**목표) 배열이 무엇인지 알고, 이를 정의하고 초기화하는 여러 방법에 대해 이해한다.**

과제) Int type의 배열을 정의하고 임의의 값을 입력하여 각 원소의 값을 출력한다.

1. 배열의 정의와 초기화를 같이 하는 방법
2. 배열의 정의 따로, 임의의 값 입력 따로 하는 방법  
   - 사용자로부터 배열의 값을 입력 받는다  
   - 코딩할 때 각각의 배열에 값을 입력한다.

(이때 반복문은 for문을 사용하고 출력은 아래와 같다.)  
1번째 원소 = 234 (<<이는 임의의 값)  
2번째 원소 = 12314  
3번째 원소 = 33  
4번째 원소 = 34  
5번째 원소 = 3934

**목표) 구조체에 대해 이해하고 이를 사용할 수 있다.**

과제) 구조체를 정의하고 출력하기  
: 학생의 이름, 학번, 학점 평균(이는 소수점 첫째 자리 까지만 표현)이 담긴 구조체를 선언하고 위에서 작성한 구조체 타입의 변수를 2개 출력할 것.

결과값: 이름: ㅇㅇㅇ  
 학번: 20130000  
 학점: 3.5

---------------------------

이름: ㅌㅌㅌ  
 학번: 20150000  
 학점: 3.9

---------------------------

**목표) 포인터의 개념을 이해하고 포인터를 사용할 수 있다.**

과제) 아주 기본적인 포인터의 사용방법 학습, 변수를 정의하고 주소를 출력하자.

Char, int, float 등 일반 변수와 포인터 변수를 정의하고 이의 주소값을 cout으로 출력한다.   
선언한 포인터는 일반 변수를 가리킨다.   
즉 a라는 일반 변수를 선언했다면 p는 a를 가리키는 포인터 변수가 된다.  
결과는 다음과 같고, a의 주소값과 p의 값이 같은 것을 확인할 수 있다.

