

정리노트 #4 (10/30)

① 다음 코드를 보고 올바른 것과, 올바른 것 많은 코드를 구별 해라

(1) `Power & ret_this() { return *this; }`→ 문헌: `this` 포인터를 역참조 하여 현재 객체를 레퍼런스를 반환한다.

(올바른 코드)

Power &는 Power 타입 레퍼런스

(2) `Power ret_this() { return *this; }`→ 문헌: 현재 객체의 복사본을 반환, `this` 포인터를 역참조 (`*this`) 하여 객체의 값 자체를 가져와 반환한다.

(올바른 코드)

(3) `Power & ret_this() { return this; }`→ 문헌: `Power &` 타입을 레퍼런스로 반환 하려 시도, 하지만 `this`는 포인터 타입이므로

(예외) 레퍼런스 타입으로 반환이 불가능 하다

(4) `Power *ret_this() { return this; }`→ 문헌: `this` 포인터 자체를 반환한다. 반환 타입이 `Power*`로, `Power` 타입의 포인터로 반환하는 것 때문에 올바른 코드이다

(올바른 코드)

(5) `Power ret_this() { return this; }`→ 문헌: `this` 포인터를 `Power` 타입으로 반환 하려 시도한다. 그러나 `this`는 `Power*` 타입, 즉 포인터이기 때문에 값 타입으로 반환 할 수 없다. 즉. 컴파일 에러를 유발한다.

(예외)