

C++ 프로그래밍 및 실습

레스토랑 청소 우선 순위 프로그램

진척 보고서 #3

제출일자: 2024-12-15

제출자명: 장유은

제출자학번: 234199

1. 프로젝트 목표 (16 pt)

1) 배경 및 필요성 (14 pt)

레스토랑에서 손님이 퇴점하면 해당 자리를 청소해야 함. 하지만 레스토랑이 넓고 손님이 많아 퇴점한 자리인지 육안으로 확인이 어려움. 손님이 퇴점한 뒤 청소해야 할 자리를 알려주는 프로그램이 필요함.

2) 프로젝트 목표

현재 테이블에 손님이 있는지, 퇴점했는지 확인하고 청소해야 할 테이블을 알려주는 프로그램을 만드는 것을 목표로 함.

3) 차별점

퇴점한 테이블이 여러 개일 경우, 손님들의 선호도가 높은 좌석의 테이블을 먼저 청소하도록 우선순위를 알려줌.

2. 기능 계획

1) 기능 1 테이블 클래스, 입/퇴점 함수

- 설명 : 테이블 클래스를 만들어 번호, 점유 여부, 선호도를 입력받는다. 입점한 테이블을 객체배열로 저장하는 함수를 만들고 퇴점한 테이블도 객체배열로 저장하는 함수를 만든다.

2) 기능 2 입력받고 알려주기

- 설명 : 입점을 입력할지, 퇴점을 입력할지, 청소순위를 알고 싶은지 터미널에서

입력받고 알려주는 기능

3) 기능 3 청소 우선순위

- 설명 : 퇴점한 테이블 중 선호도가 높은 테이블을 분석하고 청소의 우선순위를 알려준다.

3. 진척사항

1) 기능 구현

(1) Table 객체

- 설명 : 테이블 번호, 손님 선호도, 점유 여부, 청소 여부 저장하는 멤버 변수를 가지며 상태를 반환하는 멤버함수도 포함하는 클래스
- 적용된 배운 내용 : 클래스, 함수, 조건문
- 코드 스크린샷

```
7  class Table{    // 테이블 클래스
8  public:
9      int tableNumber; // 테이블 번호
10     int preference; // 손님 선호도(높을수록 우선순위 높음)
11     bool occupy;    // 테이블 점유 여부
12     bool clean;    // 테이블 청소 여부
13
14     Table(){        // 기본 생성자
15         tableNumber=0;
16         preference=0;
17         occupy=false;
18         clean=false;
19     }
20     Table(int n,int p){
21         tableNumber=n;
22         preference=p;
23         occupy=false;
24         clean=true;
25     }
26
27     //테이블 상태 반환(0,X,_)
28     char getStatus() const{
29         if(occupy) return 'O'; // 점유된 테이블
30         else if (clean) return '_'; // 청소된 테이블
31         else return 'X';    // 퇴점한 테이블
32     }
33 };
```

(2) Table 초기화 함수

- 설명 : 함수를 호출하면 2차원 객체배열에 테이블 번호와 선호도를 초기화시킴
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 반복문
- 코드 스크린샷

```
4  const int numRows=3;    // 행 개수
5  const int numCols=3;    // 열 개수

35 // 테이블 초기화
36 void initialTables(Table tables[numRows][numCols]){
37     int tableNumber=1;    // 테이블 번호 시작
38     int preference=9;     // 선호도 시작
39     for (int i=0;i<numRows;++i)
40         for(int j=0;j<numCols;++j)
41             tables[i][j]=Table(tableNumber++,preference--);
42 }
```

(3) Table 상태 출력 함수

- 입출력 : 3X3 배열에 테이블의 상태를 출력해서 보여줌
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 반복문, 조건문
- 코드 스크린샷

```
44 // 테이블 상태 출력(3X3 배열)
45 void printTables(Table tables[numRows][numCols]){
46     for(int i=0;i<numRows;i++){
47         cout<<"---|---|---"<<endl; // 구분선
48         for(int j=0;j<numCols;j++){
49             cout<<tables[i][j].getStatus(); // Table 객체 상태 출력
50             if(j==numCols-1)
51                 break;
52             cout<<"  |";
53         }
54         cout<<endl;
55     }
56     cout<<"---|---|---"<<endl; //마지막 구분선
57 }
```

(4) 번호를 행과 열로 변환하는 함수

- 입출력 : 테이블 번호를 입력받으면 행, 열로 변환해줌
- 적용된 배운 내용 : 함수
- 코드 스크린샷

```

59 // 번호를 행과 열로 변환
60 void change(int tableNumber,int &row, int &col){
61     row = (tableNumber - 1) / numCols;
62     col = (tableNumber - 1) % numCols;
63 }

