

열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 02-2. 새로운 자료형 bool

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

'참'을 의미하는 true와 '거짓'을 의미하는 false

```
int main(void)
{
    int num=10;
    int i=0;
    cout<<"true: "<<true<<endl;
    cout<<"false: "<<false<<endl;
    while(true)
    {
        cout<<i++<<' ';
        if(i>num)
            break;
    }
    cout<<endl;

    cout<<"sizeof 1: "<<sizeof(1)<<endl;
    cout<<"sizeof 0: "<<sizeof(0)<<endl;
    cout<<"sizeof true: "<<sizeof(true)<<endl;
    cout<<"sizeof false: "<<sizeof(false)<<endl;
    return 0;
}
```

true는 '참'을 의미하는 1바이트 데이터이고, **false**는 '거짓'을 의미하는 1바이트 데이터이다. 이 둘은 각각 정수 1과 0이 아니다. 그러나 정수가 와야 할 위치에 오게 되면, 각각 1과 0으로 변환이 된다.

- int num1=true; // num1에는 1이 저장된다.
- int num2=false; // num2에는 0이 저장된다.
- int num3=true+false; // num3=1+0;

실행결과

```
true: 1
false: 0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
sizeof 1: 4
sizeof 0: 4
sizeof true: 1
sizeof false: 1
```

자료형 bool

bool의 이해

- ▶ true와 false는 bool형 데이터이다.
- ▶ true와 false 정보를 저장할 수 있는 변수는 bool형 변수이다.

```
bool isTrueOne=true;
bool isTrueTwo=false;
```

```
int main(void)
{
    bool isPos;
    int num;
    cout<<"Input number: ";
    cin>>num;
    isPos=IsPositive(num);
    if(isPos)
        cout<<"Positive number"<<endl;
    else
        cout<<"Negative number"<<endl;

    return 0;
}
```

실행결과

```
Input number: 12
Positive number
```

```
bool IsPositive(int num)
{
    if(num<0)
        return false;
    else
        return true;
}
```

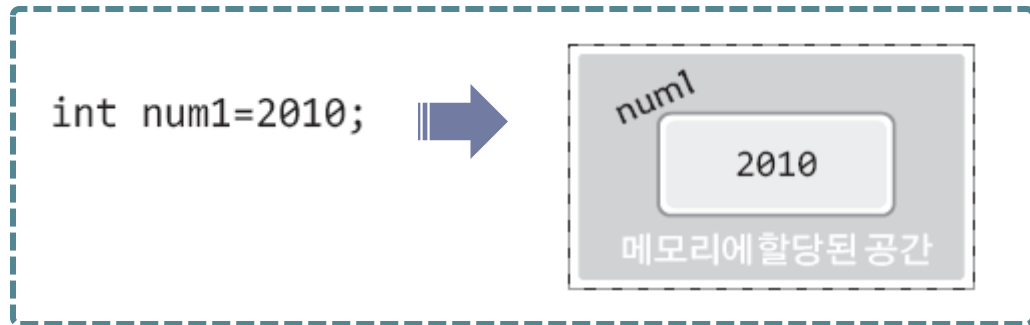
열혈 C++ 프로그래밍



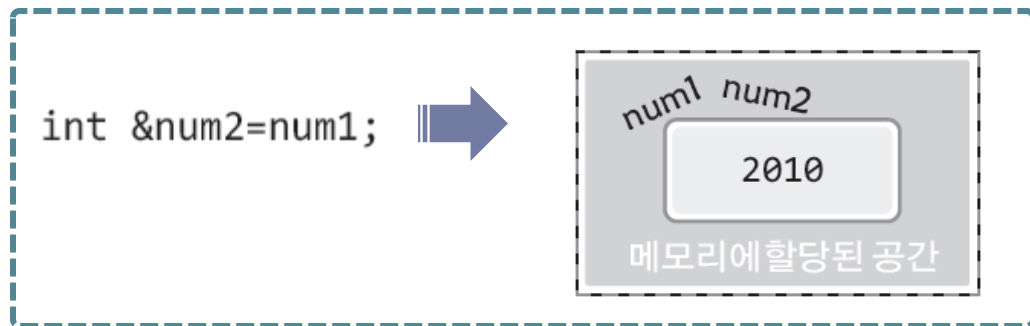
Chapter 02-3. 참조자의 이해

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

참조자(Reference)의 이해



변수의 선언으로 인해서 `num1`이라는 이름으로 메모리 공간이 할당된다.



