**학습공동체 2주차**

**타입 변환 연산자 : cast연산자**

암시적 타입 변환 (암시적 형변환)

타입 변환 연산자가 사용되지 않고 자동으로 타입 변환이 됨.

Ex. 정수 + 실수 = 실수  
 정수 + 정수 연산은 당연히 정수값이 나오기에,   
 출력시 %f와 같은 형식지정자를 사용하려 한다면 주의해야 한다.

타입변환을  
(int)a 식으로 할 수 있음. 이름뭔지 까먹음(수정할 것)

**연산자의 우선순위**

1. 괄호()[]
2. ++, --, +부호, -부호, !, ~, &(참조), \*(포인터), sizeof
3. \*(곱하기), /, %
4. +(더하기), -(빼기)
5. <<, >> 쉬프트연산자
6. <, <=, >=, >
7. ==, !=
8. &(비트곱)
9. ^(비트차)
10. |(비트합)
11. %%
12. ||
13. ?:(삼항연산)
14. =, +=, -=, \*=, /=, %=, <<=, >>=, &=, ^=, |= 잡다한놈들

**제어문 : 선택문**

If, switch –

**If**

다들 아는대로   
if ( 조건문; )  
 명령문; //이런식으로, 바로 아랫줄에는 보통 중괄호 없이도 작동하긴함.

근데

If ( 조건문; ) {  
 명령문;  
 } //이게 정석. 굳이 겉멋부린다고 중괄호 없이 코딩하는건   
 진짜 욕 얻어먹고 오래 살기 좋은 행동 1위로 유명하다.  
 (협업 시 가독성 하락, 유지보수 난이도 상승. 꽝이다.)

여러 명령문을 써야 하면 당연히 여러 개 써서 복합문 만들어야 함.

If( 0 ) 는 false, if( 1 ) 은 true로 여겨진다.   
(항상 false / true. If( 0 ) 는 명령문 존재자체가 무의미함.)

**If~else**

조건식 이후 else로 이외 상황에서의 명령문을 추가함.

If ( )   
{ }  
else   
{ }

**switch**