CCEN 이론 파트 목차 최종

Brief Contents

1. INTRO: C언어학개론
2. 변수와 상수
3. 연산자
4. 제어문
5. 배열과 문자열
6. 구조체
7. 포인터 I
8. 포인터 II
9. 함수의 기초
10. 함수와 변수
11. 함수의 활용과 심화
12. 기타 기능
13. OUTRO: 더 나아가기

세부 목차

1. INTRO: C언어학개론

1-1. C언어는 왜 필요한 것일까?

1-2. C언어로 프로그램을 작성하는 방법

1-3. 기본적인 프로그래밍

@ 더 알아보기: 주석 달기

1. 변수와 상수

2-1. 변수

2-1-1. 변수의 정의

2-1-2. 변수의 선언

2-1-3. 변수의 데이터 형(Data type)

2-2. 상수

2-2-1. 정의

2-2-2. 리터럴(Literal) 상수 / 2-2-3. 심볼릭(Symbolic) 상수

2-3. 형 변환

2-3-1. 암묵적 형 변환

2-3-2. 명시적 형 변환

1. 연산자

3-1. 연산자란?

3-2. 연산자의 종류

3-2-1. 대입 연산자 / 3-2-2. 산술 연산자 / 3-2-3. 복합 대입 연산자 /

3-2-4. 증감 연산자 / 3-2-5. 비교 연산자 / 3-2-6. 논리 연산자 /

3-2-7. 기타 연산자 / @심화: 비트 연산자

3-3. 연산자 우선순위

1. 제어문

4-1. 반복문

4-1-1. while문

4-1-2. do~while문

4-1-3. for문

4-2. 조건문

4-2-1. if문

4-2-2. switch문

4-2-3. 분기문: break과 continue

4-2-4. goto문

1. 배열과 문자열

5-1. 배열이란?

5-1-1. 배열의 선언

5-1-2. 배열의 메모리

5-1-3. 배열의 사용

5-1-4. 다차원 배열

5-2. 문자열이란?

5-2-1. 문자열과 다른 배열의 공통점, 차이점

5-2-2. 문자열 처리 함수

5-2-2-1. strcpy

5-2-2-2. strlen

5-2-2-3. 그 외의 함수들

5-2-2-4. gets, puts

5-2-3. 다차원 문자열 배열

1. 구조체

6-1. 구조체

6-1-1. 구조체의 개념

6-1-2. 구조체 정의하기

6-1-3. 구조체 변수의 선언과 사용

6-1-4. 구조체 변수의 초기화

6-1-5. 구조체의 활용

6-1-5-1. 구조체를 멤버로 가지는 구조체

6-1-5-2. 구조체 배열

6-2. typedef

6-2-1. typedef 알아보기

6-2-2. typedef 의 쓰임

@ 더 알아보기: 공용체, 열거체

1. 포인터 I

7-1. 포인터 들어가기: 주소의 개념과 포인터

7-1-1. 주소의 개념과 주소 연산자 &

7-1-2. 포인터

7-2. 포인터 변수의 선언과 사용

7-2-1. 포인터 변수의 선언

7-2-2. 포인터 변수의 사용

7-2-3. 포인터 변수 사용 시 유의 사항

7-3. 다차원 포인터

7-4. 동적 할당

@ 더 알아보기: void 포인터

1. 포인터 II

8-1. 배열과 포인터

8-1-1. 포인터를 이용하여 배열 다루기

8-1-2. 이차원 배열로의 확장

8-1-3. 배열 포인터

8-1-4. 포인터 배열

8-2. 문자열과 포인터

8-2-1. 문자열의 종류

8-2-2. 문자열의 종류에 따른 포인터 이용하기

8-2-3. const 키워드에 대한 정성적 이해

8-3. 구조체와 포인터

8-3-1. 포인터 배열의 확장: 구조체 이용하기

8-3-2. 구조체 포인터 배열의 동적 할당

8-3-3. 구조체끼리 연결하기 (연결 리스트의 개념)

1. 함수의 기초

9-1. 함수의 개념

9-2. 함수의 정의 (사용 방법)

9-2-1. 반환형

9-2-2. 함수의 이름

9-2-3. 매개 변수

9-2-4. 함수 몸체

9-3. 함수 정의 예제

9-3-1. 예제1: 제곱값 구하기

9-3-2. 예제2: 최대값 구하기

9-3-3. 예제3: 정사각형 그리기

9-3-4. 예제4: 속이 빈 정사각형 그리기

9-3-5. 예제5: 팰린드롬(Palindrome)

9-3-6. 예제6: 나눗셈의 몫과 나머지 구하기

9-4. 함수의 호출과 반환

9-4-1. 함수의 호출

9-4-2. 인수와 매개 변수

9-4-3. 반환 값

9-4-4. 호출 과정 예시

9-4-5. 함수 호출 시 주의 사항

9-5. 함수 선언의 다른 표현

@ 더 알아보기: 재귀 함수 – 예제를 중심으로

1. 함수와 변수

10-1. 지역 변수

10-2. 전역 변수

10-3. 함수의 인자 전달 I

10-3-1. 값에 의한 전달 (Call by value)

10-3-2. 참조에 의한 전달 (Call by reference)

10-4. 기억 부류

10-4-1. 기억 부류 키워드 알아보기

10-4-2. 정적 변수

10-4-3. 함수와 기억 부류

1. 함수의 활용과 심화

11-1. 함수의 인자 전달 II

11-1-1. 배열을 함수의 인자로

11-1-2. 구조체를 함수의 인자로

11-2. 함수와 포인터

11-2-1. 함수의 주소

11-2-2. 함수 포인터의 선언과 사용

1. 기타 기능

12-1. 파일 입출력

12-2-1. 파일 불러오기

12-2-2. 파일로 저장하기

12-2 전처리기

12-2-1 매크로와 매크로 함수

12-2-2 조건부 컴파일

12-2-2-1 #if, #else, #elif, #endif

12-2-2-2 #define과 연결해서, #ifdef, #ifndef

12-2-3 기타 전처리기

12-2-3-1 #include에서 <>와 “”의 차이

12-2-3-2 #pragma

12-3 표준 라이브러리

12-3-1 stdio.h

12-3-2 stdlib.h

12-3-3 math.h

12-3-4 string.h

1. OUTRO: 더 나아가기

13-1. 객체 지향으로 가기

13-2. 자료구조와 알고리즘