참조자의 선언으로 인해서 `num1`의 메모리 공간에 `num2`라는 이름이 추가로 붙게 된다.

참조자는 기존에 선언된 변수에 붙이는 ‘별칭’이다. 그리고 이렇게 참조자가 만들어지면 이는 변수의 이름과 사실상 차이가 없다.

참조자 관련 예제와 참조자의 선언

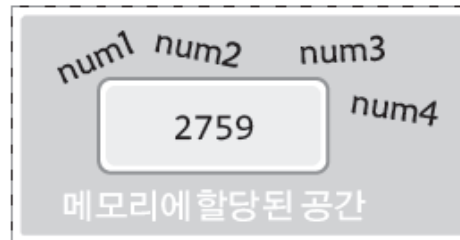
```
int main(void)
{
    int num1=1020;
    int &num2=num1;
    num2=3047;
    cout<<"VAL: "<<num1<<endl;
    cout<<"REF: "<<num2<<endl;
    cout<<"VAL: "<<&num1<<endl;
    cout<<"REF: "<<&num2<<endl;
    return 0;
}
```

num2는 num1의 참조자이다. 따라서
이후부터는 num1으로 하는 모든 연산
은 num2로 하는 것과 동일한 결과를 보
인다.

실행결과

```
VAL: 3047
REF: 3047
VAL: 0012FF60
REF: 0012FF60
```

```
int num1=2759;
int &num2=num1;
int &num3=num2;
int &num4=num3;
```



참조자의 수에는 제한이 없으며, 참조자
를 대상으로 참조자를 선언하는 것도 가
능하다.

참조자의 선언 가능 범위

```
int &ref=20;      (×)
```

상수 대상으로의 참조자 선언은 불가능하다.

```
int &ref;          (×)
```

참조자는 생성과 동시에 누군가를 참조해야 한다.

```
int &ref=NULL;     (×)
```

포인터처럼 NULL로 초기화하는 것도 불가능하다.

불가능한 참조자의 선언의 예

정리하면, 참조자는 선언과 동시에 누군가를 참조해야 하는데, 그 참조의 대상은 기본적으로 변수가 되어야 한다. 그리고 참조자는 참조의 대상을 변경할 수 없다.

```
int main(void)
{
    int arr[3]={1, 3, 5};
    int &ref1=arr[0];
    int &ref2=arr[1];
    int &ref3=arr[2];

    cout<<ref1<<endl;
    cout<<ref2<<endl;
    cout<<ref3<<endl;
    return 0;
}
```

변수의 성향을 지니는 대상이라면 참조자의 선언이 가능하다.

배열의 요소 역시 변수의 성향을 지니기 때문에 참조자의 선언이 가능하다.

1
3
5

실행결과

포인터 변수 대상의 참조자 선언

```
int main(void)
{
    int num=12;
    int *ptr=&num;
    int **dptr=&ptr;

    int &ref=num;
    int *(&pref)=ptr;
    int **(&dpref)=dptr;

    cout<<ref<<endl;
    cout<<*pref<<endl;
    cout<<**dpref<<endl;
    return 0;
}
```

ptr과 dptr 역시 변수이다. 다만 주소 값을 저장하는 포인터 변수일 뿐이다. 따라서 이렇듯 참조자의 선언이 가능하다.

