**190403**

**\*리터럴 상수**

X진수

// Decimal : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ...

// Octal : 0 1 2 3 4 5 6 7 10 11 12 ...

// Hexa : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 10 11...

**Magic Number**란 ?

* 코드상에서 다른 의미로 오인될 수 없는 유일한 의미를 가진 고유의 값을 의미함. 또는 유일한 의미로써 반복 사용되는 수를 말한다.
* Magic Number는 수로 남겨두면 Readability를 떨어트리기 때문에 자료형 앞에 const를 명시해 상수로 선언하여 초기화하는 것이 좋다.

\*심볼릭 상수(Symbolic Constant)

①컴파일 타임 상수(Compile Time Constant)

Ex) const int My\_const(123);

//정수형 상수를 선언과 동시에 초기화 하는 방법을 컴파일 타임 상수라고 한다.

//컴파일 타임 상수라는 것을 명시해주기 위해 C++11부터 생긴 새로운 키워드 constexpr를 사용해도 좋다.

Ex) constexpr int My\_const(123);

②런타임 상수(Runtime Constant)

int number;

cin>> number;

const int special\_Number(number); // 정수형 상수의 선언을 하고 초기화 값을 변수로 두어 다음과 같이 컴파일을 해봐야 값을 알 수 있도록 해 둔 것을 런타임 상수라고 한다.

TIP) C-Style 코딩에서 매직 넘버를 전처리기 매크로로 처리하는 경우가 많은데 C++에서는 거의 안 쓴다.

이유?

* 프로그래머가 디버깅하기 힘들다.
* 전처리기 적용범위가 파일 전체에 영향을 미치기 때문에 애매하다.

\*연산자 우선순위

**Lv 1 \*(Mul)** = /(Spl) = %(Mod)

**Lv 2** **+** = **-**

//왼쪽에서 오른쪽

**Lv 3** & 비트 and

^ 비트 xor

| 비트 or

//왼쪽에서 오른쪽

**Lv 4** && 논리 and

|| 논리 or

//왼쪽에서 오른쪽

**Lv 5**

= 직접할당

//오른쪽에서 왼쪽