

1.4 연습문제

2024년 1월 17일 수요일 오후 11:43

연습 문제 1-1

Employee 구조체가 HR이란 네임스페이스에 속하도록 수정한다. 이렇게 했을 때 main()에 있는 코드는 어떻게 바뀌어야 할까? 또한 C++20부터 추가된 지정 초기자를 사용하도록 코드를 수정해보자.

연습 문제 1-2

[연습 문제 1-1]에서 수정한 코드를 토대로 Employee에 열거 타입 멤버인 title을 추가해보자. 이 멤버는 해당 직원이 관리자인지, 선임 엔지니어인지, 일반 엔지니어인지 지정한다. 어떤 열거 타입이 적합할까? 이때 모든 추가 사항은 HR 네임스페이스 안에 둔다. 새로 추가한 Employee 데이터 멤버를 main() 함수에서 테스트해보자. title의 값을 사람이 보기 좋게 string 타입으로 화면에 출력하는 부분은 switch 문으로 작성한다.

연습 문제 1-3

[연습 문제 1-2]에서 수정한 코드에서 Employee 인스턴스 세 개를 데이터 종류에 따라 std::array에 저장하도록 작성한다. 또한 범위 기반 for 문으로 이 배열에 담긴 직원들을 출력한다.

연습 문제 1-4

[연습 문제 1-3]과 똑같은 작업을 이번에는 std::vector로 구현한다. vector에 원소를 추가할 때는 push_back()을 사용한다.

연습 문제 1-5

앞에서 배운 const와 레퍼런스를 이용하여 AirlineTicket 클래스에서 최대한 레퍼런스를 사용하도록 그리고 const를 제대로 사용하도록 수정해보자.

연습 문제 1-6

[연습 문제 1-5]에서 수정한 AirlineTicket 클래스에서 우수 회원 번호를 옵션으로 받도록 수정해보자. 이런 옵션 데이터 멤버를 표현하기 위한 가장 좋은 방법은 뭘까? 우수 회원 번호를 가져오거나 설정하는 게터와 세터를 추가하자. 이렇게 구현한 내용은 main() 함수에서 테스트한다.