

객체지향 과제

202302443 임우성

```
else
    cout << "이덱스로 잘못 입력하셨습니다 " << endl;

Microsoft Visual Studio Debug Console

그래픽 에디터입니다.
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1
선:1, 원:2, 사각형:3 >> 1
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1
선:1, 원:2, 사각형:3 >> 2
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 1
선:1, 원:2, 사각형:3 >> 3
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 3
0: Line
1: Circle
2: Rectangle
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 2
삭제하고자 하는 도형의 인덱스 >> 1
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >> 3
0: Line
1: Rectangle
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >>
4
```

상속을 이용해 기본 클래스를 정하여 푸는 문제이기에 부모클래스 Shape에 기본 객체들을 배정하였고, 이로인해 자식 클래스 Line Circle Rect가 불러올때마다 Shape를 통해 실행되게 된다.

UI클래스와 GraphicEditor클래스를 통해 기본적인 실행메뉴가 어떻게 나올지 설정하였으며, case문을 통해 메뉴의 선택과정을 해결하게 하였다.