# 생성자 (Chapter 7 Constructors and other tools)

숭실대학교 김강희 교수 (khkim@ssu.ac.kr)

### 순서

- ❖ 이론:
  - 생성자 관련 사항들
  - 인자 전달
  - 인라인 함수
  - 관련 C++11 문법들

### 생성자에 대해 추가로 알아야 할 것들

- ❖ 디폴트 생성자
  - 호출 방법
    - Matrix A; // yes!
    - ❖Matrix A(); // no!
  - 누가 작성하나?
    - ❖다른 생성자들이 없으면 컴파일러에 의해 자동 생성됨
- ❖ 생성자의 명시적 호출
  - Matrix A(3,3); A = Matrix(5,5);
    - ❖익명의 객체가 생성되어 객체 A 에 지정됨
- ❖ 생성자 안에서 멤버 변수 초기화의 다른 방식 -> 초기화 섹션
  - MyMatrix::MyMatrix(int cy, int cx) : Matrix(cy, cx) { ... }
  - MyMatrix::MyMatrix(int cy, int cx) : dy(cy), dx(cx) { ... }

### 인자(파라미터)의 전달

- ❖ Call-by-value : 인자의 복사 작업이 있음
  - 단순한 데이터 타입들(char, int, double, ...)에 대해서는 크게 문제되지 않음
  - 복잡한 데이터 타입들(class)에 대해서는 크게 문제될 수 있음
  - 예1: Matrix(Matrix obj)
  - 예2: Matrix(Matrix \*obj)
- ❖ Call-by-reference : 인자의 복사 작업이 없음
  - 예: Matrix(Matrix &obj)

### 인라인 함수들(inline functions)

- ❖ class 선언 내부에 함수 body 를 포함하는 경우에는 함수 선언 앞에 inline 키워드가 필요 없음
- ❖ class 선언 외부에 있는 함수 body 를 inline 화하기 위해서는 함수 선언 앞에 inline 키워드가 필요함
- ❖ inline 함수는 호출되는 지점에서, 함수 호출 코드가 존재하지 않고, 함수 body 코드가 존재함
  - 작은 크기의 함수에 대해서만 inline 하는 것이 좋음

#### 관련 C++11 문법들

```
❖ C++11 는 member initialization 라는 기능을 제공함
   class Matrix {
    private:
       int dy = 0; // default value
       int dx = 0; // default value
    public:
       Matrix() { ... };
❖ C++11 는 한 생성자가 다른 생성자를 호출하는 것을 허용함
   class Matrix {
     Matrix(int cy, int cx) : dy(cy), dx(cx) { ... }
     Matrix() : Matrix(0, 0) { ... }
```

#### Matrix.h

```
#pragma once
     #include <iostream>
 3
     #include <cstdlib>
 4
 5
     using namespace std;
 6
 7
    ⊟class Matrix {
 8
     private:
 9
       static int nAlloc:
10
       static int nFree;
11
       int dy;
12
       int dx;
13
       int **array;
14
       void alloc(int cy, int cx);
15
     public:
16
       static int get nAlloc();
       static int get nFree();
17
18
       int get dy();
19
       int get dx();
20
       int** get array();
21
       Matrix();
22
       Matrix(int cy, int cx);
23
       Matrix(const Matrix *obj);
24
       Matrix (const Matrix &obj);
25
       Matrix(int *arr, int col, int row);
       ~Matrix();
26
```

### Matrix 생성자들

8

9

10 11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

22

23

24

25

26

27

28

```
#include "Matrix.h"
 int Matrix::nAlloc = 0;
 int Matrix::nFree = 0;
 int Matrix::get nAlloc() { return nAlloc; }
 int Matrix::get nFree() { return nFree; }
 int Matrix::get dy() { return dy; }
 int Matrix::get dx() { return dx; }
 int **Matrix::get array() { return array; }
□void Matrix::alloc(int cy, int cx) {
   if ((cy < 0) || (cx < 0)) return;</pre>
   dy = cy;
   dx = cx;
   array = new int*[dy];
   for (int y = 0; y < dy; y++)
     array[y] = new int[dx];
   for (int y = 0; y < dy; y++)
     for (int x = 0; x < dx; x++)
       array[y][x] = 0;
   nAlloc++;
```

30

31 32

33

34

35

36

37

38

39 40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60 61

62

63 64

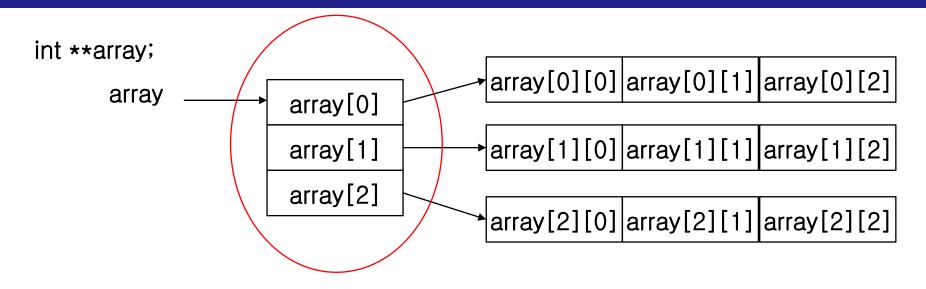
65

66

```
for (int y = 0; y < dy; y++)
    delete array[v];
  delete array;
  nFree++;
L}
alloc(cy, cx);
  for (int y = 0; y < dy; y++)
    for (int x = 0; x < dx; x++)
     array[y][x] = 0;
Lì
alloc(obj->dy, obj->dx);
  for (int y = 0; y < dy; y++)
    for (int x = 0; x < dx; x++)
     array[y][x] = obj->array[y][x];
L
alloc(obj.dy, obj.dx);
  for (int y = 0; y < dy; y++)
    for (int x = 0; x < dx; x++)
     array[y][x] = obj.array[y][x];
L)
alloc(col, row);
  for (int y = 0; y < dy; y++)
    for (int x = 0; x < dx; x++)
     array[y][x] = arr[y * dx + x];
```

Matrix::Matrix() { alloc(0, 0); }

## 참고: 포인터들의 배열 vs 2차원 배열의 포인터



#### 주차별 강의 내용

- 1. 교과목 개요
- <del>2. C/C++ 기초</del>
- 3. 구조체와 클래스
- 4. 생성자와 벡터 → 과제#1
- 5. 연산자 오버로딩과 프렌즈
- 6. 포인터와 동적 배열
- 7. 상속 → 과제#2
- 8. 중간고사(4/20일 pm7:30)
- 9. 다형성과 가상 함수, 템플릿
- 10. 연결된 자료구조들(5/5일 휴강 → 보강 5/11일 50분, 5/18일 50분) → 과제#3
- 11. 예외 처리
- 12. 표준 템플릿 라이브러리(STL)
- 13. 분할 컴파일과 네임스페이스 → 과제#4
- 14. 스트림과 파일 입출력
- 15. 기말고사 (6/8일 pm7:30)