```

(5) Table 입점 함수

- 입출력 : 배열과 번호를 입력받고 조건문 확인 후 멘트 출력
- 설명 : 테이블 번호를 입력받으면 행,열로 변환한 후 점유/청소 여부를 확인한다. 입점 시 상태도 수정한다.
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 조건문
- 코드 스크린샷

```

65 // 테이블 입점
66 void entryTable(Table tables[numRows][numCols],int tableNumber){
67     int row, col;
68     change(tableNumber, row, col);
69
70     if(row<0||row>=numRows||col<0||col>=numCols){
71         cout<<"잘못된 테이블 번호입니다."<<endl;
72         return;
73     }
74
75     if(tables[row][col].occupy)
76         cout<<"테이블"<<tableNumber<<"은 이미 입점 중입니다. 다른 테이블을 선택하세요."<<endl;
77     else if(!tables[row][col].clean){
78         cout<<"테이블"<<tableNumber<<"은 청소되지 않았습니다. 먼저 청소를 완료하세요."<<endl;
79     }
80     else{
81         tables[row][col].occupy=true;
82         tables[row][col].clean=false; // 입점 시 청소 상태 해제
83         cout<<"테이블"<<tableNumber<<" 입점했습니다."<<endl;
84     }
85 }

```

(6) Table 퇴점 함수

- 입출력 : 배열과 번호를 입력받고 조건문 확인 후 멘트 출력
- 설명 : 테이블 번호를 입력받으면 행,열로 변환한 후 점유 여부를 확인한다. 퇴점 시 상태도 수정한다.
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 조건문
- 코드 스크린샷

```

87 // 테이블 퇴점
88 void leaveTable(Table tables[numRows][numCols], int tableNumber){
89     int row, col;
90     change(tableNumber, row, col);
91
92     if(row<0||row>=numRows||col<0||col>=numCols){
93         cout<<"잘못된 테이블 번호입니다."<<endl;
94         return;
95     }
96
97     if(!tables[row][col].occupy)
98         cout<<"테이블"<<tableNumber<<"은 이미 퇴점했습니다."<<endl;
99     else{
100         tables[row][col].occupy=false;
101         cout<<"테이블"<<tableNumber<<" 퇴점했습니다."<<endl;
102     }
103 }

```

(7) Table 청소 함수

- 입출력 : 배열과 번호를 입력받고 조건문 확인 후 멘트 출력
- 설명 : 테이블 번호를 입력받으면 행,열로 변환한 후 점유/청소 여부를 확인한다. 청소 시 상태도 수정한다.
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 조건문
- 코드 스크린샷

```

105 // 테이블 청소
106 void cleanTable(Table tables[numRows][numCols], int tableNumber){
107     int row, col;
108     change(tableNumber, row, col);
109
110     if(row<0||row>=numRows||col<0||col>=numCols){
111         cout<<"잘못된 테이블 번호입니다."<<endl;
112         return;
113     }
114
115     if(tables[row][col].occupy)
116         cout<<"테이블"<<tableNumber<<"은 손님이 입점해 있는 테이블 입니다."<<endl;
117     else if(tables[row][col].clean)
118         cout<<"테이블"<<tableNumber<<"은 이미 청소한 테이블 입니다."<<endl;
119     else{
120         tables[row][col].clean=true;
121         cout<<"테이블"<<tableNumber<<" 청소했습니다."<<endl;
122     }
123 }

```

(8) 청소 우선순위 함수

- 입출력 : 배열을 입력받고 선호도가 높은 순으로 청소해야 할 테이블을 알려줌
- 설명 : 임시 배열에 퇴점하고 청소되지 않은 테이블을 추가하고 버블 정렬을 이용해 선호도에 따라 정렬한다.
- 적용된 배운 내용 : 객체 배열, 2차원 배열, 함수, 조건문, 반복문
- 코드 스크린샷

```
125 //청소 우선순위(선호도 높은 순으로 출력)
126 void priorityTable(Table tables[numRows][numCols]){
127     // 청소해야 할 테이블 임시 저장할 배열
128     Table tempTables[numRows*numCols];
129     int count=0;
130
131     //퇴점하고 청소되지 않은 테이블만 배열에 추가
132     for(int i=0;i<numRows;i++){
133         for(int j=0;j<numCols;j++){
134             if(!tables[i][j].occupy&&!tables[i][j].clean)
135                 tempTables[count++]=tables[i][j];
136         }
137     }
138
139     if(count==0)
140         cout<<"정소할 테이블이 없습니다."<<endl;
141     else{
142         // 선호도에 따라 정렬 (버블 정렬 사용)
143         for (int i = 0; i < count - 1; ++i) {
144             for (int j = 0; j < count - i - 1; ++j) {
145                 if (tempTables[j].preference < tempTables[j + 1].preference) {
146                     Table temp = tempTables[j];
147                     tempTables[j] = tempTables[j + 1];
148                     tempTables[j + 1] = temp;
149                 }
150             }
151         }
152
153         cout<<"청소 우선순위 : ";
154         for(int i=0;i<count;++i){
155             cout<<"테이블"<<tempTables[i].tableNumber<<" (선호도 "<<tempTables[i].preference<<")";
156             if(i<count-1)
157                 cout<<"->";
158         }
159         cout<<endl;
160     }
161 }
```

