

10) 제시된 클래스를 사용하여 실행 화면과 같이 동작하는 프로그램을 작성하세요. **Pizza** 객체 배열은 입력 받은 피자 판의 개수만큼 **new** 를 이용하여 동적으로 생성합니다.

```
피자 몇 판? 3
피자 크기는(small, medium, large)? small

0) small Pizza Yammy
1) small Pizza Yammy
2) small Pizza Yammy

소셜자 I Had it all.
소셜자 I Had it all.
소셜자 I Had it all.
```

```
class Pizza {
    string *size;
public:
    Pizza() = default;
    ~Pizza();
    void setSize(string s); //s 를 size 에 대입
    string getSize();
};
```

//처리 하는 방식은 두 가지 입니다.  
//두 방식 모두 Pizza 클래스는 같습니다.

- 1) Pizza 클래스 완성 후 실행 화면의 모든 내용을 main() 함수에서 작성하는 방식.
- 2) Pizza 클래스 완성 후 main()에서 처리하던 모든 내용을 PizzaManager 클래스에 넣어 작성하는 방식.

```
int main() {
    PizzaManager pm;
    pm.status(); //Pizza 클래스 타입의 배열의 각 요소마다 getSize() 호출.
    return 0;
}
```

```

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

//== main() 에서 처리 ==

class Pizza {
    string *size;
public:
    Pizza() = default;
    ~Pizza();
    void setSize(string s); //s 를 size 에 대입
    string getSize();
};
Pizza::~~Pizza() {
    delete size;
    cout << "소멸자 I Had it all." <<endl;
}
void Pizza::setSize(string s) {
    Pizza::size = new string(s);
}
string Pizza::getSize() {
    return *Pizza::size;
}
int main() {
    int count;
    Pizza *p;
    string sml;

    cout << "피자 몇 판? ";
    cin >> count;
    p = new Pizza[count]; //객체 생성 - 디폴트생성자

    cout << "피자 크기는(small, medium, large)? ";
    cin >> sml;
    for (int i = 0; i < count; i++) {
        p[i].setSize(sml);
    }
    cout << endl;
    for (int i = 0; i < count; i++) {
        cout << i << ") " << p[i].getSize() << " Pizza Yammy" << endl;
    }
    cout << endl;

    delete[] p; //멤버 메모리 해제
    return 0;
}

//== PizzaManager 사용 ==

```

```

class Pizza {
    string *size;
public:
    Pizza() = default;
    ~Pizza();
    void setSize(string s); //s 를 size 에 대입
    string getSize();
};
Pizza::~~Pizza() {
    delete size;
    cout << "소멸자 I Had it all." <<endl;
}
void Pizza::setSize(string s) {
    Pizza::size = new string(s);
}
string Pizza::getSize() {
    return *Pizza::size;
}
class PizzaManager {
    int count;
    Pizza *p;
    string sml;
public:
    PizzaManager() {
        cout <<"피자 몇 판? ";
        cin >> count;
        p = new Pizza[count]; //객체 생성 - 디폴트생성자`

        cout << "피자 크기는(small, medium, large)? ";
        cin >> sml;
        for (int i = 0; i < count; i++) {
            p[i].setSize(sml);
        }
    }
    void status() {
        //Pizza 클래스 타입의 배열의 각 요소마다 getSize() 호출
        for (int i = 0; i < count; i++) {
            cout << i << ") " << p[i].getSize() << " Pizza Yammy" << endl;
        }
        cout << endl;
    }
    ~PizzaManager() {
        delete[] p; //멤버 메모리 해제
    }
};
int main() {
    PizzaManager pm;
    pm.status(); //Pizza 클래스 타입의 배열의 각 요소마다 getSize() 호출
    return 0;
}

```