

개정3판

Visual
Studio
2017

쉽게 풀어쓴

C언어 EXPRESS

⚡️ ❤️ ❤️
100

천인국 지음

제 16 장 전처리 및 다중소스 파일



이번장에서 학습할 내용



- 전처리 지시어
- 분할 컴파일
- 명령어 라인의 매개변수
- 디버깅 방법

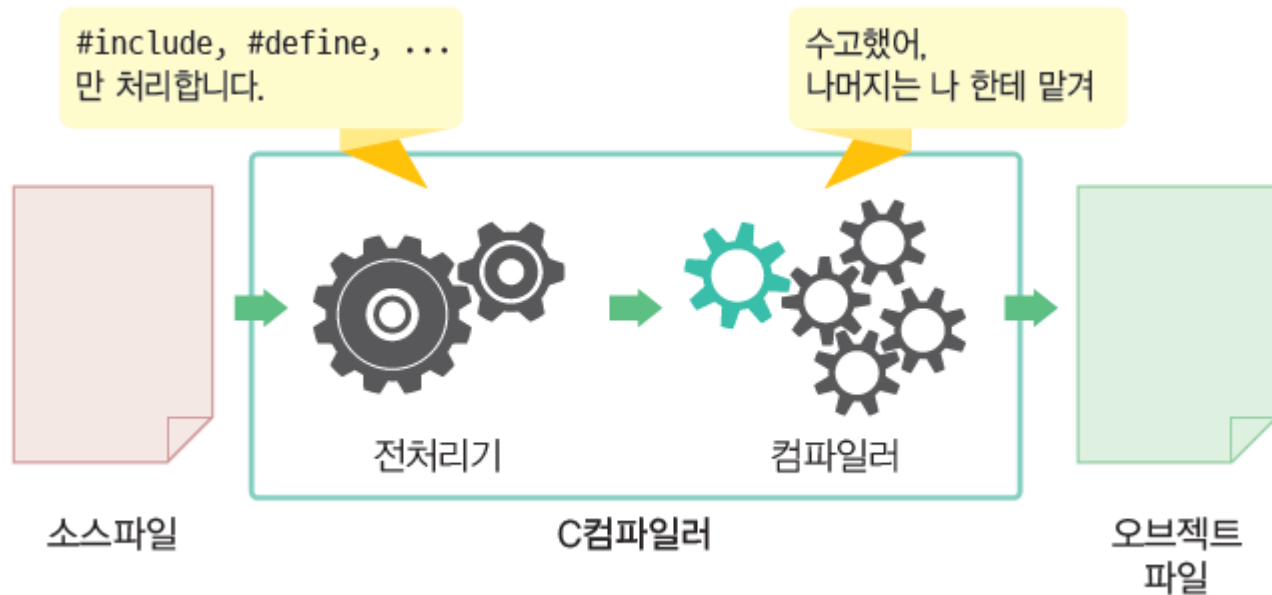
전처리와 기타
중요한 테마에
대하여
학습한다.





전처리기란?

- 전처리기 (*preprocessor*)는 컴파일하기에 앞서서 소스 파일을 처리하는 컴파일러의 한 부분





전처리기의 요약

지시어	의미
#define	매크로 정의
#include	파일 포함
#undef	매크로 정의 해제
#if	조건이 참일 경우
#else	조건이 거짓일 경우
#endif	조건 처리 문장 종료
#ifdef	매크로가 정의되어 있는 경우
#ifndef	매크로가 정의되어 있지 않은 경우
#line	행번호 출력
#pragma	시스템에 따라 의미가 다름