실행결과

12
12
12

열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 02-4. 참조자와 함수

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

Call-by-value & Call-by-reference

```
void SwapByValue(int num1, int num2)
{
    int temp=num1;
    num1=num2;
    num2=temp;
} // Call-by-value
```

값을 전달하면서 호출하게 되는 함수이므로 이 함수는 **Call-by-value**이다. 이 경우 함수 외에 선언된 변수에는 접근이 불가능하다.

```
void SwapByRef(int * ptr1, int * ptr2)
{
    int temp=*ptr1;
    *ptr1=*ptr2;
    *ptr2=temp;
} // Call-by-reference
```

값은 값이되, 주소 값을 전달하면서 호출하게 되는 함수이므로 이 함수는 **Call-by-reference**이다. 이 경우 인자로 전달된 주소의 메모리 공간에 접근이 가능하다!

C언어 학습 시 공부한 내용에 대한 복습이다.

Call-by-address? Call-by-reference!

```
int * SimpleFunc(int * ptr)
{
    return ptr+1;
}
```

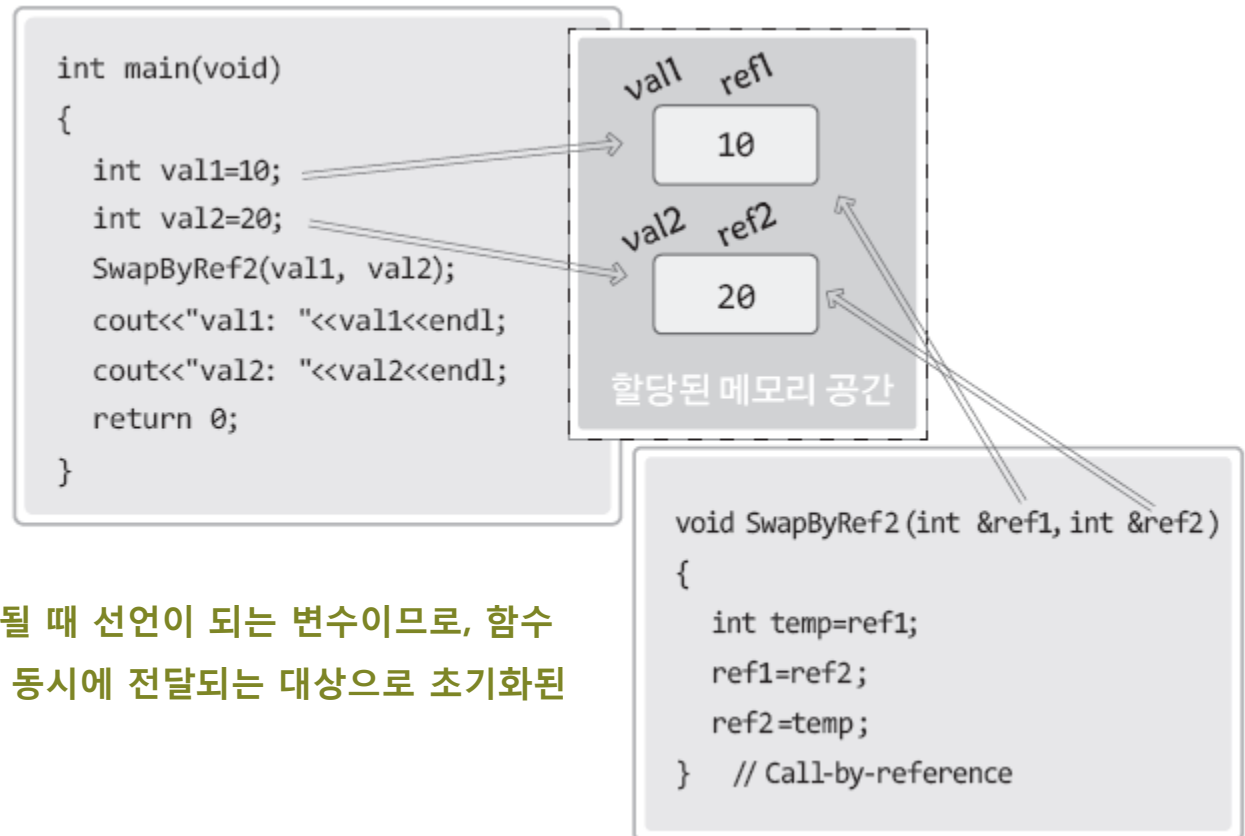
포인터 `ptr`에 전달된 주소 값의 관점에서 보면
이는 **Call-by-value**이다.

```
int * SimpleFunc(int * ptr)
{
    if(ptr==NULL)
        return NULL;
    *ptr=20;
    return ptr;
}
```

