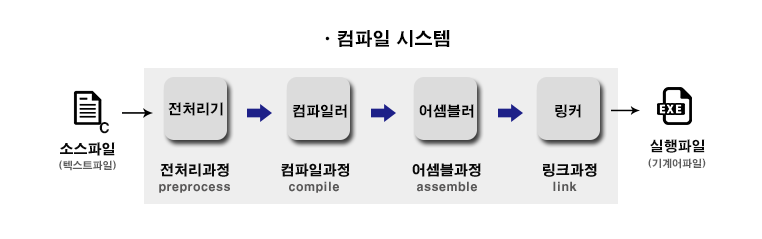
고수준언어 c / c++ 등 아래 과정들을 exe파일 생성



어셈블리언어 어셈블러로 기계어 변환후 link과정을 거쳐 exe파일 생성

Float(4바이트) : 부호(1) 지수(8) 유효숫자(23) = 32bit 사용

Float double은 근사값이다

값이 커질수록 오차가 커진다

UTF-8

알파벳, 숫자 1바이트 ( ASCII 와 동일한 번호)

유럽 지역의 문자 2바이트

한글, 한자 등 3바이트

UTF-16

알파벳, 숫자, 한글, 한자 등 거의 대부분 문자 2바이트

매우 예외적인 고대 문자만 4바이트(무시해도됨)

UTF-16을 사용하는 wchar\_t

Ex) wchar\_t wch = L’안’;

++a / a++의 차이

B = ++a / b = a++

전자는 a에 1을 더한값이 b에 들어가고 후자는 b에 a값이 들어가고 a를 1증가

\_\_int64 a, b = 0;

a = b + 3;

int a, b = 0;

a = b + 3;

위에는 rax레지스터 사용 / 아래는 eax레지스터사용

X64 / x84 어떤걸로 디버그를 하느냐에 따라 달라짐

32비트로 디버그하면 8바이트 정수를 써도 eax레지스터사용 단 구성이 조금 달라짐

>>

비트 오른쪽으로 이동. 부호 비트 이동 안시킴

<<

비트 왼쪽으로 이동. 부호 비트도 포함

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

함수 오른쪽에 const 리턴형에 const

Const int getA();

Int getA() const;

const상수 선언 const int a;

클래스안에서의 static 멤버변수

Static 변수

소멸자에 virtual