

새싹교실 - 1

이승찬

오늘 할거는 다음과 같아요.

1. 제 소개
2. 간단한 ice breaking
3. 이름 정하기
4. 커리큘럼 소개
5. c언어 간단한 개념
6. linked list 개념 및 실습

이승찬

1. zeroPage 27기(17학번)
2. 현재 스타트업 근무 중 (4학년 1학기 마치고 휴학)
3. 학점 - 전체: 4.31, 전공: 4.44 (자랑할게 이거 밖에 없어요)
4. 웹 관련(react, node, restful, ruby) 지식이 조금 있어요.
5. 노래 듣는 거, 부르는 거 좋아해요.
6. 최대한 도움이 될 수 있도록 노력할게요. (저를 많이 이용해 주세요.)

Candy Game

빨강: 취미가 무엇인가요?

주황: 가장 좋아하는 음식은 무엇인가요?

노랑: 추석을 어떻게 보내셨나요?

초록: 학교를 다니면서 목표가 있다면?

파랑: 가장 좋아하는 노래를 소개해 주세요.

남색: 최근에 본 영화를 소개해 주세요.

보라: 이번 새싹교실이 어떻게 진행되었으면 좋겠나요?

이름 정하기

후보군

선발군

커리큘럼 소개

10.3

ice breaking, 팀명 정하기, 커리큘럼 소개, linked-list

10.31

간단한 복습 및 queue, stack

11.7

tree

11.14

sort

11.21

hash

11.28

graph


c언어 간단한 개념

- 포인터
- 구조체

포인터

- 주소를 가리키는 변수

메모리 주소: 1 값: 10	메모리 주소: 2 포인터 변수 값: 1	메모리 주소: 3
메모리 주소: 4	메모리 주소: 5	메모리 주소: 6

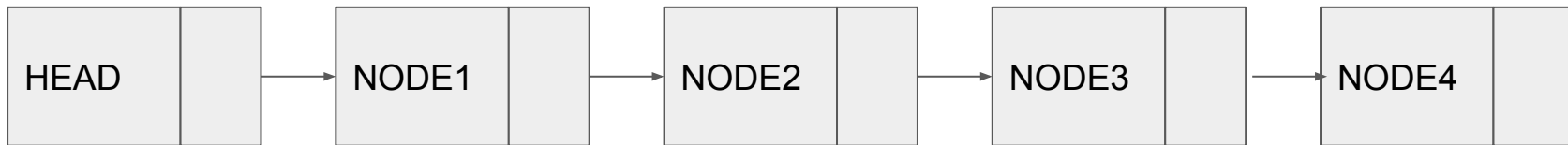
A diagram showing a pointer variable at memory address 2 pointing to memory address 1. An arrow originates from the text '포인터 변수' (Pointer Variable) in the cell for memory address 2 and points to the text '값: 10' (Value: 10) in the cell for memory address 1.

구조체

- 데이터를 담아두는 변수
- 키워드는 **struct**
- 끝에 ; 필수!
- 다양한 변수들을 저장해서 사용할 수 있어요

linked list

연결 된 구조체



doubly linked list

양방향으로 연결된 구조체