주소 값을 전달 받아서 외부에 있는 메모리 공간
에 접근을 했으니 이는 **Call-by-reference**이다.

C++에는 두 가지 형태의 **Call-by-reference**가 존재한다. 하나는 **주소 값을**
이용하는 형태이며, 다른 하나는 **참조자**를 이용하는 형태이다.

참조자를 이용한 Call-by-reference



매개변수는 함수가 호출될 때 선언이 되는 변수이므로, 함수 호출의 과정에서 선언과 동시에 전달되는 대상으로 초기화된다.

즉, 매개변수에 선언된 참조자는 여전히 선언과 동시에 초기화된다.

참조자 기반의 Call-by-reference!

const 참조자

함수의 호출 형태

```
int num=24;  
HappyFunc(num);
```

함수의 정의 형태

```
void HappyFunc(int &ref) { . . . }
```

함수의 정의형태와 함수의 호출형태를 보아도 값의 변경유무를 알 수 없다! 이를 알려면 HappyFunc 함수의 몸체 부분을 확인해야 한다. 그리고 이는 큰 단점이다!

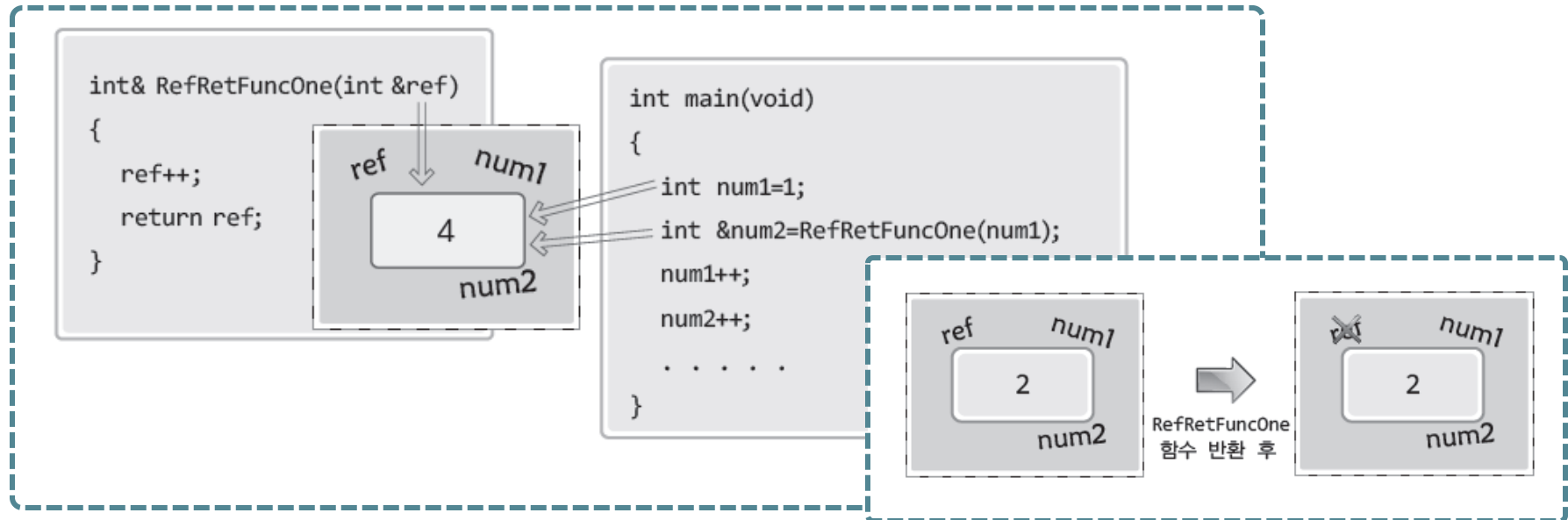
```
void HappyFunc(const int &ref) { . . . }
```

