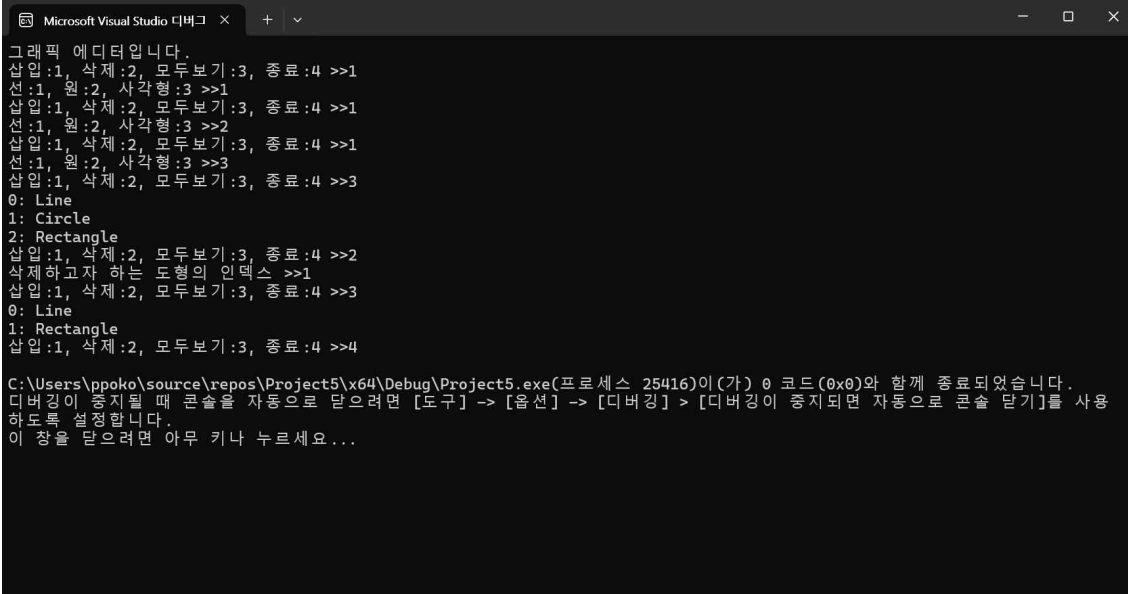


Shape와 이것을 상속받은 Circle, Line, Rect 클래스는 책 471쪽에 있는 힌트 그림을 이용하는 문제입니다.

Circle, Line, Rect는 다 Shape를 상속 받으면서 Shape는 다음 노드를 가르켜야 하기 때문에 Next의 정보가 필요합니다. 또한 main에서 GraphicEditor를 객체로 생성해서 시작합니다.

먼저 위에 설명과 같이 main 부분에서 GraphicEditor 객체 포인터를 생성하고 run함수를 실행합니다. 1이면서 노드의 개수가 0이면 pStart와 Last를 자신이 생성한 모양으로 만듭니다. 1이면서 노드 개수가 0이 아닌 경우 Last를 1증가하고 자신이 생성한 모양으로 만듭니다. 2일 경우 Last를 1감소하고, 3일때는 노드를 출력합니다. 마지막으로 4일 경우 종료합니다.

결과 출력



```
Microsoft Visual Studio 디버그
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

C:\Users\ppoko\source\repos\Project5\x64\Debug\Project5.exe(프로세스 25416)이(가) 0 코드(0x0)와 함께 종료되었습니다.
디버깅이 중지될 때 콘솔을 자동으로 닫으려면 [도구] -> [옵션] -> [디버깅] > [디버깅이 중지되면 자동으로 콘솔 닫기]를 사용
하도록 설정합니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...
```