



# 땅울림 객체 스터디

# ORIENTATION

1

소개,  
조편성

2

스터디  
방향

3

C++  
이란?

4

변수에  
대해

---

# 1 멘토 소개

---

허규정

박규림

이소정

남윤희

김용준

강우선

이 준

최성현

강보운

신보라

# 1 조 편성

한경숙

김용준  
강보운  
신보라

서보현 오형석 박병준 이준현 이한진 임유한  
홍민주 김찬별 이주희 전유림 이경민 한희수

이 연

남운호  
박규림  
강우선

박서형 이경수 나영빈 최태현 윤준혁 허승범  
김효빈 김규리 안유진 권예경 김상운

정영규

최성현  
이소정

최예림 김영인 신혜지 서창교 곽지원  
양준영 김아운 이소명 조현우 이석현

---

# 2 스테디 목표

---

땅울림 스테디에서 얻을 수 있는 것



프로그래밍 지식



친해지기



대학생활

And, so many things..

---

## 2 스터디 방향

---

**코드를 많이 쳐보는 것이 가장 중요!!**

- => 실습 위주의 수업
- => 적극적인 참여
- => 질문 많이많이
- => 과제는 꼭

# 2 커리큘럼

1주차	Orientation	"Hello World!!"
2주차	연산, 조건문, 반복문	If, for, while
3주차	함수, 배열과 문자열	Void, string, []
4주차	포인터 (1)	&pointer, *pointer
5주차	포인터 (2)	&pointer, *pointer
6주차	클래스 (1)	다형성, 상속, 캡슐화, 추상화
7주차	클래스 (2)	템플릿, STL
8주차	실습 & 코딩 연습 (1)	코드 잘 짜는 법
9주차	실습 & 코딩 연습 (2)	문제 해결 방법
10주차	실습 & 코딩 연습 (3)	문제 해결 방법

---

# 3 C++을 배우는 이유

---

1. 변수와 연산자
2. 반복과 조건
3. 배열과 포인터
4. 함수
5. 구조체



모든  
프로그래밍의 기본 !



---

# 3 C++을 배우는 이유

---

- 1. 클래스
- 2. 캡슐화
- 3. 다형성
- 4. 상속



객체지향  
프로그래밍의 기본 !

---

# 3 C++을 배우는 이유

---

객체지향 프로그래밍???

=> 부품을 조립해서 완제품을 만드는 것 !

---

# 3 C++을 배우는 이유

---

## 객체지향 프로그래밍의 장점

1. 자신이 만들고 있는 부품에만 집중할 수 있다
2. 문제가 생기면 그 부품만 교체해주면 된다
3. 부품을 다른 곳에 재사용 할 수 있다

**Let's start!**

# 4 코드의 기본 구조

```
#include <iostream>    // iostream이라는 파일을 참조

using namespace std;    // std라는 Namespace를 사용하자

int main()              // 함수의 이름
{                        // 함수의 시작을 알리는 중괄호

    // 문자열을 출력
    cout << "Welcome to Landvibe!!" << endl;

    return 0;           // 함수의 반환값
}                        // 함수의 끝을 알리는 중괄호
```

---

# 4<sup>변수</sup>

---

변수?

=> 정보를 담는 공간

# 4 변수

구분	자료형	크기	범위
기본형	void	-	-
문자형	(signed) char	1 byte	-128 ~ 127
	unsigned char	1 byte	0 ~ 255
	wchar_t	2 byte	0 ~ 65,535
정수형	bool	1 byte	0 ~ 1
	(signed) short (int)	2 byte	-32,768 ~ 32,767
	unsigned short (int)	4 byte	0 ~ 65,535
	(signed) int	4 byte	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
	unsigned int	4 byte	0 ~ 4,294,967,295
	(signed) long (int)	4 byte	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
	unsigned long (int)	4 byte	0 ~ 4,294,967,295
	__int8	1 byte	-128 ~ 127
	__int16	2 byte	-32,768 ~ 32,767
	__int32	4 byte	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
	__int64	8 byte	-9,223,372,036,854,775,808 ~ 9,223,372,036,854,775,807
실수형	float	4 byte	3.4E-38(-3.4*10 <sup>38</sup> ) ~ 3.4E+38(3.4*10 <sup>38</sup> ) (7digits)
	(long) double	8 byte	1.79E-308(-1.79*10 <sup>308</sup> ) ~ 1.79E+308(1.79*10 <sup>308</sup> ) (15digits)

---

# 4<sup>변수</sup>

---

숫자를 받고 싶어 !

