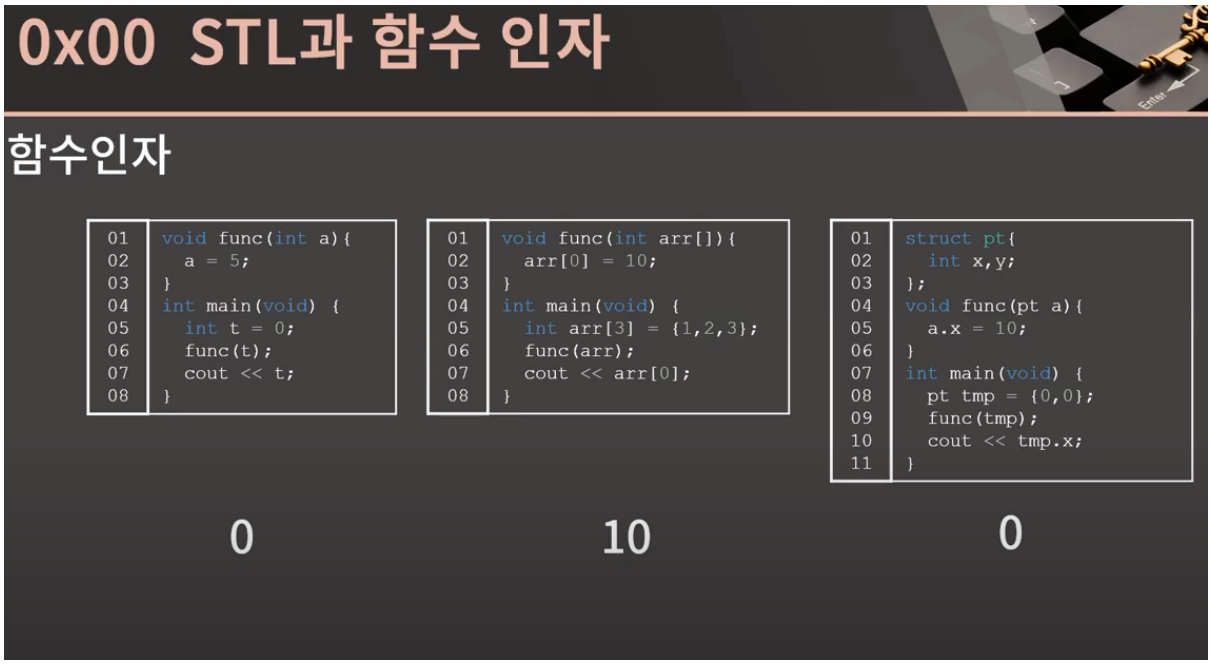
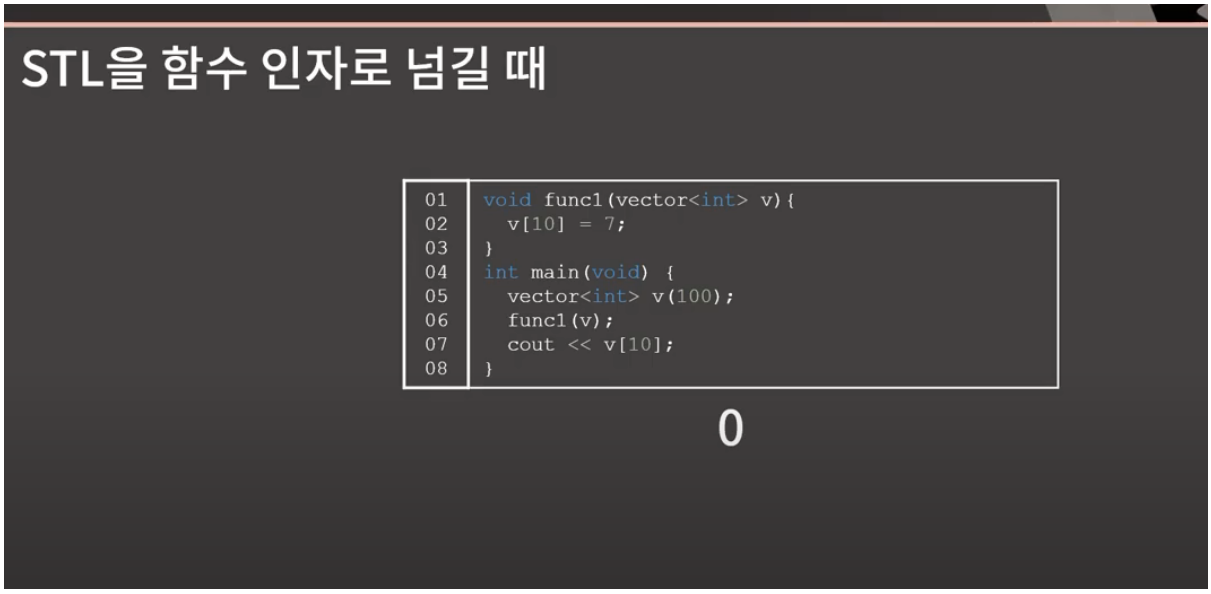