단순 매크로

Syntax: 단순 매크로 정의

예 `#define MAX_SIZE 100`

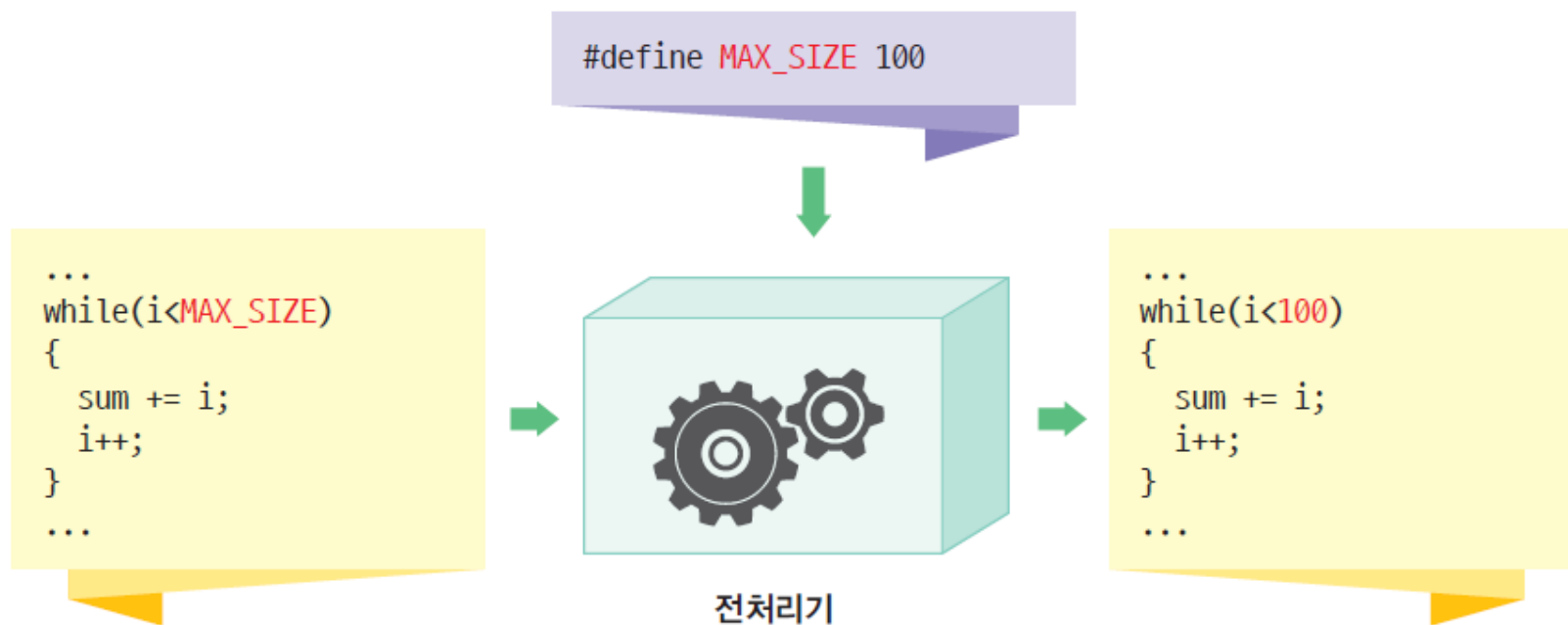
기호상수 MAX_SIZE를 100으로 정의한다.



100보다는 MAX_SIZE가
이해하기 쉽지..



단순 매크로





단순 매크로의 장점

- 프로그램의 가독성을 높인다.
- 상수의 변경이 용이하다.

```
#define MAX_SIZE 100
for(i=0;i<MAX_SIZE;i++)
{
    f += (float) i/MAX_SIZE;
}
```



```
#define MAX_SIZE 200
for(i=0;i<MAX_SIZE;i++)
{
    f += (float) i/MAX_SIZE;
}
```



단순 매크로의 예

```
#define PI          3.141592          // 원주율
#define TWOPI       (3.141592 * 2.0)  // 원주율의 2배
#define MAX_INT     2147483647        // 최대정수
#define EOF         (-1)              // 파일의 끝표시
#define MAX_STUDENTS 2000              // 최대 학생수
#define EPS         1.0e-9            // 실수의 계산 한계
#define DIGITS       "0123456789"    // 문자 상수 정의
#define BRACKET      "(){}[]"        // 문자 상수 정의
#define getchar()    getc(stdin)      // stdio.h에 정의
#define putchar()    putc(stdout)     // stdio.h에 정의
```




