

C++_구조체, 클래스와 객체

Visual Studio 2022

C++ 구조체

❖ 구조체(structure)란?

다양한 자료형을 그룹화하여 하나의 변수로 처리할 수 있게 만든 자료형이다.
개발자가 다양한 정보를 저장하기 위해 필요에 따라 생성하는 자료형을 사용자 정의 자료형 또는 구조체라 한다.

▪ 구조체 정의

```
struct 구조체이름{  
    자료형 멤버이름;  
};
```

▪ 객체 생성

```
구조체이름 변수이름;
```

C++ 구조체

❖ 구조체(structure)의 정의와 사용

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

struct Student {
    string name;    //이름
    int grade;      //학년
    string address; //주소
};
```

```
int main() {
    Student st1 = Student(); //기본 생성자로 객체 생성
    //struct는 public 이므로 멤버 접근 허용됨.
    st1.name = "이우주";
    st1.grade = 3;
    st1.address = "서울시 노원구 상계동";

    cout << "학생 이름 : " << st1.name << endl;
    cout << "학년 : " << st1.grade << endl;
    cout << "주소 : " << st1.address << endl;

    return 0;
}
```

구조체 배열

❖ 구조체 배열 – 객체를 여러 개 생성

```
//구조체 배열
Student studentArr[3] = {
    {"김지구", 1, "서울시 종로구"},
    {"박화성", 2, "서울시 은평구"},
    {"최목성", 3, "서울시 강남구"}
};

for (int i = 0; i < 3; i++) {
    cout << studentArr[i].name << " 학생은 "
         << studentArr[i].grade << "학년 입니다." << endl;
}
```

열거형 자료형 enum

❖ enum 자료형

- enumeration(열거하다)의 영문 약자 키워드로 , 사용자가 직접 정의하여 사용할 수 있는 자료형이다.
- 열거형은 정수형 상수에 이름을 붙여서 코드를 이해하기 쉽게 해줌
- 열거형은 상수를 편리하게 정의할 수 있게 해줌

```
const int VALUE_A = 1;  
const int VALUE_B = 2;  
const int VALUE_C = 3;
```



```
enum VALUE{  
    VALUE_A = 1,  
    VALUE_B  
    VALUE_C  
}
```

※ 상수의 개수가 많아지면 선언하기에 복잡해짐

상수(constant)

- 상수(constant)

```
#include <iostream>
#define PI 3.14 //원주율 상수 선언

using namespace std;

int main()
{
    //상수 선언 및 초기화
    const int MIN_VAL = 1;
    const int MAX_VAL = 100;

    //MAX_VAL = 999; 수정 불가

    cout << MIN_VAL << " ~ " << MAX_VAL << endl;

    //원의 넓이 계산
    //const double PI = 3.14; //원주율
    int radius = 5; //반지름
    double circleArea; //원의 면적

    //면적 계산
    circleArea = radius * radius * PI;

    cout << "원의 면적: " << circleArea << endl;
```

열거형 자료형 enum

❖ enum 자료형

```
enum VALUE {  
    //기본 인덱스는 0부터 시작함  
    VALUE_A = 1,  
    VALUE_B,  
    VALUE_C  
};
```

```
int main()  
{  
    //상수 선언  
    /*const int VALUE_A = 1;  
    const int VALUE_B = 2;  
    const int VALUE_C = 3;  
    |  
    cout << VALUE_A << endl;  
    cout << VALUE_B << endl;  
    cout << VALUE_C << endl;*/  
  
    // enum 자료형 사용  
    enum VALUE value;  
    value = VALUE_C;  
  
    cout << value << endl;  
  
    return 0;  
}
```

열거형 자료형 enum

❖ enum 자료형

```
enum 열거형 이름{  
    값1 = 초기값,  
    값2,  
    값3  
}
```



enum 열거형 이름 변수 이름

```
enum WEEK {  
    SUN = 1, //초기값  
    MON,  
    TUE,  
    WED,  
    THR,  
    FRI,  
    SAT  
};
```

