객체지향 프로그래밍

-중간고사 레포트-

32131025 김건우

**주제: 전화번호부**

기획안은 c#으로 클라이언트를, 서버 프로그램은 c++로 오목 게임을 만들어 협동 플레이가 가능하게 하려 했으나 과정 중 c#에 대한 이해도가 너무 부족하고 수업 중 배운 내용과는 거리가 멀다고 판단되어 기획안과 다른 전화번호부 프로그램을 연습하게 되었습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **전화번호부 기능**  1. 전화번호 등록  2. 검색  3. 데이터 수정  4. 저장된 데이터 출력  5. 종료 | |
| **전화번호부 서브시스템 기능** | |
| Register\_Phone() | -개인 전화번호 부 객체 생성  -생성된 객체의 중복 확인 |
| Searchin\_Phone() | -이름으로 탐색  -번호로 탐색 |
| ModifyPhone() | -이름으로 탐색  -이름&번호 수정 |
| Show\_list() | -데이터 전체 출력 |
| **Main.cpp** | |
| Main.cpp에서는 프로그램 실행할 때 1~5번 중 입력을 받아 어떤 기능을 실행할지 또는 프로그램을 종료할지 기능을 해준다. | |
| **PhoneNumber.h**  Name과 number는 다른 객체에서 참조 못하게 protected로 제한하며, getter와 setter로 데이터 수정 및 획득을 할 수 있게 public으로 설정하여 준다.  또한 해당 파일은 개인 전화번호부 전용 클래스를 의미한다. | |
| **PhoneNumber.cpp** | |
| Phonenumber 클래스 구현부 | |
| **Sub\_system.h** | |
| 메뉴 1~5번까지 전화번호 등록, 검색, 수정, 저장된 데이터 보기, 종료를 보여주고 선택번호를 반환한다. | |
| **Sub\_system.cpp** | |
| Sub\_system.h 구현 파일 | |
| **실행결과** | |
| 1. 전화번호 등록 실행 | |
| 2. 검색 실행  C:\Users\kkw30_000\Desktop\3.PNG | |
| 3. 수정 실행  C:\Users\kkw30_000\Desktop\4.PNG | |
| 4. 저장된 데이터 보기 실행  C:\Users\kkw30_000\Desktop\5.PNG | |
| **깃 허브 주소** | |
| https://github.com/dku32131025/dku32131025.git | |