예제

```
#include <stdio.h>
#define AND      &&
#define OR       ||
#define NOT      !
#define IS       ==
#define ISNOT    !=

int search(int list[], int n, int key)
{
    int i = 0;

    while( i < n AND list[i] != key )
        i++;
    if( i IS n )
        return -1;
    else
        return i;
}
```



예제

```
int main(void)
{
    int m[] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 };
    printf("배열에서 5의 위치=%d\n", search(m, sizeof(m) / sizeof(m[0]), 5));
    return 0;
}
```

배열에서 5의 위치=4



작업 점검

1. `#define`을 이용하여서 1234를 KEY로 정의하여 보라.
2. `#define`을 이용하여서 `scanf`를 INPUT으로 정의하여 보라.





함수 매크로

- 함수 매크로(function-like macro)란 매크로가 함수처럼 매개 변수를 가지는 것

Syntax: 함수매크로

예 `#define SQUARE(x) ((x) * (x))`

매크로 인수 SQUARE(X)는 이것과 같다.



함수 매크로의 예

```
#define SUM(x, y)          ((x) + (y))  
#define AVERAGE(x, y, z) (( (x) + (y) + (z) ) / 3 )  
#define MAX(x,y)          ( (x) > (y) ) ? (x) : (y)  
#define MIN(x,y)          ( (x) < (y) ) ? (x) : (y)
```



주의할 점

```
#define SQUARE(x)  x*x           // 위험 !!
```

```
v = SQUARE(a+b);
```



```
v = a + b*a + b;
```

함수
매크로에서는
매개 변수를
괄호로
둘러싸는 것이
좋습니다.

```
#define SQUARE(x)  (x)*(x)       // 올바른 형태
```



함수 매크로의 장단점

- 함수 매크로의 장단점
 - ▣ 함수 호출 단계가 필요없어 실행 속도가 빠르다.
 - ▣ 소스 코드의 길이가 길어진다.
- 간단한 기능은 매크로를 사용
 - ▣ `#define MIN(x, y) ((x) < (y) ? (x) : (y))`
- 매크로를 한 줄 이상 연장하는 방법

```
#define PRINT(x) if( debug==1 && \
                                mode==1 ) \
                                printf("%d", x);
```



예제 #1

```
// 매크로 예제
#include <stdio.h>
#define SQUARE(x) ((x) * (x))

int main(void)
{
    int x = 2;

    printf("%d\n", SQUARE(x));
    printf("%d\n", SQUARE(3));
    printf("%f\n", SQUARE(1.2));    // 실수에도 적용 가능
    printf("%d\n", SQUARE(x+3));
    printf("%d\n", 100/SQUARE(x));
    printf("%d\n", SQUARE(++x));    // 논리 오류

    return 0;
}
```

```
4
9
1.440000
25
25
16
```