```
int main() {  
    enum WEEK week; //선언  
    week = WED;  
    //int week = WED; 사용 가능  
  
    cout << week << endl;  
  
    return 0;  
}
```


열거형 자료형 enum

❖ switch ~ case 문에서 사용하기

```
//열거형 상수 정의
enum MEDAL {
    GOLD = 1,
    SILVER,
    BRONZE
};
```

```
//enum MEDAL medal; //선언
//medal = SILVER;    //사용
//int medal = SILVER; //사용 가능

int medal;
cout << "메달 선택(1 ~ 3 입력): ";
cin >> medal;

switch (medal)
{
case GOLD:
    cout << "금메달" << endl;
    break;
case SILVER:
    cout << "은메달" << endl;
    break;
case BRONZE:
    cout << "동메달" << endl;
    break;
default:
    cout << "메달이 없습니다. 다시 입력하세요" << endl;
    break;
}
```

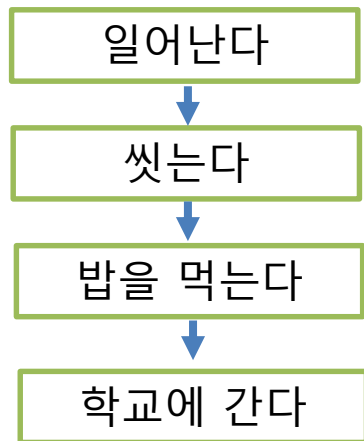
객체 지향 프로그래밍

■ 객체(Object)란?

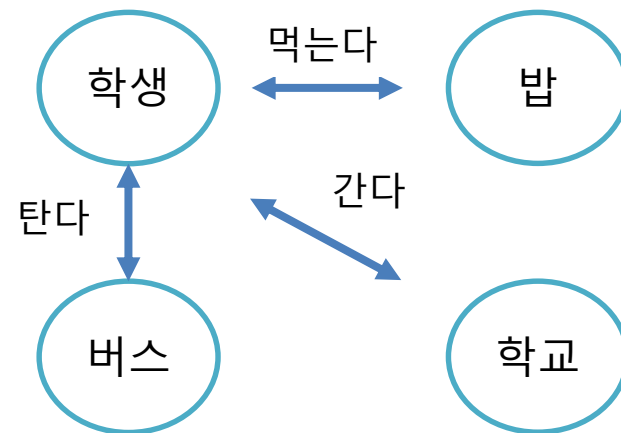
- 의사나 행위가 미치는 대상 -> 사전적 의미
- 구체적, 추상적 데이터 단위 (구체적-책상, 추상적-회사)

■ 객체지향 프로그래밍(Object Oriented Programming, OOP)

- 객체를 기반으로 하는 프로그래밍
- 먼저 객체를 만들고, 객체 사이에 일어나는 일을 구현함.



<절차지향 -C언어>



<객체지향 -C++,Java>

객체지향 프로그래밍이란?

절차지향 프로그래밍

```
작업 1();  
작업 2();  
작업 3();  
.  
.  
작업 99();  
작업 100();
```

작업(함수) 100개가 동
등한 위치에서 나열되
어 있다.

객체지향 프로그래밍

```
작업 1();  
작업 2();  
작업 3();  
.  
.  
작업 10();
```

```
작업 1();  
작업 2();  
작업 3();  
.  
.  
작업 10();
```

```
작업 1();  
작업 2();  
작업 3();  
.  
.  
작업 10();
```

연관있는 작업을 객체
로 묶어서 처리하기때
문에 보다 효율적으로
관리할 수 있다.

C++의 객체 지향 특성

- 객체와 캡슐화(Encapsulation)

캡슐화는 데이터를 캡슐로 싸서 외부의 접근으로부터 데이터를 보호하는 객체 지향 특성이다.

C++에서는 캡슐의 역할을 하는 것이 클래스이며 **class 키워드**를 이용하여 작성한다.

객체는 클래스라는 틀에서 생겨난 실체(instance)이다.

C++ 클래스는 멤버변수들과 멤버 함수들로 이루어지며, 멤버들은 캡슐 외부에 공개하거나(public), 보이지 않게(private) 선언할 수 있다.

- 상속성

자식 클래스의 객체가 생성될때 부모 클래스의 멤버나 함수를 사용할수 있다.

구조체의 진화 -> 클래스

상태(State)

```
struct Dog{  
    char name[20];  
    int age;  
    char type[20];  
};
```

(구조체)



객체(Object)

행위(Behaviour)

```
void bark();  
void eat();  
void sleep();
```

(일반함수)

★ 절차지향적 접근 방법

구조체의 진화 -> 클래스



객체(Object)

```
class Dog{
```

```
    string name;  
    int age;  
    string type;
```

```
    void bark();  
    void eat();  
    void sleep();
```

```
};
```

클래스

★ 클래스는 구조체에 함수를 포함시킨 틀이다.

클래스 정의 및 사용

● 클래스(class) 정의

- 클래스란 객체(사물)를 추상화한 자료형이다.
- 클래스란 객체를 정의하는 틀 혹은 설계도이다.
- 클래스에 멤버 변수와 멤버 함수를 선언한다.
- 클래스 이름은 대문자로 시작한다.
- 접근 제어자 private – 접근 불허, public – 접근 허용

