메모리 단편화

압축,페이징-> os 에서 하는것

메모리풀-> 우리가 쓸 것.

메모리크기를 잡아놓고 그 객체의 크기만큼 쪼개놓고

할당이 필요할 때 이 메모리에서 할당받기

New delete 오버로딩

Void\* Operator new (size\_t);

메모리할당, 생성자 호출 후 나온 주소를 호출한 객체에 맞게 캐스팅까지 해줌.

Void operator delete(void\*);

Ptr = Moalloc(object);

포인터에다가 다음번에 줘야할 메모리 주소를 넣어둔다.

링크드 리스트 하듯이 next 주소를 저장.

세션에서 어쩔 수 없이 다중 상속이 일어난다.

세션에서 다중상속으로 쓰거나 아니면 오버로딩하도록 하게 하거나.

꽉찼을 때는 새로운 크기의 메모리풀을 할당받아야 한다.