

# 9장 템플릿과 가상 함수

변영철 교수  
([ycb@jejunu.ac.kr](mailto:ycb@jejunu.ac.kr))

# 제1절 함수 템플릿

- 큰 정수 값을 반환하는 함수, 큰 실수 값을 반환하는 함수

```
int Max (int a, int b)
{
    if(a > b)
        return a;
    else
        return b;
}
```

```
double Max (double a, double b)
{
    if(a > b)
        return a;
    else
        return b;
}
```

# 제1절 함수 템플릿

- 자료 형(type)만 다를 뿐 기본 알고리즘은 동일
- 웬지 거의 동일한 함수를 여러 개 작성하는 느낌
- 템플릿 = 어떤 것(함수)을 만들어 내는(찍어 내는) 틀
- 자료 형을 지정하면 함수를 만들어 내는 틀: 함수 템플릿

# 제1절 함수 템플릿

```
template <typename T>
T Max(T a, T b)
{
    if(a > b)
        return a;
    else
        return b;
}
```

```
#include <stdio.h>

template <typename T>
T Max(T a, T b)
{
    if(a > b)
        return a;
    else
        return b;
}

void main()
{
    printf("%d\n", Max(2, 3));
    printf("%f\n", Max(8.1, 8.8));

    getchar();
}
```

# 제2절 클래스 템플릿

- 클래스를 찍어내는 틀
- 두 값(정수, 실수 등) 중 큰 값을 반환하는 클래스 My

```
#include <stdio.h>
```

```
template <typename T>  
class My {  
public:  
    T Max(T a, T b)  
    {  
        if(a > b)  
            return a;  
        else  
            return b;  
    }  
};
```

```
void main()  
{  
    My<int> gildong;  
    printf("%d\n", gildong.Max(2, 3));  
    My<double> cheolsu;  
    printf("%f\n", cheolsu.Max(8.1, 8.8));  
    getchar();  
}
```

# 제2절 클래스 템플릿

- 두 수 더하는 클래스 CAdder
- typename을 class로 해도 됨

```
#include <stdio.h>
```

```
template<class T1, class T2>  
class CAdder
```

```
{  
public:  
    T2 Add(T1 a, T1 b)  
    {  
        T2 sum = a + b;  
        return sum;  
    }  
};
```

```
void main()  
{  
    CAdder<int, long> a;  
  
    printf("%d\n", a.Add(2, 3));  
}
```

# 제2절 클래스 템플릿

- MFC 라이브러리  
에 있는 클래스  
템플릿 사용하기
  - 프로젝트 이름에  
서 오른쪽 마우스  
버튼을 클릭  
하여 속성 메뉴  
항목을 선택한  
후 '일반 | MFC  
사용'에서 '공유  
DLL 사용' 선택

```
#include <afxtempl.h>
#include <stdio.h>

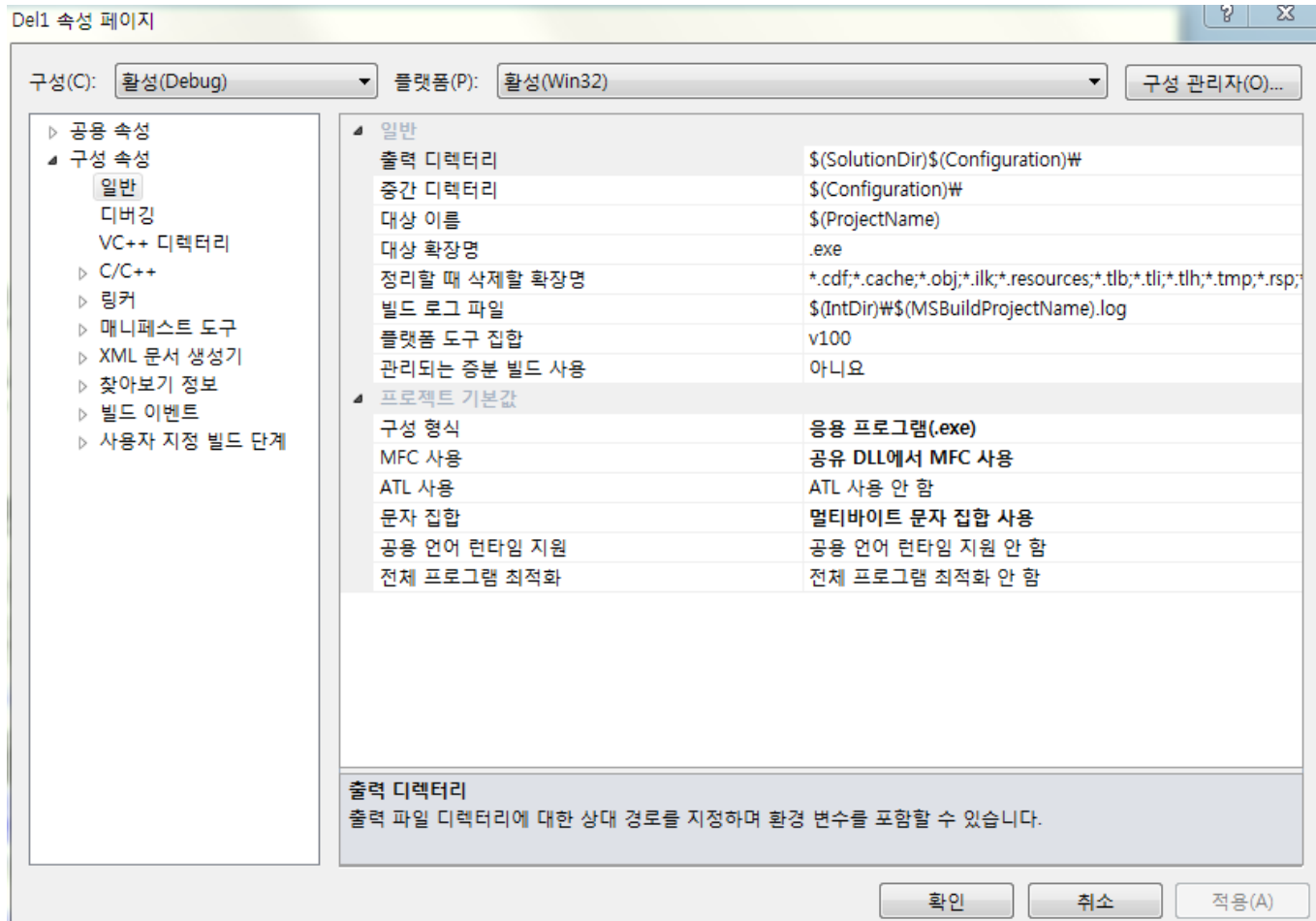
void main()
{
    CList<int, int> a;

    a.AddTail(20);
    a.AddTail(30);
    a.AddTail(40);

    POSITION pos = a.GetHeadPosition();

    for (int i=0; i < a.GetCount(); i++)
    {
        printf("%d \n", a.GetNext(pos));
    }
    getchar();
}
```

