

```
1  #define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS
2  #pragma once
3  #include<iostream>
4  #include<cstring>
5  #include<cstdlib>
6  #include "Animal.h"
7  using namespace std;
8
9  // 호텔 클래스에서 어떻게 해야 Animal 클래스의 정보를 사용할 수 있을지 잘모르겠 ➤
   습니다.
10
11 class AnimalHotel
12 {
13     enum {
14         LASTROOMNUMBER = 8
15     };
16
17     // 호텔측에서 가지고 있어야하는 손님 정보라는 생각으로 작성하였다.
18     typedef struct {
19         char* name;
20         char* type;
21     }GUEST;
22
23     typedef struct {
24         int roomNum;
25         GUEST guest;
26     }ROOM;
27
28 private:
29     ROOM* room = new ROOM[LASTROOMNUMBER];
30 public:
31     AnimalHotel()
32     {
33         // 빈방인지 아닌지 손님의 이름을 보고 확인한다. 이름이 0이면 빈방
34         memset(room, 0, sizeof(ROOM) * LASTROOMNUMBER);
35         // 호실 번호를 정하는 부분이다. 1호실 2호실... 으로 사용하고 있기 때문 ➤
           에 현재 코드에서는 크게 의미 없다.
36         // 편의에 따라 101호 102호등으로 바꾸기 위해 작성하였다.
37         for (int i = 0; i < 8; i++)
38             room[i].roomNum = i + 1;
39     }
40     ~AnimalHotel()
41     {
42         delete[] room;
43     }
44
45
46     void CheckIn(const int room, const char* _name, const char* _type); // 입실 ➤
           에 필요한 정보를 받아 체크인
47     int checkRoom(); // 사용자가 비어있는 방만 고를 수 있게 해준다.
48     char* CheckOut(); // 호실을 말하면 체크아웃을 할 수 있다.
49     void FrontDesk();// 시작 메뉴를 불러온다.
50     void List(); // 호실별로 입실 현황을 알려준다.
51
52 };
```