

CS232: Object-Oriented Programming Midterm Exam

Deadline: May 8th, Friday, 23:59pm

1. 다음은 객체지향 프로그래밍의 중요한 개념들이다. 각각의 개념들이 무엇을 뜻하는지 자세히 기술하시오.

- a) Encapsulation
- b) Information hiding (or data hiding)

2. 아래와 같은 코드가 있다. MyNameSpace 안의 func2 에서 MyNameSpace 밖의 func 함수를 호출하기 위해서는 어떤 식으로 호출해야 하는지 빈 칸 (a)에 들어갈 코드를 작성하시오.

```
void func()
{
    std::cout << "Hello" << std::endl;
}

namespace MyNameSpace {
    void func()
    {
        std::cout << "Bye~" << std::endl;
    }

    void func2()
    {
        (a)
    }
}
```

3. 아래와 같은 코드가 있다. 아래 코드에서 Namespace1 에 정의된 함수인 func()를 Namespace2 에 포함시켜서 Namespace2::func() 와 같이 사용하고 싶다. 이때 필요한 코드를 빈칸 (a)에 작성하시오.

```
namespace Namespace1 {
    void func()
    {
        std::cout << "func()" << std::endl;
    }
    void func(int a)
    {
        std::cout << "func(int)" << std::endl;
    }
    void func(double a)
    {
        std::cout << "func(double)" << std::endl;
    }
}

namespace Namespace2 {
    void func2(int a, int b) { std::cout << "func2(int,int)" << std::endl; }
    (a)
}

int main()
{
    Namespace2::func();
    Namespace2::func(3);
    Namespace2::func(3.);
    return 0;
}
```

4. 아래의 코드는 main.cpp 를 컴파일할 때 에러가 발생한다. 이 원인은 무엇이고 이를 해결하기 위해서는 어떻게 해야 하는지 기술하시오.

```
// polar.h
struct polar { double distance, angle; };
struct rect { double x, y; };
```

```
// polar_ops.h
#include "polar.h"

rect polar_to_rect(polar p);
polar rect_to_polar(rect r);
```

```
// main.cpp
#include <iostream>
#include "polar.h"
#include "polar_ops.h"

using namespace std;

int main()
{
    rect rplace;
    polar pplace;
    cout << "Enter the x and y values: ";
    while (cin >> rplace.x >> rplace.y) {
        pplace = rect_to_polar(rplace);
        cout << "polar: " << pplace.distance << ", " << pplace.angle << endl;
        cout << "Next two numbers (q to quit): ";
    }
    cout << "Done.\n";
    return 0;
}
```

5. 다음과 같이 class 와 static method 를 이용하면 namespace 와 비슷한 기능을 흉내 낼 수 있다. 그렇다면 class 와 static method 를 사용하는 것과 비교하였을 때 namespace 를 사용하는 장점은 무엇인가? Namespace 의 장점들을 최대한 많이 기술하시오.

```
class FakeNamespace
{
public:
    static void func();
    static void func2();
    static void func3();
};

int main()
{
    FakeNamespace::func();

    return 0;
}
```

6. 아래의 코드는 문자열을 다루기 위한 간단한 String 클래스이다. main 함수에 있는 예제와 같이 이 클래스의 객체를 기존의 C-style 문자열을 처리하기 위한 strcpy 와 같은 함수에 바로 사용하고 싶다. 그러나 현재에는 이런 것을 가능하게 하는 코드가 빠져 있어서 아래의 코드는 컴파일 에러가 난다. String 객체를 C-style 문자열처럼 다룰 수 있게 하기 위해서 String 클래스에 무엇을 추가해야 하는가? 추가해야 하는 코드를 작성하시오.

```
#include<iostream>
#include<cstring>

class String {
private:
    char *str;          // pointer to string
    int len;            // length of string
public:
    String(const char *s); // constructor
    String(const String &st); // copy constructor
    String();             // default constructor
    ~String();            // destructor

    int length() const { return len; }

    String &operator=(const String &st);
};

String::String() { len = 0; str = new char[1]; str[0] = '\0'; }
String::String(const char *s)
{ len = std::strlen(s); str = new char[len+1]; std::strcpy(str, s); }
String::String(const String &s)
{ len = s.len; str = new char[len+1]; std::strcpy(str, s.str); }
String::~String() { delete[] str; }

String& String::operator=(const String &st)
{
    delete[] str;
    len = st.len;
    str = new char[len+1];
    strcpy(str, st.str);
    return *this;
}

int main()
{
    String pennywise("You'll float too.");
    char georgie[100];
    std::strcpy(georgie, pennywise);
    return 0;
}
```

7. 다음 코드에서 Derived 클래스의 constructor 의 파라미터 중 v_는 Base 클래스로부터 상속받은 v 를 초기화하기 위한 값이고, vv_는 Derived 클래스의 멤버인 vv 를 초기화하기 위한 값이다. 빈 칸 (a) 에 들어갈 코드를 작성하시오.

```
#include <iostream>

class Base {
private:
    int v;
public:
    Base(int v_) { v = v_; }
    ~Base() {}
};

class Derived : public Base {
private:
    int vv;
public:
```

```

    Derived(int v_, int vv_);
    ~Derived() {}
};

Derived::Derived(int v_, int vv_)

```

(a)

8. 아래의 코드는 빨간 색으로 표시된 부분에서 컴파일 에러가 발생한다. 이를 수정하기 위해서는 어떻게 해야 하는가? 빈칸 (a)에 들어갈 컴파일 에러를 피하기 위한 코드를 작성하시오.

```

class IntVector {
private:
    int *arr;
    int len;
public:
    IntVector(int len_) : len(len_), arr(new int[len]) { }
    IntVector(const IntVector &v) : len(v.len), arr(new int[len])
        { memcpy(arr, v.arr, sizeof(int) * len); }
    IntVector() : len(0), arr(nullptr) { }
    ~IntVector() { delete[] arr; }
    int length() const { return len; }

    char &operator[](int i)
    {
        return arr[i];
    }

};

ostream& operator<<(ostream& os, const IntVector& v)
{
    for(int i = 0; i < v.length(); i++)
        os << v[i] << " ";
    return os;
}

```

(a)

9. C++에서 클래스의 상속을 통해 구현되는 다형성이 무엇인지 자세히 기술하시오. 그리고 이 때 virtual method 를 왜 사용해야 하는지 설명하시오.

10. 다음 코드를 실행하면 코드의 아래에 있는 것과 같은 내용이 출력된다. 빈 칸 (a), (b), (c)에 들어갈 적절한 코드를 작성하시오.

```

#include <iostream>

```

```

class Vehicle {
public:
    Vehicle() {}
    virtual ~Vehicle() {}
    void show() const;
protected:
    (a)
};

void Vehicle::show() const
{
    const int n_wheels = num_wheels();
    std::cout << "Num wheels: " << n_wheels << std::endl;
}

class Sedan : public Vehicle
{
public:
    Sedan() {}
    ~Sedan() {}
protected:
    (b)
};

class Motorcycle : public Vehicle
{
public:
    Motorcycle() {}
    ~Motorcycle() {}
protected:
    (c)
};

int main()
{
    Vehicle *v[2];
    v[0] = new Sedan();
    v[1] = new Motorcycle();
    for(int i = 0; i < 2; i++) v[i]->show();
    delete v[0];
    delete v[1];
    return 0;
}

```

출력:

```

Num wheels: 4
Num wheels: 2

```