```
class 클래스 이름{  
    private:  
        멤버 변수;  
    public:  
        멤버 함수;  
}
```

● 인스턴스(instance)

- 클래스를 사용하기 위해 생성된 객체를 인스턴스(instance)라 한다.
- 인스턴스로 클래스의 멤버변수에 점(.) 연산자로 접근하여 값을 지정한다.

클래스 이름 인스턴스(객체)
인스턴스.멤버변수

Dog 클래스 만들기

```
//Dog 클래스 정의
class Dog {
public: //접근 제어자 - 멤버변수 및 함수에 접근 허용
    string type; //종류
    int age;      //나이 ← 멤버 변수

    void dogInfo()
    {
        cout << "강아지 종류 : " << type << endl;
        cout << "강아지 나이 : " << age << "세" << endl;
    }

    void bark()
    {
        cout << "멍~ 멍~\n";
    }
};
```

← 멤버 함수

Dog 클래스 만들기

```
강아지 종류 : 푸들  
강아지 나이 : 2세  
멍~ 멍~  
강아지 종류 : 진돗개  
강아지 나이 : 3세  
멍~ 멍~
```

```
int main()  
{  
    Dog dog1; //객체(인스턴스) 생성  
  
    dog1.type = "푸들"; //멤버 변수 초기화  
    dog1.age = 2;  
    dog1.dogInfo();  
    dog1.bark();  
  
    Dog dog2; //객체(인스턴스) 생성  
  
    dog2.type = "진돗개";  
    dog2.age = 3;  
    dog2.dogInfo();  
    dog2.bark();  
  
    return 0;  
}
```

클래스 선언과 구현부 분리

```
//Dog 클래스 정의 - 함수 구현부 분리
class Dog {
public: //접근 제어자 - 멤버변수 및 함수에 접근 허용
    string type; //종류
    int age;      //나이

    void dogInfo();
    void bark();
};

void Dog::dogInfo()
{
    cout << "강아지 종류 : " << type << endl;
    cout << "강아지 나이 : " << age << "세" << endl;
}

void Dog::bark()
{
    cout << "멍~ 멍~\n";
}
```

← 멤버함수 선언부

분리하는 이유-클래스의 재사용을 위해서...
클래스를 사용하는 다른 C++파일에서는 컴파일 시 클래스 선언부만 필요하기 때문이다.

← 멤버함수 구현부

생성자(Constructor) – 기본 생성자

//Dog 클래스 정의 - 기본 생성자 사용

```
class Dog {  
public:  
    //멤버 변수  
    string type;  
    int age;  
  
    //기본 생성자  
    Dog();  
  
    //멤버 함수  
    void dogInfo();  
    void bark();  
};
```

- ★ 생성자는 객체가 만들어질때 자동으로 호출된다.
- 이름이 클래스와 동일하다.
 - 생성자는 반환형이 없다.
 - 생성자가 정의되어 있지 않으면 컴파일러가 자동으로 기본생성자(default constructor)를 제공한다.
 - 기본생성자는 매개변수가 없는 생성자이다.

//기본 생성자 초기화

```
Dog::Dog()  
{  
    type = "푸들";  
    age = 2;  
}
```

생성자 구현부

```
int main()  
{  
    Dog dog; //객체(기본 생성자)  
    dog.dogInfo();  
  
    return 0;  
}
```

매개 변수가 있는 생성자

```
class Dog {  
public:  
    //멤버 변수  
    string type;  
    int age;  
  
    Dog(); //기본 생성자  
    Dog(string t, int a); //매개변수 있는 생성자  
  
    //멤버 함수  
    void dogInfo();  
    void bark();  
};  
  
Dog::Dog(){  
    type = "강아지";  
    age = 1;  
}  
  
Dog::Dog(string t, int a){  
    type = t;  
    age = a;  
}
```

★ 생성자 오버로딩 – 생성자를 여러 개 사용할 수 있다
- 이름이 같고 매개변수가 다르다.

