```
#include<iostream>
#include<cstring>
using namespace std;
   char *name; // C프로그래밍 방식
   Person() = default;
   Person(const char *n);
   Person(const Person &person); //복사 생성자
   Person(Person&& p); //이동 생성자
   ~Person() { cout << "소멸자 실행" << endl; };
   void show(string obj);
Person::Person(const char *n){
    cout << "생성자 실행" << endl;
    this->name = new char[strlen(n)+1];
   strcpy(this->name, n);
Person::Person(const Person &person){ // 복사 생성자
   cout << "복사 생성자 실행" << endl;
    int len = strlen(person.name);
    this->name = new char[len+1];
   strcpy(this->name, person.name);
Person::Person(Person&& p){ // 이동 생성자
   cout << "이동 생성자 실행" << endl;
    int len = strlen(p.name);
    this->name = new char[len+1];
    strcpy(this->name, p.name);
   p.name = nullptr;
void Person::show(string obj){
    if(this->name == nullptr)
    cout << obj << "name = " << endl;</pre>
    cout << obj << "name = " << this->name << endl;</pre>
int main() {
    cout << "-1----" << endl;</pre>
    Person dan("daniel"); // 생성자 호출 name = daniel
    Person ben = Person("benny"); // 생성자 호출 name = daniel
    cout << "-2----" << endl;
    Person mvdan = move(dan); // 이동 생성자 호출 mvdan에 dan의 소유권을 넘김-> dan사라짐
    cout << "-3----" << endl;
    Person cpben = ben; // 복사 생성자 호출 원래의 ben객체를 cpben객체에 복사
    Person cpmvdan(mvdan); // 복사 생성자 호출 mvdan이 cpmvdan에 복사
    cout << "-4-----" << endl;
    dan.show("dan"); // x dan의 소유권이 mvdan에 넘어가서 dan에는 소유권이 없으므로 출력X ben.show("ben"); // benny
    mvdan.show("mvdan"); // daniel
    cpben.show("cpben"); // benny
    cpmvdan.show("cpmvdan"); // daniel
    return 0;
```

```
PS D:\2021-2\Cpp Programing\cpp> ./06_20
-1------
생성자 실행
생성자 실행
-2------
이동 생성자 실행
-3------
목시 생성자 실행
목시 생성자 실행
-4-------
danname = benny
mvdanname = benny
mvdanname = benny
cpmvdanname = benny
cpmvdanname = daniel
소멸자 실행
소멸자 실행
소멸자 실행
```