함수 HappyFunc 내에서 참조자 ref를 이용한 값의 변경은 허용하지 않겠다! 라는 의미!

함수 내에서 참조자를 통한 값의 변경을 진행하지 않을 경우 참조자를 const로 선언해서, 다음 두 가지 장점을 얻도록 하자!

1. 함수의 원형 선언만 봐도 값의 변경이 일어나지 않음을 판단할 수 있다.
2. 실수로 인한 값의 변경이 일어나지 않는다.

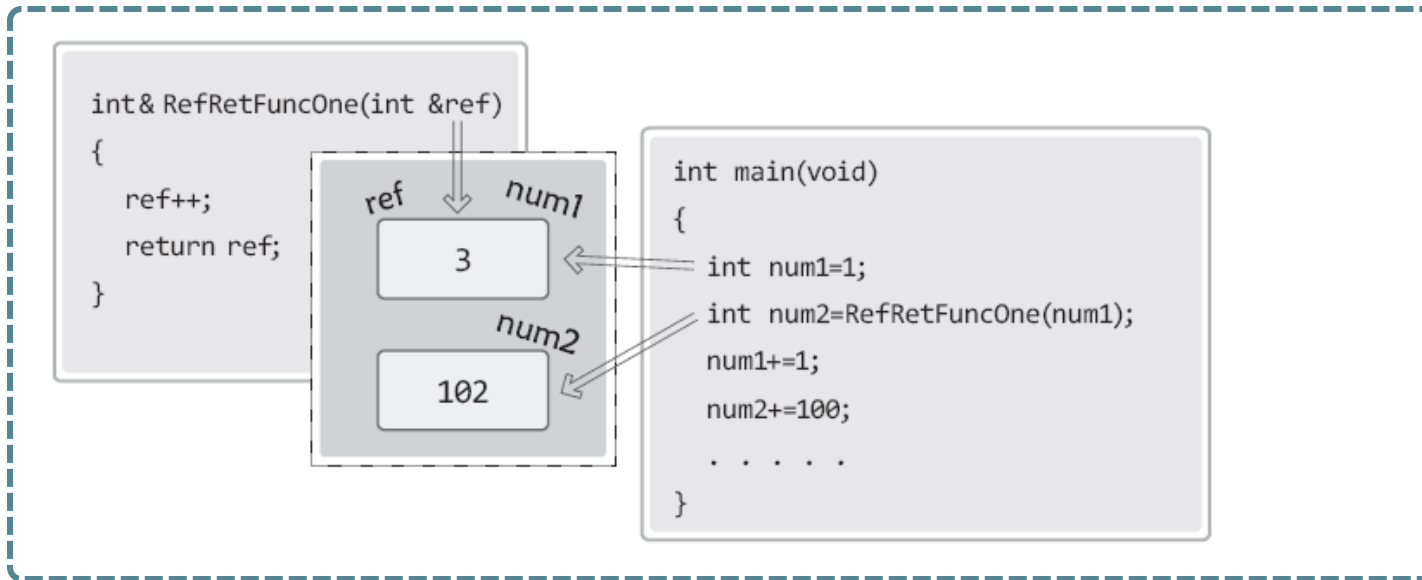
반환형이 참조이고 반환도 참조로 받는 경우



반환의 과정에서 일어나는 일은 다음의 경우와 같다.

```
int num1=1;
int &ref=num1;    // 인자의 전달과정에서 일어난 일
int &num2=ref;    // 함수의 반환과 반환 값의 저장에서 일어난 일
```