```
int main()  
{  
    Dog dog;    //기본 생성  
    dog.dogInfo();  
  
    Dog dog2("진돗개", 3); //생성자에 입력  
    dog2.dogInfo();  
  
    return 0;  
}
```

소멸자(destructor)

```
class Dog {  
public:  
    //멤버 변수  
    string type;  
    int age;  
  
    Dog(); //기본 생성자  
    Dog(string t, int a); //매개변수 있는 생성자  
    ~Dog(); //소멸자 - 생략 가능  
  
    //멤버 함수  
    void dogInfo();  
    void bark();  
};  
  
Dog::Dog(){  
    type = "강아지";  
    age = 1;  
}  
  
Dog::~~Dog() {  
    cout << "객체가 소멸됩니다..\n";  
}
```

- ★ 소멸자는 객체가 생성된후 자동으로 호출된다.
- 이름이 클래스와 동일하다.
 - 이름 앞에 '~'을 붙인다.
 - 소멸자가 정의되어 있지 않으면 컴파일러가 자동으로 기본소멸자를 제공한다.

헤더 파일(.h), cpp 파일로 분할하기

✓ 분할 컴파일

1. Dog.h – 헤더 파일(클래스 포함)
2. Dog.cpp – 함수 포함
3. Main.cpp – 실행 파일(객체 생성)

```
//조건부 컴파일 블록
//헤더파일이 중복정의되지 않도록 해줌
#ifndef DOG_H
#define DOG_H //매크로 정의

#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

class Dog {
public:
    string type;
    int age;

    Dog(string t, int a);

    void dogInfo();
    void bark();
};

#endif //조건부 컴파일 블록 종료
```

Dog.h

헤더 파일(.h), cpp 파일로 분할하기

```
#include "Dog.h"

Dog::Dog() { //기본 생성자
    type = "강아지";
    age = 1;
    cout << "객체를 생성합니다\n";
}

Dog::~~Dog() { //소멸자
    cout << "객체가 소멸됩니다..\n";
}

Dog::Dog(string t, int a) { //매개변수가 있는 생성자
    type = t;
    age = a;
}

void Dog::dogInfo()
{
    cout << "강아지 종류 : " << type << endl;
    cout << "강아지 나이 : " << age << "세" << endl;
}

void Dog::bark()
{
    cout << "멍~ 멍~\n";
}
```

Dog.cpp

헤더 파일(.h), cpp 파일로 분할하기

```
#include "Dog.h"
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    Dog dog;    //기본 생성  
    dog.dogInfo();
```

```
    Dog dog2("진돗개", 3); //생성자에 입력  
    dog2.dogInfo();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

DogMain.cpp

```
객체를 생성합니다  
강아지 종류 : 강아지  
강아지 나이 : 1세  
강아지 종류 : 진돗개  
강아지 나이 : 3세  
객체가 소멸됩니다..  
객체가 소멸됩니다..
```


정보은닉(Information Hiding)

- 정보 은닉

- 접근 제어자 : 접근 권한 지정

- public : 외부 클래스에서 접근 가능

- private : 클래스의 외부에서 클래스 내부의 멤버 변수나 메서드에 접근 못하게 하는 경우 사용

- 변수 접근하기 위해 **get(), set() 함수를 만들어 사용한다.**

접근 지정자	설 명
public	외부 클래스 어디에서나 접근 할수 있다.
protected	같은 클래스와 상속관계의 모든 자식클래스에서 접근 가능
private	같은 클래스 내부 가능, 그 외 접근 불가

정보은닉(Information Hiding)

- Book 클래스

Book
number title author
setNumber() getNumber() setTitle() getTitle() setAuthor() getAuthor()

```
//Book 클래스 정의 - 정보 은닉
class Book {
private:
    int number;    //책 번호
    string title;  //책 제목
    string author; //저자

public:
    //Book();    //기본 생성자(생략)

    //get(), set() 함수로 private 멤버에 접근
    void setNumber(int n);
    int getNumber();
    void setTitle(string t);
    string getTitle();
    void setAuthor(string a);
    string getAuthor();
};
```

정보은닉(Information Hiding)

■ Book 클래스

```
void Book::setNumber(int n){
    number = n;
}

int Book::getNumber(){
    return number;
}

void Book::setTitle(string t) {
    title = t;
}

string Book::getTitle() {
    return title;
}

void Book::setAuthor(string a) {
    author = a;
}

string Book::getAuthor() {
    return author;
}
```

```
int main()
{
    Book book1;

    book1.setNumber(100);
    book1.setTitle("채식주의자");
    book1.setAuthor("한강");

    cout << "***** 책의 정보 *****" << endl;
    cout << "책 번호 : " << book1.getNumber() << endl;
    cout << "책 제목 : " << book1.getTitle() << endl;
    cout << "책 저자 : " << book1.getAuthor() << endl;

    return 0;
}
```

정보은닉(Information Hiding)

