

# C++ STUDY

Week 1  
Study Orientation, C Review

01

하나,

진행자 소개



02

두울,

학술회 진행 과정



03

세엣,

C 언어 복습

01

하나,

진행자 소개



02

두울,

학술회 진행 과정



03

세엣,

C 언어 복습

# 진행자 소개

## 방찬웅

#16학번 #3학년 #늑은이

### 02

19년 5월 전역 후 방황  
커피에 빠져 카페 알바 시작  
스타벅스에 입사하여 1년 3개월 동안 근무

### 01

16년도 홍익대학교 게임소프트웨어전공 입학  
이후  
17년도 1학기 마치고 군휴학

### 03

스타벅스에서 현타  
다시 공부를 하기로 결심  
저번 학기 평점 4.33 (입대 전 평균 2.8)

2.38 3.25  
2.8



인생샷

@ccold\_bear

01

하나,

진행자 소개

02

두울,

학술회 진행 과정

03

세엣,

C 언어 복습

## 학술회 진행과정 (예상일정)

4 / 7 1주차 Q

4 / 14 2주차 Q

4 / 21 3주차 Q

**4 / 28**

5 / 5 4주차 Q

5 / 12 5주차 Q

5 / 19 6주차 Q

5 / 26 7주차 Q

6 / 2 8주차 Q

8주차 C++

# 학술회 진행 과정 (목적)

## '자립성'

시켜서 하는 프로그래밍이 아닌

## '스스로 문제 해결'

스스로 생각하고 고민하여 코딩

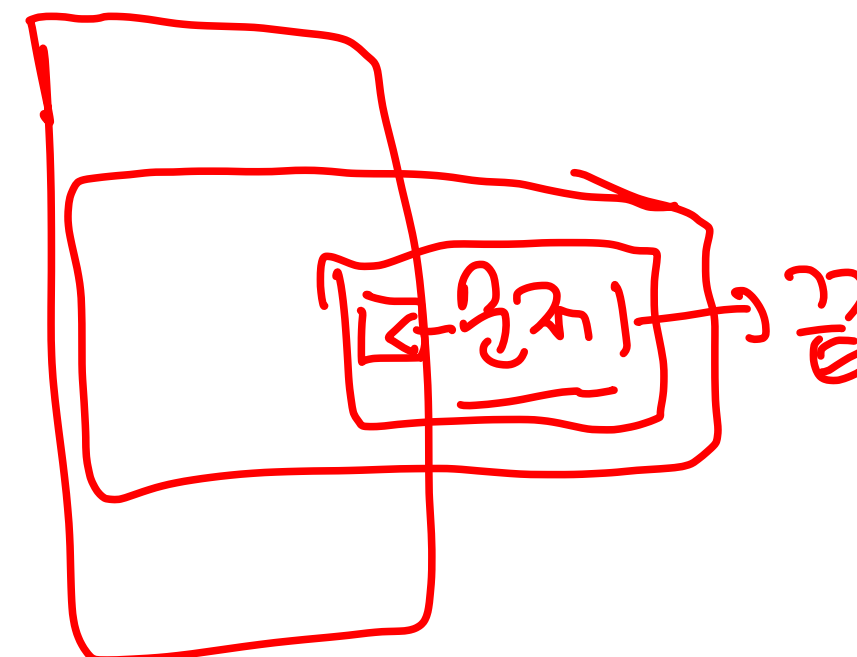
고민 + 고민 + 고민

## '단순한 코딩만을 위한 것이 아닌 이해하는 것'

단편적인 부분보다 전체적인 부분을 다룰 수 있도록

## '자율성'

프로그래머가 되려는 의지



# 학술회 진행 과정 (시퀀스)

① 이론 + ② 실습 + ③ 과제

- 실습보다는 이론에 초점을 둘 예정
- 과제 검사 X (자율성 보장) -> 본인 의지 중요, 했다면 카페에 업로드
- 질문, 과제 피드백 -> 자유롭게 연락

열심히 안하면? 내 손해가 아닌 본인 손해이기 때문에 괜찮다!

