

제3장

C# 프로그래밍에 익숙해지기

제주대학교 컴퓨터공학과
변영철 교수

1. My 프로젝트(C++언어)

```
#include <stdio.h>

class CPoint
{
private:
    int iX;
    int iY;

public:
    void Assign(int x, int y)
    {
        iX = x;
        iY = y;
    }

    int Add()
    {
        return iX + iY;
    }
};

void main()
{
    CPoint gildong;
    int iResult;

    gildong.Assign(2, 3);
    iResult = gildong.Add();
    printf("두 개의 값을 더한 결과 : %d\n", iResult);
}
```

2. C++를 C#으로

- 멤버 별 접근 지정자
- 클래스 선언 끝 ; 제거
- 레퍼런스와 객체생성
- 문자열 출력함수
- 정적 멤버함수 Main
 - 닷넷 프레임워크에서 직접 호출

3. Main 함수 분리

- 추상화와 함수 분리
 - 서로 관련 있는 코드끼리만 묶음
 - 관련성은 멤버 변수를 중심으로 판단
 - Main 함수는 관련이 없으므로 분리

4. C# 익숙해지기

- 멤버는 멤버를 액세스할 수 있다.
- 아마 멤버로 정의되어 있을 거야.
- 변수나 함수를 정의하려면 멤버로 정의하라.

5. 가장 간단한 C# 프로그램

- main 함수가 class 안에 들어간 이유?
- main 함수가 static(정적) 함수인 이유는?

6. 네임 스페이스

- 네가 만든 클래스와 내가 만든 클래스 명이 같으면(클래스 이름 충돌)?
- 해결방법은?
 - 네임 스페이스
 - 네임 스페이스를 사용하는 이유는?
[답] 클래스 이름 충돌 방지를 위하여...

7. 마술사를 이용한 프로그래밍

- 두 수를 더하는 계산기
- 비주얼 디자인 (버튼, 텍스트박스)

```
string a = textBox1.Text;  
int i = Convert.ToInt32(a);  
string b = textBox1.Text;  
int j = Convert.ToInt32(b);  
int sum = i + j;  
textBox3.Text = Convert.ToString(sum);
```