3주차 정리본

01. keyword & class

먼저, keyword는 이미 정의가 되어있는 것이다. void나 int, if, while 등의 예시가 있다.

반면 class는 사용자가 직접 정의한다는 특징이 있다.

02. string class: 문자열을 조작하고 처리하는 기능

1) 빈 문자열 생성: string s;

2) 문자열 생성: string s = “Welcome to C++”;

string s(”Welcome to C++”);

char s1[]=”Welcome to C++”;

string s(s1);

03.

|  |  |
| --- | --- |
| append | 문자열 추가하는 기능 |
| assign | 문자열 대입하는 기능 |
| compare | 문자열 비교 / at이나 substr 함수 이용 |
| find | 원하는 문자열의 위치 반환 |
| insert | 문자열에 부분 문자열 삽입 |
| replace | 부분 문자열 교체 |
| stringstream | 문자열 분할 |

04. 기타 함수

at(index): 특정 인덱스에 있는 문자를 검색

claer(): 문자열을 제거

erase(index, n): 문자열의 일부를 삭제

empty(): 문자열이 비어 있는지를 확인

length(), size(), capacity(): 문자열 크기

c\_str(): C-문자열 반환

05. const

매개변수 앞 const: 매개변수를 상수로/장점: 참조변수를 가져올 수 있음/유의: const 변수의 해제

함수 뒤 const: 멤버를 상수로/함수 내에서 멤버 변수를 변경하지 않고 읽기만 함

함수 앞 const: 반환을 상수로/함수 반환 값을 변경하지 않고 읽기만 함

06. static

함수 내 static 변수: 한번만 초기화 / 지역 변수와 달리 함수를 빠져나가도 소멸되지 않음

전역 공간 static 변수: 선언된 파일 내에서 참조를 허용

클래스 내 static 변수: static 멤버변수 (클래스 변수)

=> 객체 생성 전 초기화 -> 클래스 당 하나씩 생성

=> 생성자로 초기화할 수 없음.

static 멤버함수

=> 선언된 클래스의 모든 객체가 공유

=> public으로 선언되면 클래스의 이름을 이용해 호출이 가능

=> 객체 멤버가 아님