

# HW 1

- 구조체 Point를 선언한다. n을 입력받아 n개의 Point 구조체를 동적 할당받는다. 그 후 오름차순으로 정렬하여 출력한다.  
(크기 비교는 x와 y의 합).

Hint) 구조체 동적 할당 받기 : struct Point\* p = new struct Point;

입력 : 첫 번째 줄에 n이 주어진다. 이 후 n개의 줄에 걸쳐 Point의 정보가 주어진다.

출력 : 오름차순으로 정렬하여 출력한다.

```
5  
2 3  
6 3  
1 0  
22 8  
4 7
```

예시 입력

```
Point2 : 1, 0  
Point0 : 2, 3  
Point1 : 6, 3  
Point4 : 4, 7  
Point3 : 22, 8
```

출력

2. 연결리스트를 만들어보자. Node 구조체를 선언한다. 전역 변수로 Node 포인터 타입 first 와 last를 선언한다. main 함수에서는 입력을 받아 1이면 입력, 2면 출력, 3이면 종료를 한다. 연결리스트에 추가할 때에는 제일 뒤에 추가한다.

```
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 1
값 입력 : 4
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 1
값 입력 : 2
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 1
값 입력 : 8
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 2
4 2 8
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 1
값 입력 : 0
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 1
값 입력 : 5
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 2
4 2 8 0 5
메뉴 선택 (1 : 입력, 2 : 출력, 3 : 종료) : 3
```