- Book 클래스 – 객체 배열

```
class Book {  
private:  
    int number;    //책 번호  
    string title;  //책 제목  
    string author; //저자  
public:  
    Book(int n, string t, string a);  
  
    //get() 함수만 사용  
    int getNumber();  
    string getTitle();  
    string getAuthor();  
};
```

```
// 생성자 초기화  
Book::Book(int n, string t, string a) {  
    number = n;  
    title = t;  
    author = a;  
}  
  
int Book::getNumber() {  
    return number;  
}  
  
string Book::getTitle() {  
    return title;  
}  
  
string Book::getAuthor() {  
    return author;  
}
```

정보은닉(Information Hiding)

- Book 클래스

```
int main()
{
    //객체 배열
    Book book[3] = {
        Book(100, "채식주의자", "한강"),
        Book(101, "C++ 완전정복", "조규남"),
        Book(102, "모두의 C언어", "이형우"),
    };

    cout << "***** 책의 정보 *****" << endl;
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {
        cout << "책 번호 : " << book[i].getNumber() << endl;
        cout << "책 제목 : " << book[i].getTitle() << endl;
        cout << "책 저자 : " << book[i].getAuthor() << endl;
    }

    return 0;
}
```

this 예약어 사용

■ 자신의 메모리를 가리키는 this

- 생성된 인스턴스 스스로를 가리키는 예약어
- 객체 자신의 메모리상의 주소를 나타내는 포인터이다.

```
class Birthday {  
private:  
    int day;  
    int month;  
    int year;  
  
public:  
    void setYear(int year) {  
        this->year = year;  
    }  
  
    void printThis() {  
        cout << this << endl;  
    }  
};
```

```
int main()  
{  
    Birthday bDay;  
    bDay.setYear(2025);  
  
    cout << &bDay << endl; //객체의 주소  
  
    bDay.printThis(); //this의 주소  
  
    return 0;  
}
```

```
00000051901FFD38  
00000051901FFD38
```

this 예약어

▪ Car 클래스

Car
model year
drive() carInfo()

```
//Car 클래스 정의
class Car{
private:
    string model;
    int year;

public:
    /*
        생성자
        - 외부 입력을 this로 초기화(저장)
        - 변수이름이 같아야 함
    */
    Car(string model, int year) {
        this->model = model;
        this->year = year;
    }
    void drive();
    void carInfo();
};
```

this 예약어 사용

▪ Car 클래스

```
void Car::drive(){
    cout << "차가 달립니다.\n";
}

void Car::carInfo() {
    cout << "모델명: " << this->model << endl;
    cout << "년식: " << this->year << endl;
}

int main()
{
    Car car1("Avante", 2016); //car1 객체 생성

    car1.drive();
    car1.carInfo();
    cout << "=====\n";

    Car car2("Ionic6", 2023); //car2 객체 생성
    car2.drive();
    car2.carInfo();

    return 0;
}
```


회원 로그인 서비스

- 회원 로그인 서비스

```
class MemberService {  
public:  
    //로그인 여부를 반환하는 함수  
    bool login(string id, string pwd) {  
        if (id.compare("hangang") == 0 && pwd.compare("k1234") == 0) {  
            return true;  
        }  
        return false;  
    }  
  
    //로그아웃을 정의하는 함수  
    void logout() {  
        cout << "로그아웃 되었습니다.\n";  
    }  
};
```

회원 로그인 서비스

- 회원 로그인 서비스

```
int main()
{
    MemberService service; //회원 서비스 객체 생성

    bool result = service.login("hangang", "k1234");
    if (result)
    {
        cout << "로그인 되었습니다.\n";
    }
    else {
        cout << "아이디나 비밀번호가 일치하지 않습니다.\n";
    }

    service.logout();

    return 0;
}
```

로그인 되었습니다.
로그아웃 되었습니다.

객체 복사 최적화

◆ 객체 복사 최적화: 참조를 통한 복사 비용 줄이기

C++에서 객체를 값으로 전달할 때마다 복사 생성자가 호출되어 전체 객체가 복사된다. 이는 작은 객체에서는 문제가 되지 않지만, 큰 객체나 빈번한 호출 상황에서는 성능 저하를 일으킬 수 있다.