대신 저도 알려드리기 위해 열심히 준비를 할 예정!



01

하나,

진행자 소개

02

두울,

학술회 진행 과정

03

세엣,

C 언어 복습

# 변수와 함수

네이밍 중요

변수 : 어떤 '공간'에 어떤 '값'을 저장하기 위한 '이름'을 가지고 있는 '저장 공간'



아 이걸 좀 변수인데?

라는 말이 있듯이 변수는 언제든지 다른 값으로 변경될 수 있다.

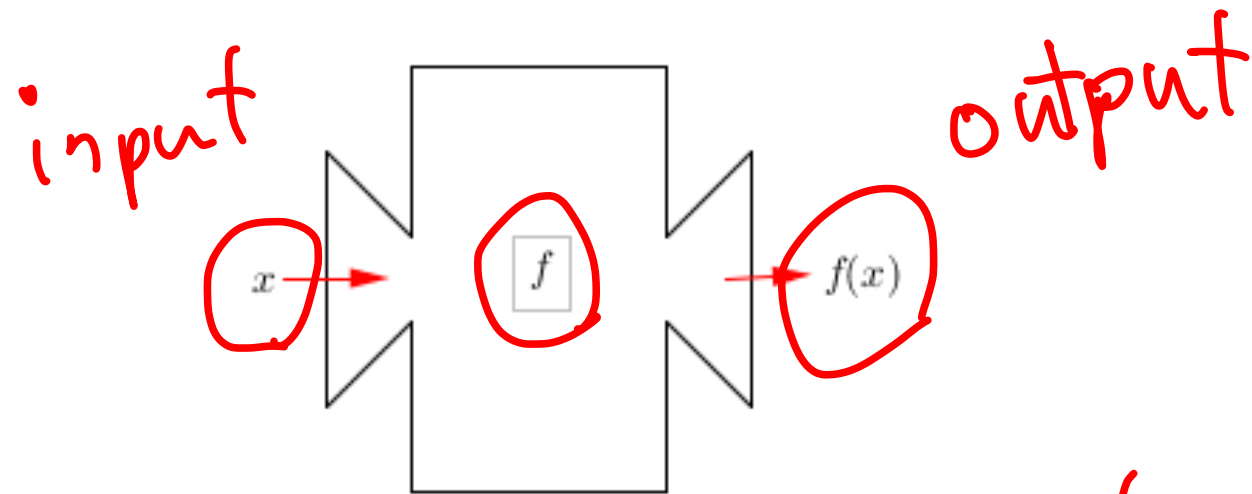
# 변수와 함수

네이밍 중요

`set_password`  
↑

대문자로 단어 나누기

**함수 : 하나의 특별한 목적의 작업을 수행하기 위해 독립적으로 설계된 프로그램 코드의 집합**



`set/Password()`

동사 + 명사

반환 자료형      매개변수 목록

`int sum(x, y)`

함수 이름

