Collection for : 간편하게 새로운 변수에 추가해서 출력할 수 있는 기능

Map : 자료구조,원하는 대로 정의 내릴 수 있다.

꺽쇠 기호를 넣어 데이터타입을 적어준다. 그러면 키와 값으로 올 수 있는 변수를 지정할 수있다

Ex map<int, bool> player = {

1: true,

2: false

} //이 안에는 숫자와 참 또는 거짓만 적을 수 있다. 이렇게 명시적으로 특정해서 정의해줄 수 있는 것이다.

🡪 var 위치에 대신 map을 적어줄 수도 있다. 그러면 컴파일러가 키와 값의 자료형을 유추해낸다.

Q. 지역변수? 안에 컴마로 마루해주는 이유? 차이?

Set :

Ex var numbers = {1, 2, 3, 4};

🡪 위에 map과 마찬가지로 var대신에 set<int>를 명시해줘도 된다.

🡪 대괄호는 list로, set은 중괄호로 생성한다

🡪 요소가 항상 하나씩만 있어야 되면 set을 사용, 유니크할 필요 없다면 list를 사용하면 된다.