✓ 원본 코드의 복사 발생 시점

```
Point inputPoint() {  
    Point p; // 생성(기본 생성자)  
    cout << "좌표를 입력해주세요(x, y): ";  
    cin >> p.x >> p.y;  
    return p; //반환시 복사(임시 객체 생성)  
}
```

- 원본 객체의 메모리 주소만 전달
- const로 선언되어 원본 객체 수정 불가
- 복사 생성자 호출 없음

✓ 참조를 사용한 개선

```
// 수정 전: 값으로 전달 (복사 발생)  
void printPoint(Point p, const char* str = "Input Point");
```

```
// 수정 후: const 참조로 전달 (복사 없음)  
void printPoint(const Point& p, const char* str = "Input Point");
```

객체 복사 최적화

- ◆ Point 구조체를 사용하여 좌표를 입력받고 출력하는 프로그램
멤버변수는 생성자에서 **대입 연산**으로 초기화하는 방법과 생성자 선언 뒤쪽에 **초기화 목록**을 이용하는 방법이 있다.

```
struct Point {  
    int x, y; ← int x = 0;  
                int y = 0;  
  
    //생성자 : 초기화 목록  
    Point(int x = 0, int y = 0) : x(x), y(y){}  
    //Point() : x(0) , y(0) {} //명시적 초기화  
};  
  
Point inputPoint() {  
    Point p; // 생성(기본 생성자)  
    cout << "좌표를 입력해주세요(x, y): ";  
    cin >> p.x >> p.y;  
    return p; //반환시 복사(임시 객체 생성)  
}
```

객체 복사 최적화

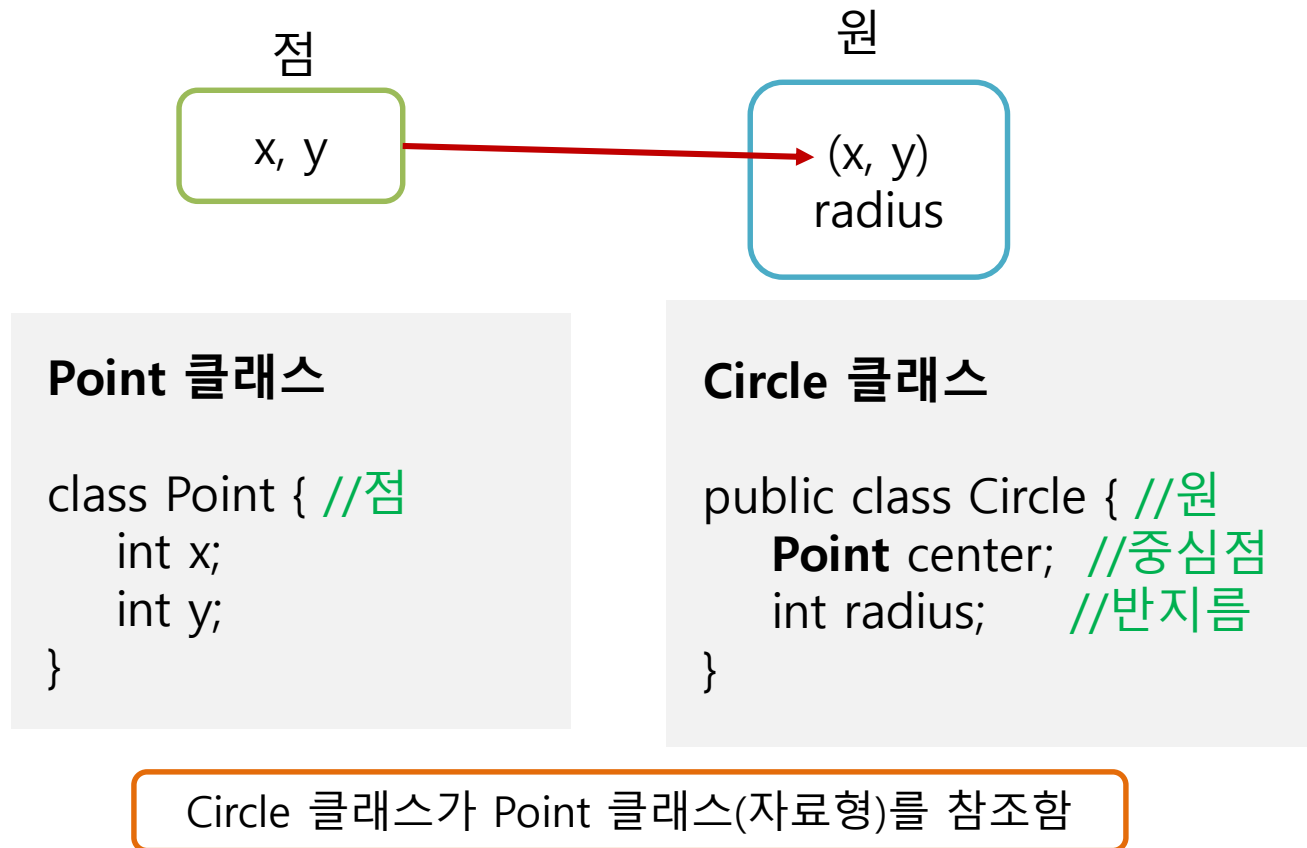
- ◆ Point 구조체를 사용하여 좌표를 입력받고 출력하는 프로그램

```
void printPoint(const Point& p, const char* str = "Input Point") {  
    cout << str << "=( " << p.x << ", " << p.y << ")\n";  
}  
  
int main()  
{  
    Point p1;  
    p1 = inputPoint(); //임시 객체에서 p1로 복사  
    printPoint(p1, "입력 좌표"); //p1에서 함수 매개변수 p로 복사  
  
    return 0;  
}
```

```
좌표를 입력해주세요(x, y): 3 5  
입력 좌표=(3,5)
```