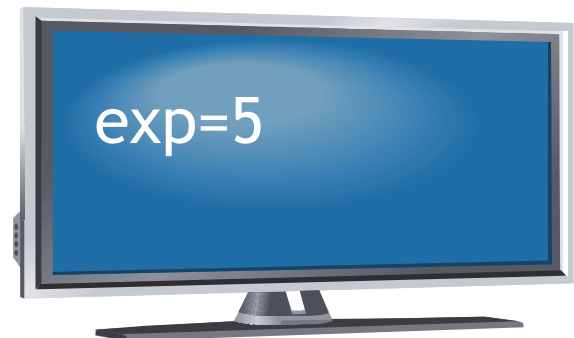



연산자

- PRINT(x)와 같이 호출하면
와 같이 출력하는 매크로 작성

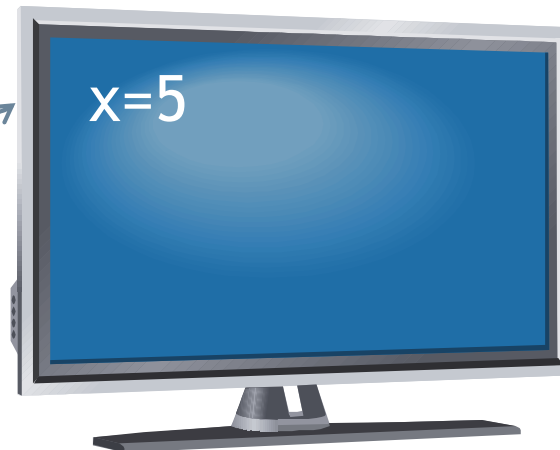


- 다음과 같이 작성하면 잘못된 결과가 나온다.
- `#define PRINT(exp) printf("exp=%d\n", exp);`





- #은 문자열 변환 연산자(Stringizing Operator)라고 불린다. 매크로 정의에서 매개 변수 앞에 #가 위치하면 매크로 호출에 의하여 전달되는 실제 인수는 큰따옴표로 감싸지고 문자열로 변환된다.
- #define PRINT(exp) printf("#exp" = %d\n",exp);
- PRINT(x);





내장 매크로

□ 내장 매크로: 미리 정의된 매크로

내장 매크로	설명
<code>__DATE__</code>	이 매크로를 만나면 현재의 날짜(월 일 년)로 치환된다.
<code>__TIME__</code>	이 매크로를 만나면 현재의 시간(시:분:초)으로 치환된다.
<code>__LINE__</code>	이 매크로를 만나면 소스 파일에서의 현재의 라인 번호로 치환된다.
<code>__FILE__</code>	이 매크로를 만나면 소스 파일 이름으로 치환된다.

📌 `printf("컴파일 날짜=%s\n", __DATE__);`

📌 `printf("치명적 에러 발생 파일 이름=%s 라인 번호= %d\n", __FILE__, __LINE__);`



lab: ASSERT 매크로

- 프로그램을 디버깅할 때 자주 사용되는 ASSERT 매크로를 작성해보자.



가정(sum == 0)이 소스 파일 c:\User\Wigchun\documents\visual
studio 2017\projects
12번째 줄에서 실패



예제: ASSERT 매크로

```
#include <stdio.h>
```

```
#define ASSERT(exp) { if (!(exp)) \
```

가정("#exp")이 소스 파일 %s %d번째 줄에서 실패.\n"

```
    , __FILE__, __LINE__), exit(1); }
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int sum=100;
```

// 지역 변수의 초기값은 0이 아님

```
    ASSERT(sum == 0);    // sum의 값은 0이 되어야 함.
```

```
    return 0;
```

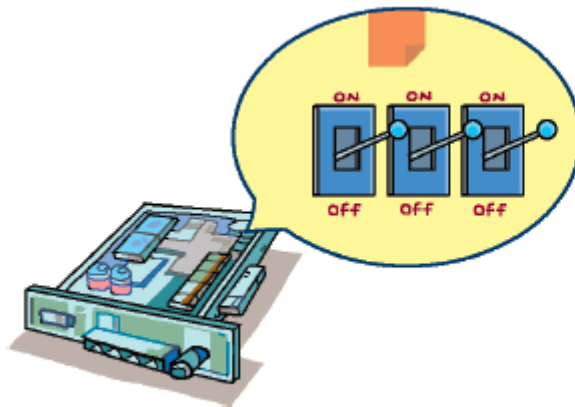
```
}
```

매크로를 다음 줄로 연장
할 때 사용

가정(sum == 0)이 소스 파일 c:\source\chapter15\macro3\macro3\macro3.c 11번째 줄에서 실패.



