

4주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과

학년: 2학년

학번: 20231632

이름: Jumagul

Alua

1. 객체 지향 프로그래밍의 4가지의 특징:

- 추상화(Abstraction): 추상화는 필수적인 특징을 강조하면서 불필요한 세부사항을 숨기는 것을 말한다. 추상화를 통해 여러개 클래스가 있다고 했을때 중복 되는 코드를 줄어줄 수 있다.
- 재정의(Overriding): 부모 클래스에서 정의한 메소드를 자식클래스에서 다시 작성하는 것을 의미한다.
- 다형성(Polymorphism): 동일한 함수 호출이 가능하도록 하는 기능이다. 정적 다형성(Static Polymorphism) 과 동적 다형성(Dynamic Polymorphism)으로 두가지 종류로 나눈다.
- 캡슐화(Encapsulation): 클래스 안에 서로 연관있는 속성과 기능들을 하나의 캡슐로 만들어 데이터를 보호하는 것을 말한다.

2. “LinkedList.h” 는 데이터를 저장하는 자료구조이다. 각각의 데이터 요소는 노드(Node)라고 불리며, 각 노드는 데이터와 다음 노드를 가리키는 포인터로 구성된다. 전반적으로 이번주 실습에는 기본 클래스를 템플릿 클래스로 변환하는 일을 할 것이다. 그 다음 “Stack.h” 코드에서는 템플릿 매개변수 T를 사용하여 실제 자료형에 대한 정보를 제공할 것이다. 또는 Delete() 함수를 구현하여 파생 클래스

스를 생성한다. 그리고 사용자에게 입력을 받아 삽입, 삭제, 출력, 종료와 같은
선택을 받아 반복 프로그램을 작성한다.