

3주차 C++ 수업내용 정리

주석문 : 프로그램 실행에 영향 X

main()함수: int main() {

return 0; }
return 문은 생략가능

<iostream>헤더파일 : 표준 입출력을 위한 클래스와 객체, 변수 등이 선언됨

↳ ios, iostream, ostream, istream클래스 선언

↳ cout, cin, <<, >> 등 연산자

cout 객체 : 스크린 출력장치에 연결된 표준 C++ 출력 스트림 객체

↳ std::cout 으로 사용

<< : 스트림 삽입 연산자 → ostream 클래스

C++ 기본 산술 시프트 연산자 ⇒ 스트림 삽입 연산자로 재정의



문자열 및 기본 타입의 데이터 출력 : bool, char, short, int, long, float, double 타입 출력 / 함수 호출도 가능 / '\n' or std::endl 사용

namespace 개념

이름 충돌 문제 해결! (개발자가 자신만의 이름 공간으로 생성할 수 있도록 함)

1) std : <iostream> 헤더파일에 선언된 모든 이름 → std 이름 공간에 있음 접근을 위해 std 합쳐서 사용

using 지시어 사용 ① using std::cout ② using namespace std

2) cin : 표준 입력 장치인 키보드를 연결하는 C++ 입력 스트림 객체

cin.getline() : 공백이 끼인 문자열을 입력 받는 방법

>> (스트림 추출 연산자) : 입력 스트림에서 값을 읽어 변수에 저장

특정 입력 버퍼 내장 (<Enter>) 키가 입력될 때까지 입력된 키를 입력버퍼에 저장

C++ 변수 선언

· 아무곳이나 가능 **변수** 변수 사용 직전 선언해야됨 **다중** 선언된 변수 일괄적으로 보기 힘들 / 코드 사이 변수 찾기 어려움

C++ 문자열 표현 방식

1. C-스트링 방식 - '\0'로 끝나는 문자배열

<string.h> or <cstring> 헤더 사용

2. string 클래스 이용 - <string> 헤더 파일에 선언 / 다양한 멤버함수 제공, 문자열 비교, 복사, 수정 등