비트 관리 매크로



일반적으로 하드웨어는
비트들을 통하여 제어하게 되죠





비트 관련 매크로

- 매크로들은 변수를 받아서 특정 비트값을 반환하거나 설정한다.
- `#define GET_BIT(w, k) (((w) >> (k)) & 0x01)`
- `#define SET_BIT_ON(w, k) ((w) |= (0x01 << (k)))`
- `#define SET_BIT_OFF(w, k) ((w) &= ~(0x01 << (k)))`



예제

```
#include <stdio.h>

#define GET_BIT(w, k) (((w) >> (k)) & 0x01)
#define SET_BIT_ON(w, k) ((w) |= (0x01 << (k)))
#define SET_BIT_OFF(w, k) ((w) &= ~(0x01 << (k)))

int main(void)
{
    int data=0;
    SET_BIT_ON(data, 2);
    printf("%08X\n", data);
    printf("%d\n", GET_BIT(data, 2));

    SET_BIT_OFF(data, 2);
    printf("%08X\n", data);
    printf("%d\n", GET_BIT(data, 2));
    return 0;
}
```

```
00000004
1
00000000
0
```




장간 점검

1. 함수 매크로와 함수 중에서 속도 면에서 유리한 것은?
2. 주어진 수의 3제곱을 수행하는 함수 매크로를 정의하여 보자.





#ifdef

Syntax: 조건부 컴파일

예

```
#ifdef DEBUG  
    printf("value=%d\n", value);  
#endif
```

매크로 DEBUG가 정의되어 있으면
#if와 #endif 사이에 있는 모든 문장
들을 컴파일한다.



#ifdef의 예

```
#define DEBUG
```

```
int average(int x, int y)  
{
```

```
    #ifdef DEBUG  
        printf("x=%d, y=%d\n", x, y);  
    #endif
```

```
    return (x+y)/2;
```

```
}
```

컴파일에 포함

```
int average(int x, int y)  
{
```

```
    #ifdef DEBUG  
        printf("x=%d, y=%d\n", x, y);  
    #endif
```

```
    return (x+y)/2;
```

```
}
```

컴파일에 포함되지 않음



lab: 여러 가지 버전 정의하기

- 어떤 회사에서 **DELUXE** 버전과 **STANDARD** 버전의 프로그램을 개발하였다고 하자.





예제

```
#include <stdio.h>
#define DELUXE

int main(void)
{
#ifdef DELUXE
    printf("딜럭스 버전입니다. \n");
#endif
    return 0;
}
```

딜럭스 버전입니다.



lab: 리눅스 버전과 윈도우 버전 분리

- 예를 들면 어떤 회사에서 리눅스와 윈도우즈 버전의 프로그램을 개발하였다고 하자





예제

```
#include <stdio.h>
```

```
#define LINUX
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
#ifdef LINUX
```

```
    printf("리눅스 버전입니다. \n");
```

```
#else
```

```
    printf("윈도우 버전입니다. \n");
```

```
#endif
```

```
    return 0;
```