반환형은 참조이되 반환은 변수로 받는 경우



반환의 과정에서 일어나는 일은 다음의 경우와 같다.

```
int num1=1;
int &ref=num1;    // 인자의 전달과정에서 일어난 일
int num2=ref;     // 함수의 반환과 반환 값의 저장에서 일어난 일
```

참조를 대상으로 값을 반환하는 경우

```
int RefRetFuncTwo(int &ref)
{
    ref++;
    return ref;
}
```

참조자를 반환하건, 변수에 저장된 값을 반환하건, 반환형이 참조형이 아니라면 차이는 없다! 어차피 참조자가 참조하는 값이나 변수에 저장된 값이 반환되므로!

```
int main(void)
{
    int num1=1;
    int num2=RefRetFuncTwo(num1);
    num1+=1;
    num2+=100;
    cout<<"num1: "<<num1<<endl;
    cout<<"num2: "<<num2<<endl;
    return 0;
}
```

- `int num2=RefRetFuncOne(num1);` (○)
- `int &num2=RefRetFuncOne(num1);` (○)

반환형이 참조형인 경우에는 반환되는 대상을 참조자로 그리고 변수로 받을 수 있다.

- `int num2=RefRetFuncTwo(num1);` (○)
- `int &num2=RefRetFuncTwo(num1);` (×)

그러나 반환형이 값의 형태라면, 참조자로 그 값을 받을 수 없다!



잘못된 참조의 반환

```
int& RetuRefFunc(int n)
{
    int num=20;
    num+=n;
    return num;
}
```

이와 같이 지역변수를 참조의 형태로 반환하는 것은 문제의 소지가 된다. 따라서 이러한 형태로는 함수를 정의하면 안 된다.



에러의 원인! ref가 참조하는 대상이 소멸된다!

```
int &ref=RetuRefFunc(10);
```



const 참조자의 또 다른 특징

```
const int num=20;  
int &ref=num;  
ref+=10;  
cout<<num<<endl;
```

에러의 원인! 이를 허용한다는 것은 ref
를 통한 값의 변경을 허용한다는 뜻이
되고, 이는 num을 const로 선언하는
이유를 잃게 만드는 결과이므로!



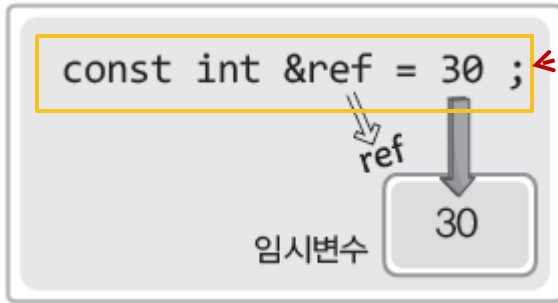
해결책!

```
const int num=20;  
const int &ref=num;  
const int &ref=50;
```

따라서 한번 const 선언이 들어가기 시작하면 관련해서 몇몇 변수들이 const
로 선언되어야 하는데, 이는 프로그램의 안전성을 높이는 결과로 이어지기 때
문에, const 선언을 빈번히 하는 것은 좋은 습관이라 할 수 있다.



어떻게 참조자가 상수를 참조하냐고요!



const 참조자는 상수를 참조할 수 있다.

이유는,

이렇듯, 상수를 const 참조자로 참조할 경우, 상수를 메모리 공간에 임시적으로 저장하기 때문이다! 즉, 행을 바꿔도 소멸시키지 않는다.



이러한 것이 가능하도록 한 이유!

```
int Adder(const int &num1, const int &num2)
{
    return num1+num2;
}
```

이렇듯 매개변수 형이 참조자인 경우에 상수를 전달할 수 있도록 하기 위함이 바로 이유이다!

