



# nullptr / isValid() 차이점

---

```
if(nullptr==객체)  
if(객체→isValid( ))
```

Dangling pointer : 다른 포인터로 메모리 해제를 하는 경우 → 내 포인터가 가리키고 있는 곳이 비어있음 (내 의도와 다르게 파괴됨)

PendingKill : Destroy를 하면 일정 시간 후 파괴됨. destroy를 하고 실제로 파괴가 되는 대상인가?

// 파괴는 garbage collection이 함