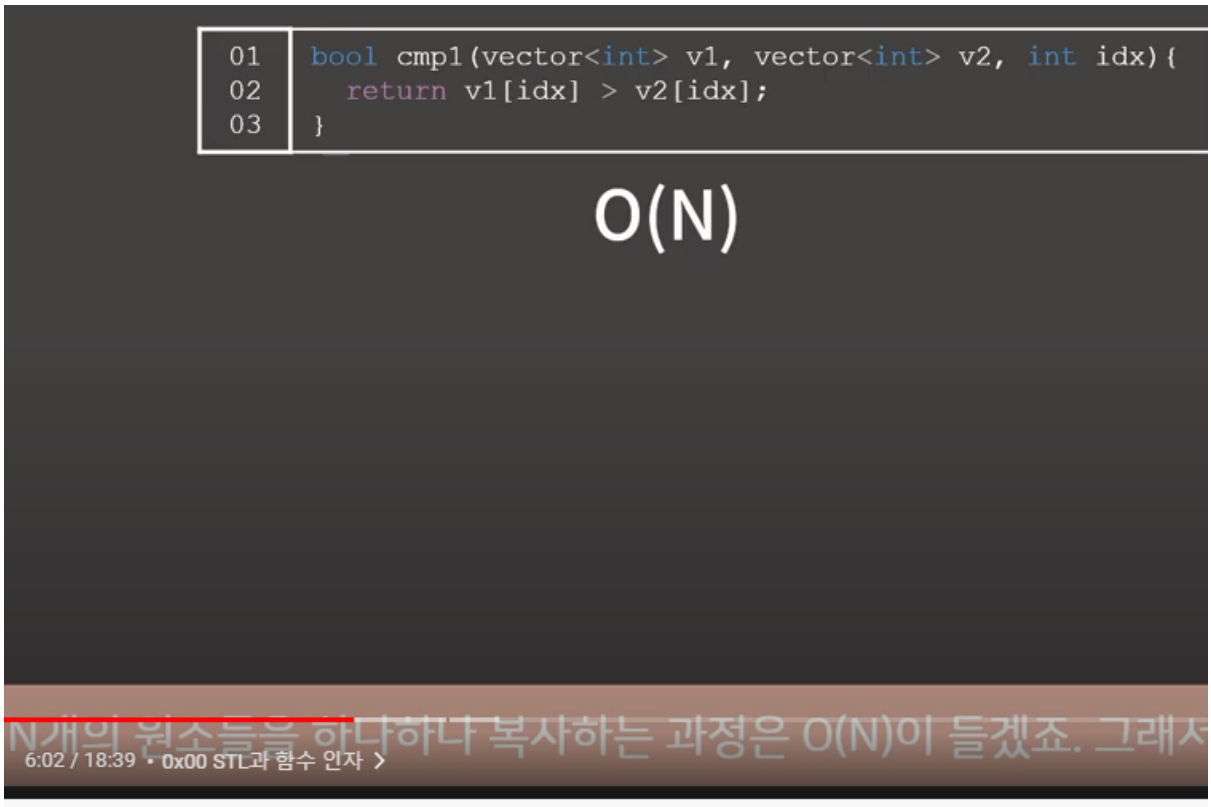
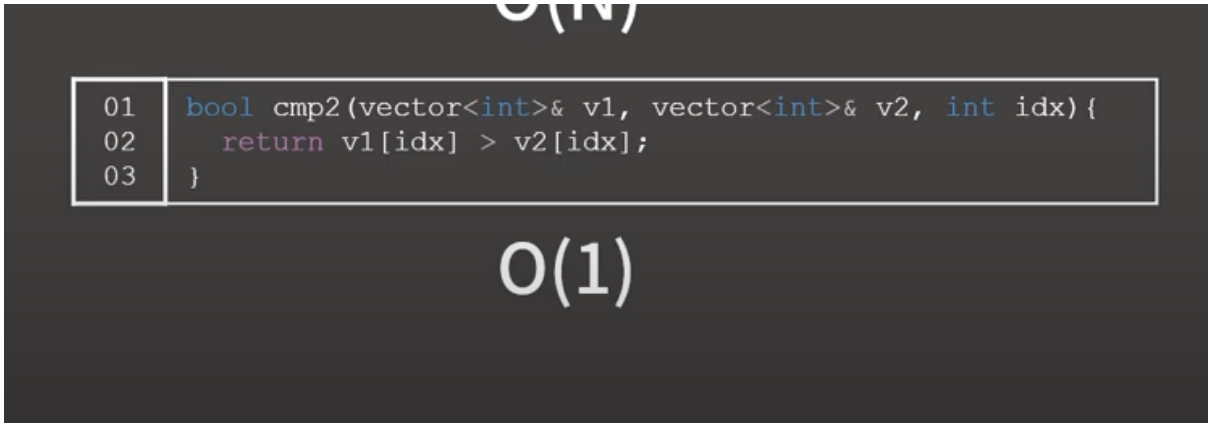
바독킹의 알고리즘 2

