

문제: 생성된 도형 객체를 v에 삽입하고 관리하라 9장 실습 문제 10번의 힌트를 참고하라
Shape과 Circle, Line, Rect 클래스는 다음과 같다

1, Main 클래스에서 GraphicEditor에 대한 객체를 생성

2, run 함수를 실행하여 함수를 실행시킨다

3, run함수에서는 그래픽 에디터입니다가 출력되며 무한반복 한다

-> 어떤 옵션을 선택할 것인지 받는 num, num의 옵션에 따라 실행되는 구문이다

UI class show_menu부분에서 선택을 받는다

num=1 -> UI class의 input_shpe함수로 넘어감, 선,원,사각형을 선택하며 선택한 번호를 return, GraphicEditor의 input_new 함수에서 내가 지정한 그래픽을 노드에 추가시켜 새 노드를 만든다.

num=2 -> 노드가 0인지 검사하며 0 이 아닌 경우 UI class의 del_index함수로 넘어감

원하는 노드 번호를 선택하면 해당 노드가 삭제됨

num=3 -> GraphicEditor class의 show함수로 넘어감, show 함수에서 Shape 포인터 객체가 생성되며 pStart(노드의 처음)으로 초기화 시킴 이 포인터를 출력함 포인터의 getNext함수를 사용해 다음 노드를 포인터로 만들 이것을 반복하며 Null전까지 반복하여 출력함

num=4 -> 무한반복문을 나감, main함수로 돌아오게 되며 delete함수를 사용하여 메모리를 반환

```
C:\Users\Wppoko\source\Wreg x + v
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 >>2
삭제하고자 하는 도형의 인덱스 >>1
없는 인덱스 입니다.
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 >>1
선:1, 원:2, 사각형:3 >>1
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 >>3
0: Line
1: Circle
2: Rectangle
3: Line
4: Line
5: Circle
삽입:1, 삭제:2, 모두보기:3, 종료:4 >>
```