열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 02-5. malloc & free를 대신하는
new & delete

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

new & delete

• int형 변수의 할당	<code>int * ptr1=new int;</code>
• double형 변수의 할당	<code>double * ptr2=new double;</code>
• 길이가 3인 int형 배열의 할당	<code>int * arr1=new int[3];</code>
• 길이가 7인 double형 배열의 할당	<code>double * arr2=new double[7];</code>

malloc을 대신하는 메모리의 동적 할당방법!

크기를 바이트 단위로 계산하는 일을 거치지 않아도 된다!

• 앞서 할당한 int형 변수의 소멸	<code>delete ptr1;</code>
• 앞서 할당한 double형 변수의 소멸	<code>delete ptr2;</code>
• 앞서 할당한 int형 배열의 소멸	<code>delete []arr1;</code>
• 앞서 할당한 double형 배열의 소멸	<code>delete []arr2;</code>

free를 대신하는 메모리의 해제방법!

new 연산자로 할당된 메모리 공간은 반드시 delete 함수호출을 통해서 소멸해야 한다! 특히 이후에 공부하는 객체의 생성 및 소멸 과정에서 호출하게 되는 new & delete 연산자의 연산자의 연산특성은 malloc & free와 큰 차이가 있다!

포인터를 사용하지 않고 힙에 접근하기

```
int *ptr=new int;  
int &ref=*ptr;      // 힙 영역에 할당된 변수에 대한 참조자 선언  
ref=20;  
cout<<*ptr<<endl;  // 출력결과는 20!
```

변수의 성향을 지니는(값의 변경이 가능한) 대상에 대해서는
참조자의 선언이 가능하다.

C언어의 경우 힙 영역으로의 접근을 위해서는 반드시 포인터를 사용해야만 했다. 하지만 C++에서는
참조자를 이용한 접근도 가능하다!



열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 02-6. C++에서 C언어의 표준
함수 호출하기

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

C++의 표준헤더: c를 더하고 .h를 빼라.

```
#include <stdio.h>    → #include <cstdio>
#include <stdlib.h>    → #include <cstdlib>
#include <math.h>      → #include <cmath>
#include <string.h>     → #include <cstring>
```

이렇듯 C언어에 대응하는 C++ 헤더파일 이름의 정의에는 일정한 규칙이 적용되어 있다.

```
int abs(int num);
```

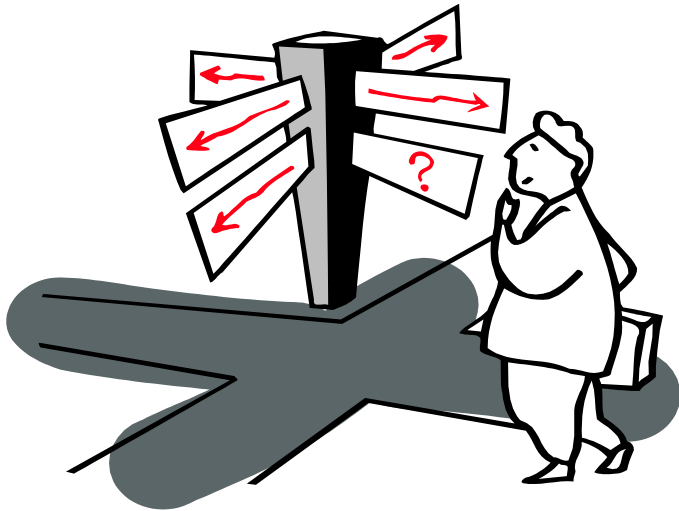
표준 C의 abs 함수



```
long abs(long num);
float abs(float num);
double abs(double num);
long double abs(long double num);
```

대응하는 C++의 표준 abs 함수

이렇듯, 표준 C에 대응하는 표준 C++ 함수는 C++ 문법을 기반으로 변경 및 확장되었다. 따라서 가급적이면 C++의 헤더파일을 포함하여, C++의 표준함수를 호출해야 한다.



Chapter 02가 끝났습니다. 질문 있으신지요?