

1. 다음과 같이 코드를 작성하고, 컴파일러가 생성하는 어셈블리 코드를 조사해 보세요.

```
template<typename T>
T square(T a)
{
    T ret = a * a;
    return ret;
}

int main()
{
    int    n = 3;
    short s = 3;

    square(n);
    square(s);
}
```

2. main 함수의 코드를 다음 처럼 변경 한 후, 컴파일러가 생성하는 어셈블리 코드를 다시 조사해 보세요.

```
int main()
{
    int    n = 3;
    short s = 3;

    square<int>(n);
    square<int>(s);
}
```