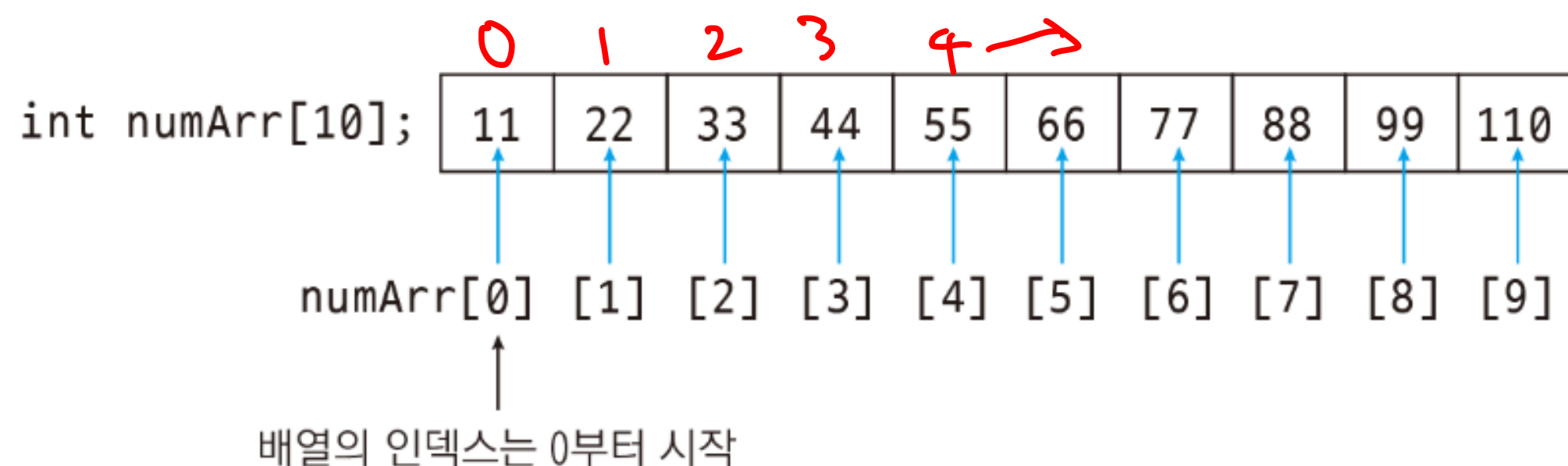
함수 몸체

`return (int)`

`passwordSetting()`

# 배열과 포인터

**배열** : 같은 '자료형'의 많은 데이터를 저장하기 위해 '메모리에 연속적'으로 저장



**장점 : 많은 양의 데이터를 반복문으로 효율적으로 처리할 수 있다.**  
**Data에 접근하기 쉽고 빠르다. (numArr[1] -> 22)**

**단점 : 크기를 변경할 수 없다.**  
**재사용이 어렵다.**

```
int num[10000]
```

char 40000 byte

for  
{  
    murArr[i]  
}

→ [ ] → [ ]  
2      3      341

# 배열과 포인터

포인터 : 메모리의 주소 값을 저장하는 변수

세뇌 시켜야 할 것

int num = 10;

