

타입 별칭

- typedef
- 자료형의 별칭 지정
- 원래 있던 타입을 내가 바꿔서 사용할수있다.

```
typedef NSInteger myinteger;

NSInteger someinteger = 100;

myinteger someinteger = 100;
```

상수

- constant
- 변하지 않는 값을 생성하고자 할때 사용
- const키워드 사용
- 어떤 타입이건 값을 바꿀수없다.(픽스되는 값, NotificationName)
- 참조 클래스
 - UIKit을 까볼것

```
NS_CLASS_AVAILABLE_IOS(2_0) @interface UIWindow : UIView
```

열거형

- enumeration
- 유사한 종류의 여러 값을 유의미한 이름으로 한 곳에 모아 정의
 - 예) 요일, 상태값, 월(month)등
- 열거형의 각 요소는 주로 정수형(nsinteger) 상수 값 (tag)

```
typedef NS_ENUM(NSInteger, UIEventSubtype) {
    // available in iPhone OS 3.0
    UIEventSubtypeNone = 0,

    // for UIEventTypeMotion, available in iPhone OS 3.0
    UIEventSubtypeMotionShake = 1,

    // for UIEventTypeRemoteControl, available in iOS 4.0
    UIEventSubtypeRemoteControlPlay = 100,
    UIEventSubtypeRemoteControlPause = 101,
    UIEventSubtypeRemoteControlStop = 102,
    UIEventSubtypeRemoteControlTogglePlayPause = 103,
    UIEventSubtypeRemoteControlNextTrack = 104,
    UIEventSubtypeRemoteControlPreviousTrack = 105,
    UIEventSubtypeRemoteControlBeginSeekingBackward = 106,
    UIEventSubtypeRemoteControlEndSeekingBackward = 107,
    UIEventSubtypeRemoteControlBeginSeekingForward = 108,
    UIEventSubtypeRemoteControlEndSeekingForward = 109,
};
```

옵션

- option
- 열거형과 유사한 모습으로 옵션값을 정의
- 주로 비트플래그(1,2,4,8,16,32,...)를 사용하여 정의, 원하는 타입을 여러개 선택할수있다.
 - 비트 쉬프트는 1 << 0 이면 그대로 이고 1 << 1 이면 1을 < 방향으로 한칸 미는 것이다.

```
typedef NS_OPTIONS(NSUInteger, UIViewAutoresizing) {
    UIViewAutoresizingNone = 0,
    UIViewAutoresizingFlexibleLeftMargin = 1 << 0,
    UIViewAutoresizingFlexibleWidth = 1 << 1,
    UIViewAutoresizingFlexibleRightMargin = 1 << 2,
    UIViewAutoresizingFlexibleTopMargin = 1 << 3,
    UIViewAutoresizingFlexibleHeight = 1 << 4,
    UIViewAutoresizingFlexibleBottomMargin = 1 << 5
};
```

매크로

- mecro
- 전처리자(Preprocessor)의 일종인 #define을 사용하여 정의
- 단순한 수식 또는 변치않은 값을 정의하는데 주로 사용
- Objective - C에서는 사용을 자제한다, 상수/열거형/함수 등을 사용하는 것이 좋다.
- #define YES (BOOL)1, #define NO (BOOL)0 < 1로 장난치지말자
- 우리가 직접 정의해서 사용하는 것은 지양합니다.

정적변수

- static
- 한번 생성하면 다시 생성되지 않는 변수
- 프로그램이 시작된 후 처음 생성되면 그 이후에 다시 생성되지않는다.
- static 키워드를 사용 (auto의 반대 키워드)
- 메모리의 DATA영역에 생성된다
- 싱글턴에 사용된다.