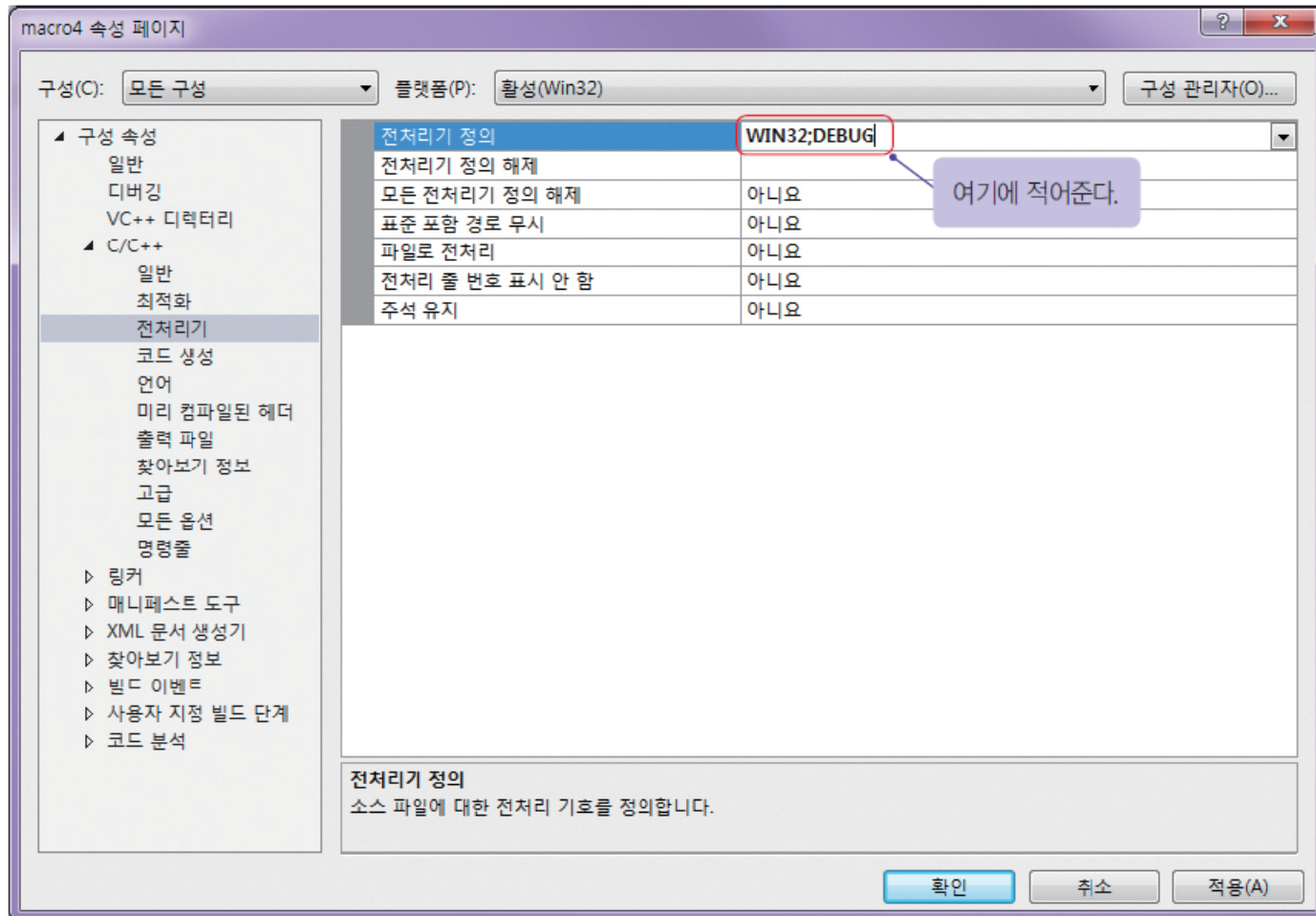
```
}
```

LINUX 버전

WINDOWS 버전



Visual C++에서 설정하는 방법





#ifndef, #undef

□ #ifndef

- 어떤 매크로가 정의되어 있지 않으면 컴파일에 포함된다.

```
#ifndef LIMIT
#define LIMIT 1000
#endif
```

LIMIT가 정의되어 있지 않으면

LIMIT를 정의해준다.

□ #undef

- 매크로의 정의를 취소한다.

```
#define SIZE 100
..
#undef SIZE
#define SIZE 200
```

SIZE의 정의를 취소한다.



중간 점검

1. 전처리기 지시자 `#ifdef`을 사용하여 **TEST**가 정의되어 있는 경우에만 화면에 “TEST”라고 출력하는 문장을 작성하여 보자.





#if

- 기호가 참으로 계산되면 컴파일
- 조건은 상수이어야 하고 논리, 관계 연산자 사용 가능

Syntax: 조건부 컴파일

예

```
#if DEBUG==1  
    printf("value=%d\n", value);  
#endif
```

매크로 DEBUG의 값이 1이면 #if와 #endif
사이에 있는 모든 문장들을 컴파일한다.