INT

소수까지 받고 싶어 !

DOUBLE

문자도 써보고 싶어 !

CHAR

참 / 거짓만 판단하면 될때는 BOOL



# 4 변수

## 아스키 코드?

=> 컴퓨터는 문자를 모른다

So, 문자를 숫자로 대응시켜 나타낸 것

제어 문자		공백 문자		구두점		숫자		알파벳			
10진	16진	문자	10진	16진	문자	10진	16진	문자	10진	16진	문자
0	0x00	NUL	32	0x20	SP	64	0x40	A	96	0x60	
1	0x01	SOH	33	0x21	!	65	0x41	A	97	0x61	a
2	0x02	STX	34	0x22	"	66	0x42	B	98	0x62	b
3	0x03	ETX	35	0x23	#	67	0x43	C	99	0x63	c
4	0x04	EOT	36	0x24	\$	68	0x44	D	100	0x64	d
5	0x05	ENQ	37	0x25	%	69	0x45	E	101	0x65	e
6	0x06	ACK	38	0x26	&	70	0x46	F	102	0x66	f
7	0x07	BEL	39	0x27	'	71	0x47	G	103	0x67	g
8	0x08	BS	40	0x28	(	72	0x48	H	104	0x68	h
9	0x09	HT	41	0x29	)	73	0x49	I	105	0x69	i
10	0x0A	LF	42	0x2A	*	74	0x4A	J	106	0x6A	j
11	0x0B	VT	43	0x2B	+	75	0x4B	K	107	0x6B	k
12	0x0C	FF	44	0x2C	,	76	0x4C	L	108	0x6C	l
13	0x0D	CR	45	0x2D	-	77	0x4D	M	109	0x6D	m
14	0x0E	SO	46	0x2E	.	78	0x4E	N	110	0x6E	n
15	0x0F	SI	47	0x2F	/	79	0x4F	O	111	0x6F	o
16	0x10	DLE	48	0x30	0	80	0x50	P	112	0x70	p
17	0x11	DC1	49	0x31	1	81	0x51	Q	113	0x71	q
18	0x12	DC2	50	0x32	2	82	0x52	R	114	0x72	r
19	0x13	DC3	51	0x33	3	83	0x53	S	115	0x73	s
20	0x14	DC4	52	0x34	4	84	0x54	T	116	0x74	t
21	0x15	NAK	53	0x35	5	85	0x55	U	117	0x75	u
22	0x16	SYN	54	0x36	6	86	0x56	V	118	0x76	v
23	0x17	ETB	55	0x37	7	87	0x57	W	119	0x77	w
24	0x18	CAN	56	0x38	8	88	0x58	X	120	0x78	x
25	0x19	EM	57	0x39	9	89	0x59	Y	121	0x79	y
26	0x1A	SUB	58	0x3A	:	90	0x5A	Z	122	0x7A	z
27	0x1B	ESC	59	0x3B	;	91	0x5B	[	123	0x7B	{
28	0x1C	FS	60	0x3C	<	92	0x5C	\	124	0x7C	
29	0x1D	GS	61	0x3D	=	93	0x5D	]	125	0x7D	}
30	0x1E	RS	62	0x3E	>	94	0x5E	^	126	0x7E	~
31	0x1F	US	63	0x3F	?	95	0x5F	_	127	0x7F	DEL

---

**5** 회원가입점..!

---

**BAEKJOON ONLINE JUDGE**

<https://acmicpc.net>



# 감사합니다.

Made by 규정

---

---