C 언어를 공부하면서 반드시 지켜야 할 수칙

강좌를 한 번 다 읽었다면 내가 뭘 배웠는지 머리속으로 그려본다.

만약 위 과정이 잘 되지 않는다면 다시 한 번 강좌를 읽는다. 만약 강좌가 이해가 안되면 혼자서 낑낑 거리지 말고 (물론 이러한 자세도 중요하지만) 거침없이 댓글을 올리면 48 시간 대기 중인 Psi 가 댓글을 달아준다. 다만 잘 모르겠는 부분은 정확히 지적해 주면 좋다.

물론 강좌가 이상하다면 거침없이 댓글을 날려야 한다. 가끔씩 필자도 오타(!)를 내거나 오개념(설마....) 을 올릴 수 도 있다.

강좌에 나오는 소스 코드들은 모두 '손' 으로 직접 쓴다. Ctrl + C 는 절대 금물. 다만, 소스 코드를 아무리 그대로 배꼈는데도 불구하고 이상한 오류가 나는 경우는 그냥 복사해도 좋다. 하지만 그 오류가 무엇인지 알아내는 것이 더욱 중요하다.

강좌를 따라 프로그램을 만들면 자기 멋대로 수정하는 버릇(?) 을 가져야 한다.

자기가 만든 '아무리 이상한' 프로그램이라도 자부심을 갖고 인터넷에 올려보자.

현재까지 나온 강좌들의 목록 입니다.

1. C 언어가 뭐야?

C 언어를 배우기 위한 기본적인 프로그램을 설치한다.

2 - 1. C 언어 본격 맛보기

Hello, World! 를 만들고 이에 대한 설명

2 - 2. 주석(Comment)에 대한 이해

주석에 대해 자세히 파헤친다.

2 - 3. 수를 표현하는 방법(기수법)

십진법, 이진법, 16 진법에 친숙해 지고 컴퓨터 메모리의 단위(비트, 바이트, 워드, 더블워드)를 안다.

3. 변수가 뭐지?

변수(정수형, 실수형) 가 무엇인지 배우고, 기수법에 대해 알아본다

4. 계산하리

C 언어의 연산자(사칙연산, 쉬프트, 비트 연산자) 들에 대해 알아본다.

5. 문자 입력 받기

문자 데이터에 저장, scanf 의 이용

6. 만약에...(if 문)

if 문에 대해 알아본다. (물론 if-else 도..)

7. 뱅글 뱅글 (for, while)

반복문(loop) 에 대해 알아본다.

8. 우분투 리눅스에서 C 프로그래밍 하기

우분투 리눅스에서 GCC 의 설치, GCC 를 이용한 프로그래밍, 초보적 vi 사용법을 배운다

9. 만약에.. 2탄 (switch 문)

switch 문 사용하기, switch 문은 if 문과 내부적으로 무엇이 다를까?

10. 연예인 캐스팅(?) (C 언어에서의 형 변환)

형변환(캐스팅) 하기, 부동 소수점 방식의 원리와 이해, 비트와 바이트에 대해 알아본다.

11 - 1. C 언어의 아파트 (배열), 상수

C 언어의 배열(Array) 의 대한 기본적 내용과, 상수에 대해 알아본다.

11 - 2. C 언어의 아파트2 (고차원의 배열)

2 차원 배열에 대한 이해와 메모리 상의 형태, 그리고 3차 이상의 배열에 대해 알아본다.

?

12 - 1. 포인터는 영희이다! (포인터)

포인터에 대해 기초를 완벽히 다져준다! ?\* 와 & 연산자의 이해

12 - 2. 포인터는 영희이다 2! (포인터)

상수 포인터, 포인터의 덧셈과 뺄셈, 배열과 포인터와의 관계, [] 연산자를 알아본다!

12 - 3. 포인터는 영희이다 3! (포인터)

배열 포인터 (1 차원, 2 차원 등등), 포인터 배열, 더블 포인터에 대해 알아본다!

13 - 1. 마술 상자 함수(function)

함수의 필요성, 함수의 정의, 함수의 리턴값, 함수의 인자, main 함수에 대해 알아본다!

13 - 2. 마술 상자 함수 2 (function)

포인터 형태의 인자, 배열을 인자로 받기, 함수의 원형에 대해 알아본다!

13 - 3. 마술 상자 함수 3 (function)

더블포인터 인자, 2차원 배열 인자, 상수 인자, 함수 포인터에 대해 알아본다.

13 - 4. 마술 상자 함수 (생각해볼 문제에 대한 아이디어)

13 - 3 강의의 마지막 생각해볼 문제들은 정말로 중요한 것입니다. 이 강의에서는 이들에 대해 다루고 있습니다.

출처: http://itguru.tistory.com/notice/15 [Programming IT]