|  |
| --- |
| 4일차 C언어 심화 예습 주제 |

**[ 내일진도 ]**

* 7.3 메모리 직접 액세스
* 8.1 가변인자 전달
* 8.2 포인터 타입 캐스팅
* 9.1 포인터와 구조체
* 9.2 비트필드 구조체와 공용체

**[ 예습 주제 ]**

1. 예습 범위 268~p

* 메모리 직접 액세스의 이해 : 268~289p
* 가변인자의 이해 :296~303p
* 가변인자 전달 시 인자 전달 방법 : 303p
* 포인터 타입 캐스팅 : 304p
* Argument전달 전용 macro : 307p
* 구조체 멤버의 pack 옵션 : 332-333p
* 비트필드 구조체 : 341-342p

2. 예습 주제

* 교재 268~272 페이지 메모리 직접 액세스와 하드웨어 제어에 대해서 이해하시오
* 교재 274~285 페이지 volatile과 const에 대해서 이해하시오.
* 교재 296~299 페이지 가변인자의 전달과 스택을 통한 argument 전달의 규정에 대해서 이해하시오.
* 가변인자 전달 시 각 타입 별 인자가 스택에 전달되는 방법을 이해한 후, 예제 10의 코드를 완성하시오.
* 304p의 하단에 있는 각 변수 p의 메모리에 들어갈 타입과 올바른 casting을 적어보시오.
* Argument 전달 전용 macro 코드의 정의들을 분석해보고, 각 기능을 이해한 후 , 309페이지의 예제 13번을 완성하시오.
* 교재 332 페이지를 읽고 구조체 멤버의 pack 옵션에 대해 이해한 후, 333페이지 예제 10번 문제에 있는 구조체 들의 pack 옵션 없을 때 메모리 구조 그림과 있을 때 메모리 구조 그림을 그려오시오.
* 교재 341페이지를 읽고 비트필드 구조체의 의미를 이해한 후, 342페이지 예제 15번 구조체들의 메모리 구조 그림을 그려오시오..