솔루션: 프로젝트(cpp,cs) 파일들의 집합체

# : 전처리 기호

C++에는 함수앞에 public나 private가 붙지 않는다

시작 함수인 int main()(= awake())은 리턴값을 생략해도 가능하다

C++에서 문자열은 +로 연결할 수 없다??(cout << “hello” << “World”;

실수형 변수에 값을 대입할 때 값에 f를 안붙여도 된다?

포인터 선언 int\* (자료형 뒤에 \*)

포인터 대입 int\* data = &value (대입하는 변수 앞에 &)

(C++에서?) float의 비교 연산은 위험하다 수식계산은 맞지만   
데이터 상의 수로는 같지 않을수 있기 때문  
-> num0 = 1.0 num1 = 0.02f \* 5.0f num0 != num1

Float은 합연산과 차연산을 구분 하지 못하는 경우가 있다  
따라서 정밀한 값을 요구하는 경우에는 부동소수점을 사용하지 말고 고정 소수점을 사용할 것

c언어에서는 함수 내부에서 함수 외부의 변수에 값을 조정하기 위해선   
&를 변수 앞에 붙여줘야 함

scanf는 정수를 리턴한다 리턴값은 scanf 함수 내부에서 제대로 입력받아 값을 대입한   
변수의 개수 이다.

scanf는 입력받는 값에 문자열등을 넣어 형식을 지정할 수 있으며 콘솔에서 값을 입력할 때  
해당 형식과 같은 문자열등을 넣어야 변수에 값을 제대로 지정할 수 있다  
  
long float과 float은 다른곳에선 같다고 볼 수 있지만 scanf에서는 다르기 때문에 확실히 구분을 하여 사용하여야 한다

getchar()함수는 문자에 남아 있는 버퍼값 문자 하나를 가져간다

cout은 “<<” 연산자를 오버로딩해서 뒤의 값을 어떻게 출력할 지 정하는 것

**연산자 오버로딩?**

cout << ‘a’ << endl (cout으로 흐른다 라고 생각하면 편하다 함)

cout.setf (출력 포맷 지정함수 지정해제함수는 cout.unsetf)  
ios\_base::showpos (출력하는 대상이 수 이고 양수라면 +표시)