

객체지향 프로그래밍 실습 6

2019. 4. 12 (금)

다음과 같이 Person class의 객체들을 생성하고 그 내용을 출력하는 프로그램이 있다.

```
class Person {
    string name;
    int height;
    int weight;
public:
    void show() { cout << name << ' ' << height << ' ' << weight << endl; }
};

int main() {
    Person grace("Grace"), ashley("Ashley", 165), helen("Helen", 180, 60);
    cout << "Number of persons: " << Person::getNumPerson() << endl;
    grace.show();
    ashley.show();
    helen.show();
}
```

실행결과:

Number of persons: 3

Grace 160 50

Ashley 165 50

Helen 180 60

(1) constructor를 overloading하여 프로그램을 완성하라. (이 때, 지금까지 생성된 Person객체의 개수를 나타내는 num이라는 static int 변수를 Person class에 넣을 것.)

(2) default parameter를 가진 하나의 constructor를 작성하여 프로그램을 완성하라. (이 때, 지금까지 생성된 Person객체의 개수를 나타내는 num이라는 static int 변수를 Person class에 넣을 것.)