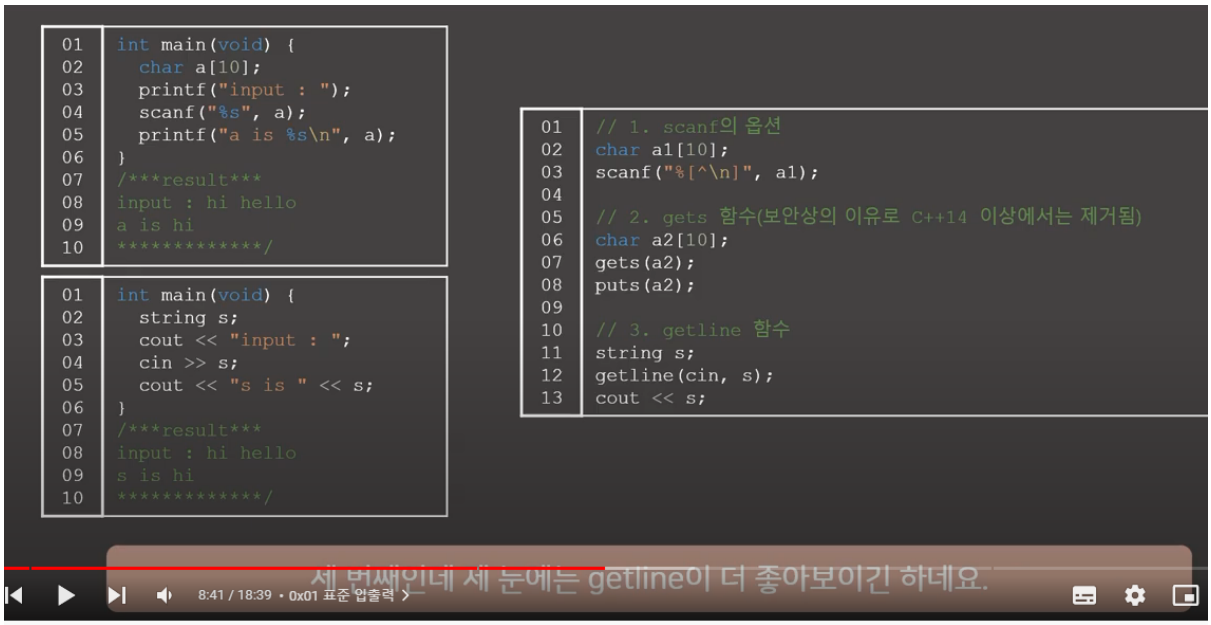

0x00 STL과 함수 인자
함수인자
01 void func(int a){
02 a = 5;
03 }
04 int main(void) {
05 int t = 0;
06 func(t);
07 cout << t;
08 }
0
01 void func(int arr[]){
02 arr[0] = 10;
03 }
04 int main(void) {
05 int arr[3] = {1,2,3};
06 func(arr);
07 cout << arr[0];
08 }
10
01 struct pt{
02 int x,y;
03 };
04 void func(pt a){
05 a.x = 10;
06 }
07 int main(void) {
08 pt tmp = {0,0};
09 func(tmp);
10 cout << tmp.x;
11 }
0


참조자(Reference)
01 void swap1(int a, int b){
02 int tmp = a;
03 a = b;
04 b = tmp;
05 }
01 void swap2(int* a, int* b){
02 int tmp = *a;
03 *a = *b;
04 *b = tmp;
05 }
01 void swap3(int& a, int& b){
02 int tmp = a;
03 a = b;
04 b = tmp;
05 }


STL을 함수 인자로 넘길 때
01 void func1(vector<int> v){
02 v[10] = 7;
03 }
04 int main(void) {
05 vector<int> v(100);
06 func1(v);
07 cout << v[10];
08 }
0


01 bool cmp1(vector<int> v1, vector<int> v2, int idx){
02 return v1[idx] > v2[idx];
03 }
O(N)
6:02 / 18:39 • 0x00 STL과 함수 인자 >





공백이 포함된 문자열을 받을 때 단순히 scanf or cin을 쓰면 안된다.

cin , cout 쓸때 위에 꺼 써야한다. 왼쪽에 있는거는 c++이랑 c랑 같이 동시에 동기화 하는 것을 막아주는 것이고 오른쪽에 있는것은 온라인 백준저지에서 버퍼를 비워주는 것을 안해줘도 결과가 잘 나와서 버퍼를 안 비워주는 것을 나타낸다.

endl은 절대 쓰지 마시오!! endl은 \n을 출력하고 버퍼를 비워주는 명령어이다

코딩테스트 코드 작성 팁

1.코딩테스트와 개발은 다르다.

클린 코딩보다 좀 더럽더라도 빠르게 구현할 수 있는 코드를 짜야 한다.

2.출력 맨 마지막 공백 혹은 줄바꿈이 있어도 상관없다.

3.디버거는 굳이 사용하지 않아도 된다.