버전: 20220221

응시자 이름: 최예린

응시자 사수 이름: 오창한

응시 시작 날짜: 2022.02.22 오전 0시 0분

제출 기한: 2022.02.23 오후 11시 59분 59초

**유의사항**

* 해당 답안지에 작성해주신 내용으로 채점합니다.
* 시험지와 필기 문제 답안지를 착오하지 않도록 주의하시길 바랍니다.
* 시험 보시느라 고생 많으십니다. 끝까지 파이팅 하시길 바랍니다!

**[필기 문제 1]**

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

class Item {

private:

string name;

int price, number;

public:

void setName(string Name) {

name = Name;

}

string getName() {

return name;

}

void setPrice(int Price) {

price = Price;

}

int getPrice() {

return price;

}

void setNumber(int Number) {

number = Number;

}

int getNumber() {

return number;

}

virtual void use() = 0;

virtual void remove()=0;

};

class Expendable : public Item {

public:

void ExpendableSetting(string iName, int iPrice, int iNumber) {

this->setName(iName);

this->setPrice(iPrice);

this->setNumber(iNumber);

}

virtual void use() {

// 아이템 소모

}

virtual void remove() {

// 땅에 아이템을 버렸습니다

}

void action() {

// 사용자에게 아이템이 적용

}

};

class Buff : public Item {

private:

int cooldown;

public:

void BuffSetting(string iName, int iPrice, int iNumber) {

this->setName(iName);

this->setPrice(iPrice);

this->setNumber(iNumber);

}

virtual void use() {

// 아이템 소모

}

virtual void remove() {

// 아이템 영구 삭제

}

void action() {

// 사용자에게 아이템이 적용

}

};

class Equipment : public Item {

private:

string part;

public:

void EquipmentSetting(string iName, int iPrice, int iNumber) {

this->setName(iName);

this->setPrice(iPrice);

this->setNumber(iNumber);

}

virtual void use() {

// 아이템 장착

}

virtual void remove() {

// 땅에 아이템 버리기

}

void Undress() {

// 아이템 탈착

}

};

**[필기 문제 2]**

**(1) A, B, C 모두 isTrigger == true**

d -> c -> e -> f

**(2) A와 B의 isTrigger == false, C의 isTrigger == true**

d -> a, c -> e -> f

**(3) A와 B의 isTrigger == true, C의 isTrigger == false**

d -> c -> e -> f

**[필기 문제 3]**

(1) 다음의 C#코드가 Call by reference 방식으로 작동하도록 ①, ②, ③을 채워넣어라.

ref RefClass test

①

test

②

ref test

③

(2) 다음의 C++코드가 Call by reference 방식으로 작동하도록 ①, ②, ③을 채워넣어라.

RefClass &refClass

①

refClass

②

refClass

③