int\* ptr = &num

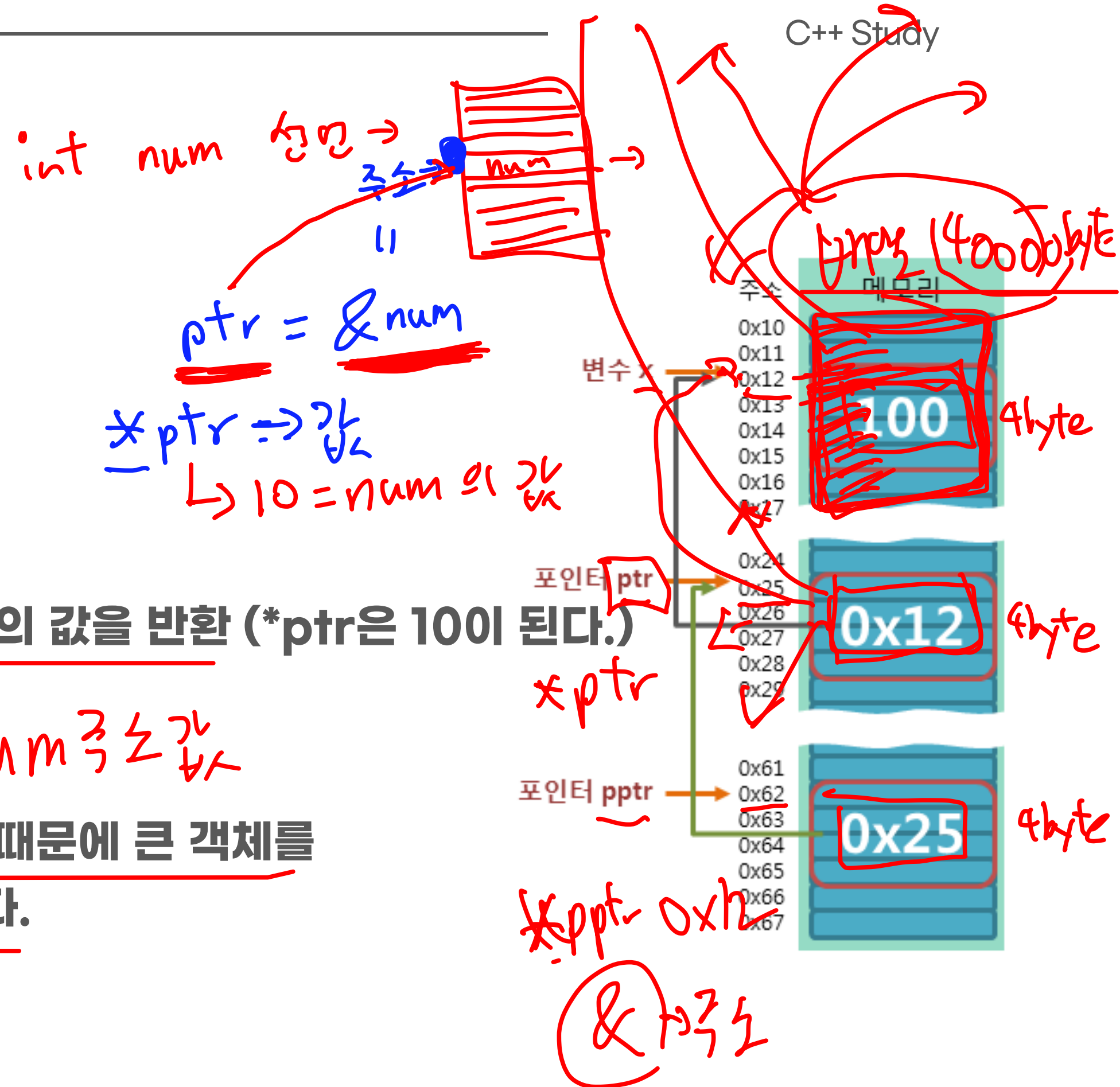
&(주소 연산자) -> 주소 값 반환 (&num)

\*(간접 참조 연산자) -> 포인터가 가르키는 주소의 값을 반환 (\*ptr은 10이 된다.)

그렇다면 그냥 ptr의 값은? &num num 주소 값

장점 : 포인터 변수는 4바이트의 크기만 가지기 때문에 큰 객체를 다룰 때도 첫번째 주소 값만 참조하면 된다.

단점 : 어렵고 헛갈린다.