클래스(객체) 참조

■ 클래스 간 참조



클래스(객체) 참조

▪ Point 클래스

```
class Point {  
private:  
    int x;  
    int y;  
  
public:  
    // 생성자: 초기화 목록 사용  
    Point(int x = 0, int y = 0) : x(x), y(y) {}  
  
    // getter 메서드  
    int getX() { return x; }  
    int getY() { return y; }  
};
```

클래스(객체) 참조

▪ Circle 클래스

```
class Circle {  
private:  
    Point center; // 중심점(이제 Point 클래스 사용)  
    int radius;   // 반지름  
  
public:  
    // 생성자: 초기화 목록 사용  
    Circle(int x, int y, int radius) : center( x, y ), radius(radius) {}  
  
    // 원의 넓이 계산  
    double getArea(){  
        return M_PI * radius * radius; // math.h의 M_PI 사용  
    }  
  
    // 원의 정보 출력  
    void showInfo(){  
        cout << "원의 중심은(" << center.getX() << ", " << center.getY()  
            << ")이고, 반지름은 " << radius << "입니다." << endl;  
    }  
};
```


클래스(객체) 참조

▪ Circle 클래스 테스트

```
int main()
{
    Circle c1(2, 3, 5); //작은 원 생성
    Circle c2(10, 10, 10); //큰 원 생성

    cout << "***** 원의 정보 *****\n";
    c1.showInfo();
    cout << "원의 넓이: " << c1.getArea() << endl;

    c2.showInfo();
    cout << "원의 넓이: " << c2.getArea() << endl;

    return 0;
}
```

```
***** 원의 정보 *****
원의 중심은 (2, 3)이고, 반지름은 5입니다.
원의 넓이: 78.5375
원의 중심은 (10, 10)이고, 반지름은 10입니다.
원의 넓이: 314.15
```

