

2주차 C++ 수업 내용 정리

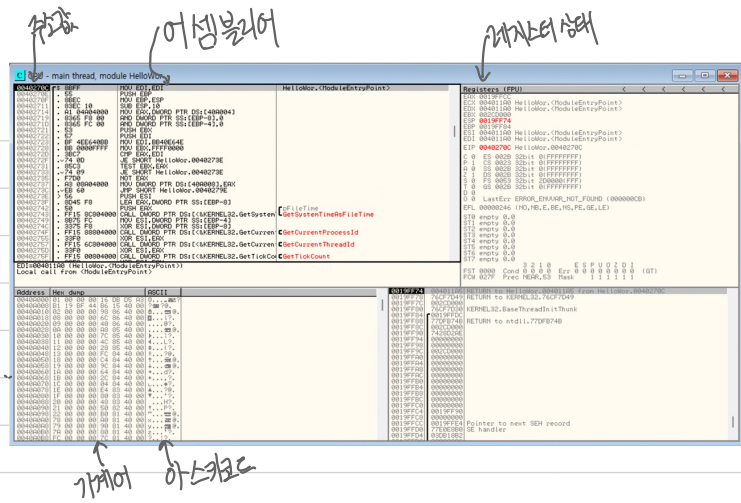
1. 프로그래밍 언어 토의

- **기계어** (어셈블리) 기계는 기계에만 사용가능
- **어셈블리어** 기계어를 메모리 연어와 일대일 대응

어셈블리어 어셈블리어 → 기계어 (변환)

- **고급언어** 사람이 이해하기 쉽게 만든언어 ex) Java, C/C++

컴파일러 고급언어 → 기계어



2. C++ 표준화

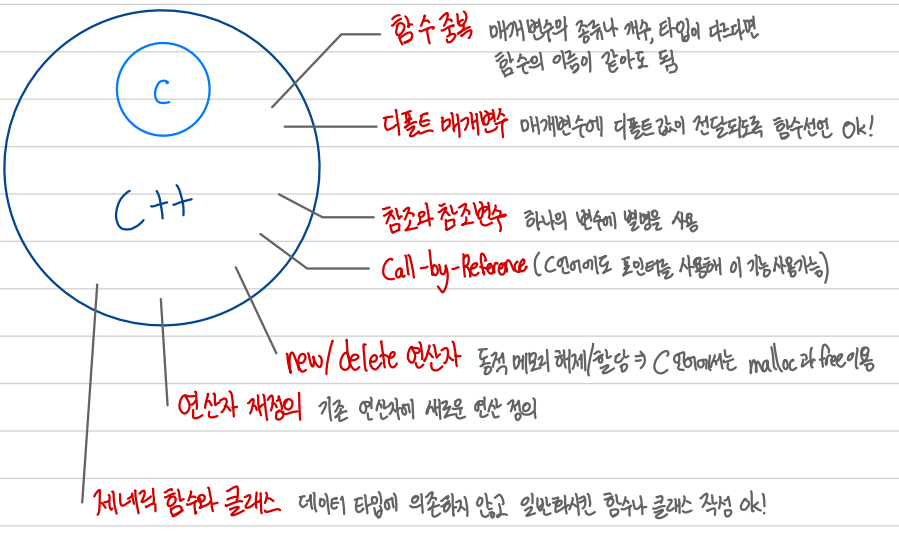
- 1998 미국 표준원 ISO/IEC 문서작성
- 신화순서 C++98(1998)
- C++03(2003)
- C++TR1(2007)
- C++11(2011)

표준의 장점

- 모든 컴파일러에서 동일한값 도출
- 호환성↑

비표준 현황

Visual C++ / Borland C++ ⇒ 특정 컴파일러에서만 작동
∴ 호환성 ↓



2주차 C++ 수업 내용 정리(2)

3. C++ 객체지향 특성

1) 캡슐화

· 데이터를 캡슐화하여 외부 접근으로부터 보호 class

클래스 - 객체를 만드는 틀

객체 - 클래스라는 틀에서 만들어진 실제

2) 상속성

객체가 자식 클래스의 멤버와 부모 클래스에 선언된 모양 그대로 멤버들을 가지고 탄생

3) 다형성

하나의 기능이 경우에 따라 다르게 보이거나 다르게 작동하는 현상 ex) 연산자 중괄, 함수 중괄, 함수 재정의

도입 목적

· 소프트웨어 생산성 향상 - 소프트웨어 생명주기 단축문제 해결 필요
- 코드의 재사용 필요

· 실제에 필요에 맞게 변화

과거

절차지향 프로그래밍 (수작/통제계산)

현재

객체지향 프로그래밍 (실세계는 객체로 구성)