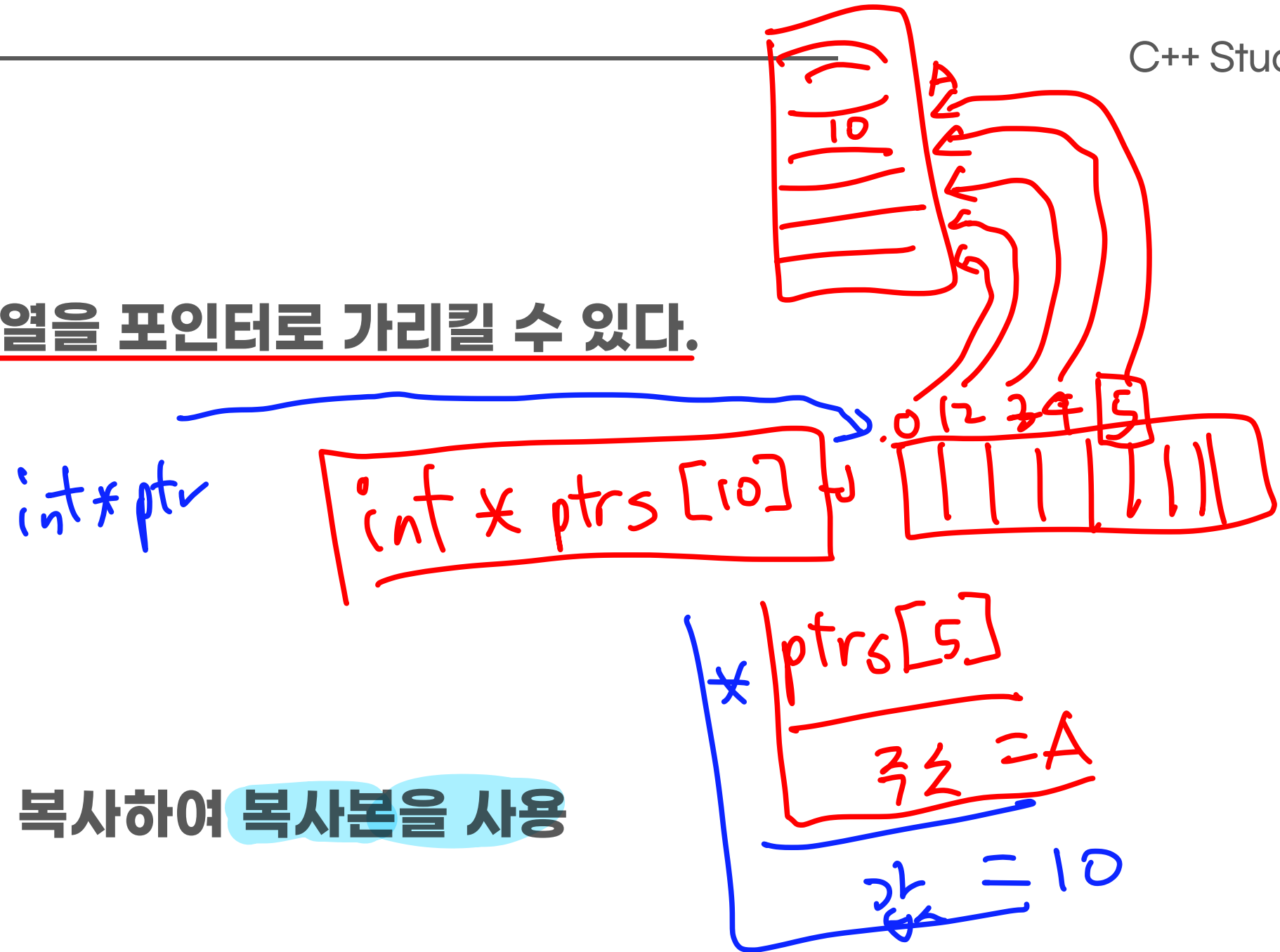
# 배열과 포인터

포인터 변수들을 배열로 만들 수 있고, 배열을 포인터로 가리킬 수 있다.

배열의 이름은 포인터이다.

값에 의한 호출(Call by Value) : 값을 복사하여 복사본을 사용

참조에 의한 호출(Call by Reference) : 주소 값을 전달하여 원본 사용



# 과제

## 1. 변수, 함수 네이밍하기 간단 생각

(1) 동네를 입력하면 동네 맛집 목록을 반환해주는 함수

(2) 배열 위치 값을 입력받아 해당 위치에 있는 값을 지우는 함수

예) 계좌와 금액을 입력받아 계좌에 금액 만큼 입금하는 함수 → 반환값 X

`void depositIntoAccount(int accountNum, int money)`

depInto

입금

반환자료형 함수명(인자) 전부 적을 것

반환값 계좌

string

계좌번호

금액

2. 10 크기의 배열을 만들고 숫자를 입력 받은 다음 오름차순, 내림차순으로 정렬하는 함수 구현

입력

정렬 swap array 배열[10] = []

3. 아무것도 안보고 시간이 지난 후에 Swap 함수 구현 (은근 헛갈린다)

# Q&A



감사합니다!