C++ 기본적인 내용 정리

유니폼 초기화

참고

<https://modoocode.com/286>

이동 생성자 ( & 와 && 차이 )

C++11 부터

& 와 && 이 생겼다.

&는 왼쪽 값이라고 한다.

왼쪽 값은 이미 할당된 변수라고 생각하면 된다. 즉 int a = 3; 일 시, a는 왼쪽값이다.

&& 은 오른쪽 값이라고 한다.

오른쪽 값은 사라지는 값이다. 즉, 1+2; 하면 3 이 나오고 사라지는데, 이를 오른쪽 값 이라 한다.

복사 생성자와 같은 원리지만, &&은 매개변수로 생성 후 사라지기 때문에, 성능 상 유리하다.

int a = 3;

int& k = a; // 왼쪽 값일 때, 왼쪽 값은 가능

int& k = 3; // 에러 -> 왼쪽 값 이지만, 3은 오른쪽 값이기 때문에 에러

int&& k = 3; // 둘 다 오른쪽 값이라 가능

int&& k = a; // 에러 -> 오른쪽 값 = 왼쪽 값이라 에러

참고

<https://honestgame.tistory.com/83> 왼쪽 값과 오른쪽 값

<https://honestgame.tistory.com/86> 이동 생성자

std::move 함수

참고

<https://modoocode.com/301>