# 제2절 클래스 템플릿





## 제3절 접근 지정자

- 특정 클래스에 선언되어 있는 private/protected/public 멤버는 public으로 상속 받느냐, 혹은 protected, private으로 상속 받느냐에 따라 접근 가능 여부가 달라짐

# 제4절 가상 소멸자

- 소멸자는 객체가 소멸될 때 자동으로 실행되는 멤버 함수

```
#include <stdio.h>
```

```
class CBase  
{  
public:  
    CBase() {  
        printf("CBase Wn");  
    }  
    ~CBase() {  
        printf("~CBase Wn");  
    }  
};
```

```
void main()  
{  
    CBase gildong;  
}
```

문제없음!!

```
CBase  
~CBase  
Press any key to continue
```

# 제4절 가상 소멸자

```
class CDerived : public CBase
{
public:
    CDerived() {
        printf("CDerived %n");
    }

    ~CDerived() {
        printf("~CDerived %n");
    }
};
```

```
void main()
{
    CDerived gildong;
}
```

문제없음!!

```
CBase
CDerived
~CDerived
~CBase
Press any key to continue
```

## 제4절 가상 소멸자

- new 연산자로 객체를 동적 할당할 경우 문제가 발생(소멸자가 실행되지 않음)

```
void main()
{
    CBase* p = new CDerived;
    delete p; //동적 할당된 객체를 제거
}
```

```
CBase
CDerived
~CBase
Press any key to continue
```

문제있음!!

## 제4절 가상 소멸자

- 다음과 같이 virtual로 선언하면 문제가 해결됨

```
class CBase
{
public:
    CBase() {
        printf("CBase %n");
    }

    virtual ~CBase() {
        printf("~CBase %n");
    }
};
```

문제해결!!

# 제5절 순수 가상 함수와 추상 클래스

- 도형 클래스 CDrawing을 작성해 보자. 면적을 구하는 함수 area도 작성해 보자.
- 멤버 함수 area 작성이 가능한가?
- 가상 함수이면서 함수 본체(구현 부분)가 없는 함수를 순수 가상 함수
- 순수 가상 함수를 갖는 클래스: 추상 클래스
- 실행되는 몸체가 없으므로 객체를 정의할 수 없음.

```
class CDrawing
{
public:
    double Area()
    {
        //면적을 구하는 공식
    }
};
```

추상클래스

```
class CDrawing
{
public:
    virtual double Area() = 0;
};
```

순수가상함수

# 제5절 순수 가상 함수와 추상 클래스

- 객체를 정의하려면 추상 클래스를 상속 받아 새로운 클래스를 작성해야 함 (가령 CCircle)
- 그리고 순수 가상 함수(area)를 재정의(overriding)해야 함
- 순수 가상 함수를 사용하는 이유
  - 상속 받는 클래스에서 반드시 재정의하도록 강제
  - 순수 가상 함수를 기술향으로써 클래스를 보다 더 잘 추상화

```
class CDrawing
{
public:
    virtual double Area() = 0;
};

class CCircle : public CDrawing
{
protected:
    int iRadius;

public:
    double Area()
    {
        return 3.14 * iRadius * iRadius;
    }

    void Set(int r)
    {
        iRadius = r;
    }
};

void main()
{
    CCircle a;
    a.Set(10);
    printf("%f \n", a.Area());
}
```