(9) main 함수

- 설명 : 작동을 원하는 번호를 입력받고 해당 테이블 번호 입력받고 해당 함수 호출, 멘트 출력

- 적용된 배운 내용 : 2차원 배열, switch문, 객체 배열, 함수
- 코드 스크린샷

```

163 int main(){
164     Table tables[numRows][numCols]; // 테이블 입력할 객체 배열
165     initialTables(tables); // 테이블 초기화
166
167     while(true){
168         printTables(tables); // 현재 테이블 상태 출력
169
170         int choice;
171         cout<<endl;
172         cout<<"0. 프로그램 종료"<<endl;
173         cout<<"1. 입점 테이블 입력"<<endl;
174         cout<<"2. 퇴점 테이블 입력"<<endl;
175         cout<<"3. 청소한 테이블 입력"<<endl;
176         cout<<"4. 테이블 청소 우선순위"<<endl;
177         cout<<"원하는 번호를 입력하세요:";
178         cin>>choice;
179
180         int tableNumber; // 입력한 테이블 번호 저장할 변수
181         switch(choice){
182             case 1:
183                 cout<<"입점 테이블 번호를 입력하세요:";
184                 cin>>tableNumber;
185                 entryTable(tables,tableNumber); // 입점 처리 함수
186                 break;
187             case 2:
188                 cout<<"퇴점 테이블 번호를 입력하세요:";
189                 cin>>tableNumber;
190                 leaveTable(tables,tableNumber); // 퇴점 처리 함수
191                 break;
192             case 3:
193                 cout<<"청소한 테이블 번호를 입력하세요:";
194                 cin>>tableNumber;
195                 cleanTable(tables,tableNumber); // 청소 처리 함수
196                 break;
197             case 4:
198                 priorityTable(tables); // 청소우선순위 함수
199                 break;
200
201             case 0:
202                 cout<<"프로그램을 종료합니다"<<endl;
203                 return 0;
204             default:
205                 cout<<"잘못된 입력입니다."<<endl;
206                 break;
207         }
208     }
209     return 0;

```


2) 테스트 결과

(1) 입점/퇴점 테이블 입력

- 설명 : 입/퇴점 선택하고 해당 테이블 번호 입력하면 점유 여부 변경, 번호 점검 잘 되는지 확인

- 테스트 결과 스크린샷

1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:1 입점 테이블 번호를 입력하세요:2 2번 테이블 입점했습니다.	1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:2 퇴점 테이블 번호를 입력하세요:2 2번 테이블 퇴점했습니다.
1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:1 입점 테이블 번호를 입력하세요:2 이미 입점한 테이블입니다.	1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:2 퇴점 테이블 번호를 입력하세요:6 이미 퇴점한 테이블입니다.

(2) 프로그램 종료, 잘못된 입력

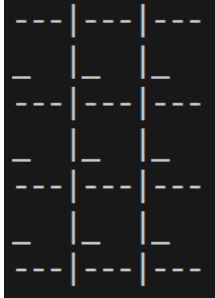
- 설명 : 4번 선택시 프로그램 종료, 잘못된 번호 입력시 멘트 출력

- 테스트 결과 스크린샷

1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:5 잘못된 입력입니다.
1. 입점 테이블 입력 2. 퇴점 테이블 입력 3. 테이블 청소 우선순위 4. 프로그램 종료 원하는 번호를 입력하세요:4 프로그램을 종료합니다 PS C:\CPP2409-P> █

(3) 3X3 배열 출력

- 설명 : 테이블 상태와 배열 출력
- 테스트 결과 스크린샷



4. 계획 대비 변경 사항

1) 기능 1

- 이전 : 테이블 번호, 손님 선호도, 점유 여부 저장하는 테이블 클래스
- 이후 : 테이블 청소 여부를 확인하는 clean 멤버변수를 추가했다. 점유, 청소, 퇴점 여부를 반환하는 getStatus() 멤버함수도 추가했다. 입/퇴점 함수에도 청소 여부에 따른 출력을 수정했다.
- 사유 : 테이블의 청소여부를 구분하고 3X3 배열에 테이블 상태를 한눈에 보이게 출력하고 싶었다.

2) 기능 2

- 이전 : 입점, 퇴점, 청소순위 중 알고 싶은 것을 터미널에서 입력받음
- 이후 : 테이블 모양과 상태를 함께 출력하고 청소한 테이블도 입력받음
- 사유 : 테이블 상태를 한눈에 보이게 출력하고 청소 여부도 입력을 통해 변경하고 싶었다.

5. 프로젝트 일정

(진행한 작업과 진행 중인 작업 등을 표기)

업무	11/3	11/17	12/1	12/15	12/22
제안서 작성	완료				
기능1		완료			
기능2			완료		
기능3				완료	
보완, 배운 내용 추가					-----→