함수 포인터

함수도 주소를 가짐

Void swap (int , int )

{

}

Int main ()

{

Void (\*name) (int, int); //함수 포인터(괄호 꼭 있어야 됨. 연산자 우선순위 때문에)

Name = swap;

}

헤더 파일

<stdio.h> <string.h>

* <cstdio> <cstring>// .h 빠짐

이름 공간

참조

별명 붙이는 것

Int a=1;

Int &b=a; //b가 a를 참조

Cout<<b; //결과값 : 1

B=5;

Cout<<a;//결과값 : 5

a랑 b가 같은 메모리 공간을 가짐

속도 : 포인터>레퍼런스 (참조)

사용편리 : 포인터 < 레퍼런스 //프로그래머 실수 줄임

포인터 : 메모리 공간에 할당이 됨, 레퍼런스 : 메모리 할당이 되지 않음

Int &func (int &a){return a;}

Int main(){

Int a;

Func(a)=5; //참조형 리턴 -> func(a)==a -> func(a)=5는 a=5랑 같음

}

Int main()

{

Int a=5;

Int b=func(a); // b=a와 같음

Int &c=func(a) //&c=a와 같음, c는 a를 참조하게 됨

}

참조는 선언과 동시에 초기화를 해줘야 됨.

(함수) 중복

이름이 같은 함수 가능.

단, 조건 1. 매개변수의 개수가 다름

조건 2. 매개변수의 타입이 다름

int sum (Float, double)

int sum (Double, double)

이 경우에는 오류가 남 (캐스팅 때문에)

Int sum (int a, int b)

Int sum (int &a, int&b)

이 경우에도 오류 발생. (참조에 때문에 오류)

Double sum(int a, int b)

Int sum (int a, int b)

이 경우에도 오류 발생 (리턴 값 때문에)

Int sum()

Int sum(int a=0)

디폴트 값 때문에 생기는 오류 발생.

디폴트 매개변수

Int sum (**int a=0, int b=0**)

{

Return a+b;

}

값을 넣지 않으면 정의해둔 값으로 들어감. 값을 넣어주면 넣어준 값으로 들어감.

int aaa (**int a = 0, int b**)

{

return a + b;

}

디폴트 값은 매개변수 중 가장 끝에 넣어줘야 됨.