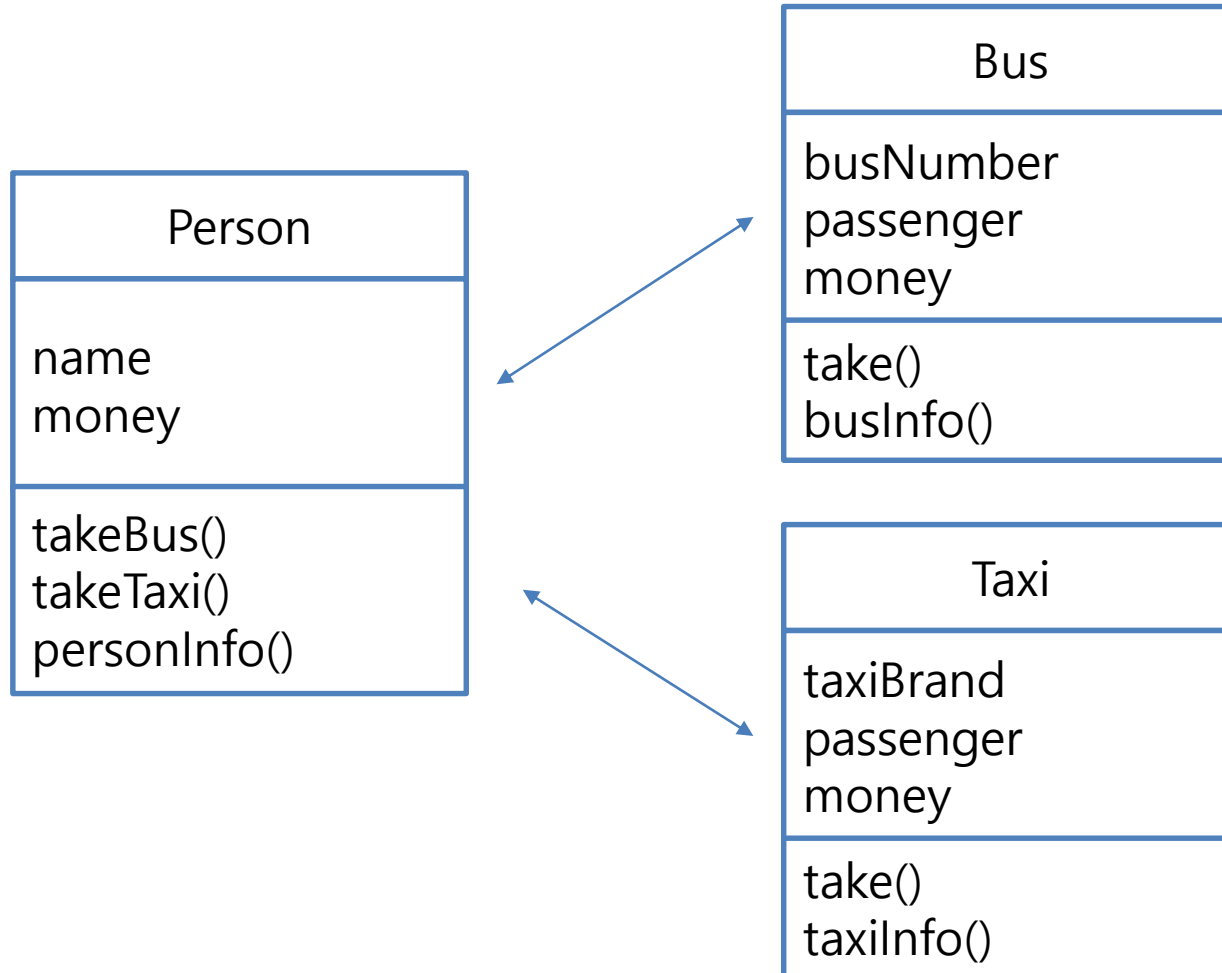
클래스(객체)간 협력

▪ 사람이 버스를 타는 상황



클래스(객체)간 협력

▪ 사람, 버스, 택시 클래스 다이어그램



클래스(객체)간 협력

▪ 버스 클래스

```
class Bus {  
private:  
    int busNumber;  
    int passenger; //초기화  
    int money;  
    //int passenger=0, money = 0; 도 가능  
    //아래 초기화 목록 사용 권장  
public:  
    // 생성자 : 초기화 목록  
    Bus(int busNumber) : passenger(0), money(0) {  
        this->busNumber = busNumber;  
    }  
  
    void take(int money) {  
        this->money += money;  
        passenger++;  
    }  
  
    void busInfo() {  
        cout << busNumber << "번 버스의 수입은 " << money <<  
            "원이고, 승객수는 " << passenger << "명 입니다.\n";  
    }  
};
```

클래스(객체)간 협력

▪ 사람 클래스

```
class Person {  
private:  
    string name;  
    int money;  
  
public:  
    Person(string name, int money) {  
        this->name = name;  
        this->money = money;  
    }  
  
    void takeBus(Bus &bus, int fee) { //Bus를 참조(&)로 받음  
        bus.take(fee);  
        this->money -= fee;  
    }  
  
    void personInfo() {  
        cout << name << "님의 남은 돈은 " << money << "원 입니다.\n";  
    }  
};
```

클래스(객체)간 협력

▪ Main 클래스

```
int main()
{
    Person p1("신유빈", 10000); //사람 객체 1명 생성
    Bus bus103(103); //버스 객체 1대 생성
    int feeOfBus = 1500;

    Person p2("이정후", 20000); //사람 객체 1명 생성

    p1.takeBus(bus103, feeOfBus); //버스 탑승(참조로 전달)
    p2.takeBus(bus103, feeOfBus);

    //정보 출력
    p1.personInfo();
    p2.personInfo();
    bus103.busInfo();

    return 0;
}
```

신유빈님의 남은 돈은 8500원 입니다.
이정후님의 남은 돈은 18500원 입니다.
103번 버스의 수입은 3000원이고, 승객수는 2명 입니다.

실습 문제 1 - 클래스

회원(Member) 클래스를 정의하고 배열을 사용하여 객체를 생성하세요.

[파일이름: MemberTest.cpp]

데이터 이름	필드 이름	타입	접근 제어
아이디	id	문자열	private
패스워드	password	문자열	private

👉 실행 결과

```
***** 회원 현황 *****  
아이디 : flower, 패스워드 : f1234  
아이디 : tree, 패스워드 : t1234  
아이디 : bird, 패스워드 : b1234
```