Graphic2DEditor\_OOP 의 코드 분석 및 결과 참고

1. List: BaseNode를 멤버 변수를 가지는 Linked List으로, 이질 리스트이다. Node들의 추가, 삭제, 출력 등을 가능하게 한다. \*first는 첫 번째 노드를 가리키는 포인터 변수이다. List의 구조는 다음과 같다.
2. BaseNode: 다양한 도형들의 기본 틀이 되는 Based Class으로, CircleNode, RectangleNode, PolygonNode를 상속한다. 멤버 변수 중 좌, 우의 Node를 가리키는 포인터 변수 rLink와 lLink가 있으므로 Doubly Linked List로 저장되어 있음을 알 수 있다. Draw()와 Display()는 순수 가상함수로 구현되었으며, 아래에 나타난 Derived Class들에서 다시 정의되어 있다.
   1. CircleNode: Draw한 두 개의 꼭지점 사이에 사용자 지정 속성의 원
   2. RectangleNode: Draw한 두 개의 꼭지점 사이에 사용자 지정 속성의 사각형
   3. PolygonNode: Draw한 꼭지점(MAX개 미만)을 이은 사용자 지정 속성의 다각형
3. Iterator: List를 탐색할 때 쓰이는 클래스이다. Iterator를 클래스로 만듦으로써, 독립적인 Iterator 객체를 생성해 List를 여러 곳에서 동시에 탐색할 수 있게 하였다.
4. Point: 객체의 x, y값을 저장하는 Struct이다. 이때 Operator overloading을 이용했다.
5. Attribute: 생성된 각 도형들의 속성(색상, 선 굵기, 채우기, …)들을 저장하는 Class이다.
6. DrawingStatus: 도형을 체계적으로 관리하고, 리스트에 추가하기 위한 Class이다. 도형 그리기 시작, 종료, 현재 그리는 도형 ID 등을 관리한다.

이 프로그램에서 Template class를 사용한다면 더 Generic한 프로그램이 되지 않을까 생각한다.