#if-#else-#endif

```
#if NATION == 1
#include "korea.h"
#elif NATION == 2
#include "china.h"
#else
#include "usa.h"
#endif
```



다양한 예

```
#if (AUTHOR == KIM) // 가능!! KIM은 다른 매크로  
#if (VERSION*10 > 500 && LEVEL == BASIC) // 가능!!  
#if (VERSION > 3.0) // 오류 !! 버전 번호는 300과 같은 정수로 표시  
#if (AUTHOR == "CHULSOO") // 오류 !!
```



다수의 라인을 주석처리

```
#if 0      // 여기서부터 시작하여
void test()
{
/* 여기에 주석이 있다면 코드 전체를 주석 처리하는 것이 쉽지 않다. */
sub();
}
#endif     // 여기까지 주석 처리된다.
```



예제

- 정렬 알고리즘을 선택

```
#define SORT_METHOD 3

#if (SORT_METHOD == 1)
...    // 선택정렬구현
#elif (SORT_METHOD == 2)
...    // 버블정렬구현
#else
...    // 퀵정렬구현
#endif
```



작업 점검

1. `#if`를 사용하여 `DEBUG`가 2일 경우에만 “`DEBUG`”가 나오도록 문장을 작성하라.
2. `#if`를 사용하여 `DEBUG`가 2이고 `LEVEL`이 3인 경우에만 “`DEBUG`”가 나오도록 문장을 작성하라.



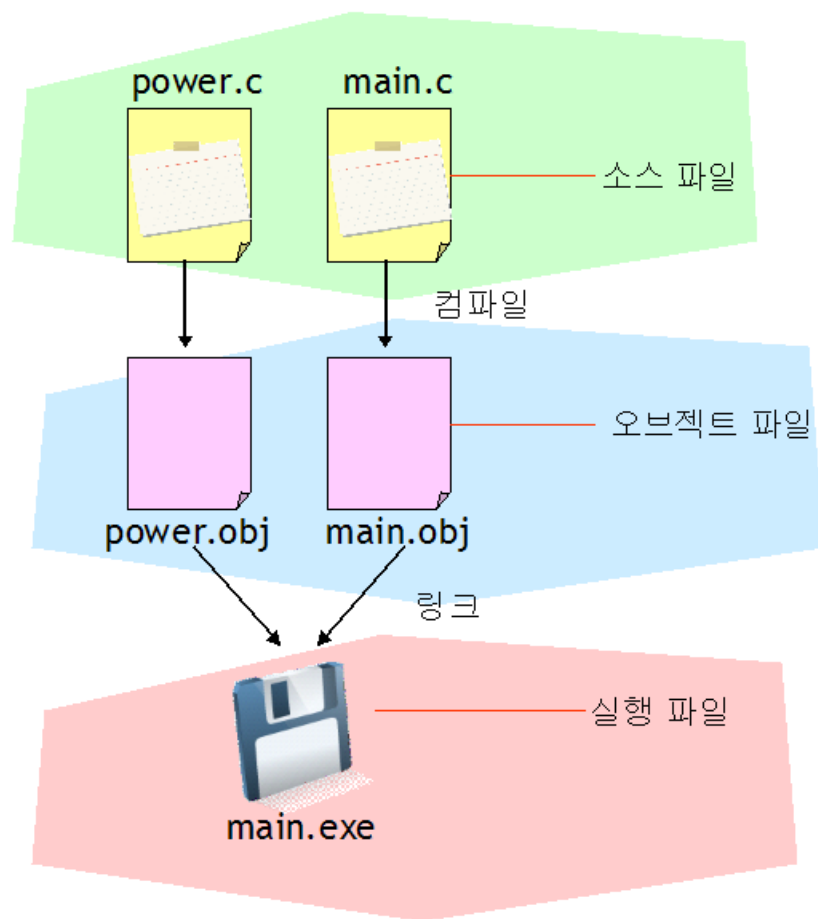


다중 소스 파일

- 단일 소스 파일
 - ▣ 파일의 크기가 너무 커진다.
 - ▣ 소스 파일을 다시 사용하기가 어려움
- 다중 소스 파일
 - ▣ 서로 관련된 코드만을 모아서 하나의 소스 파일로 할 수 있음
 - ▣ 소스 파일을 재사용하기가 간편함



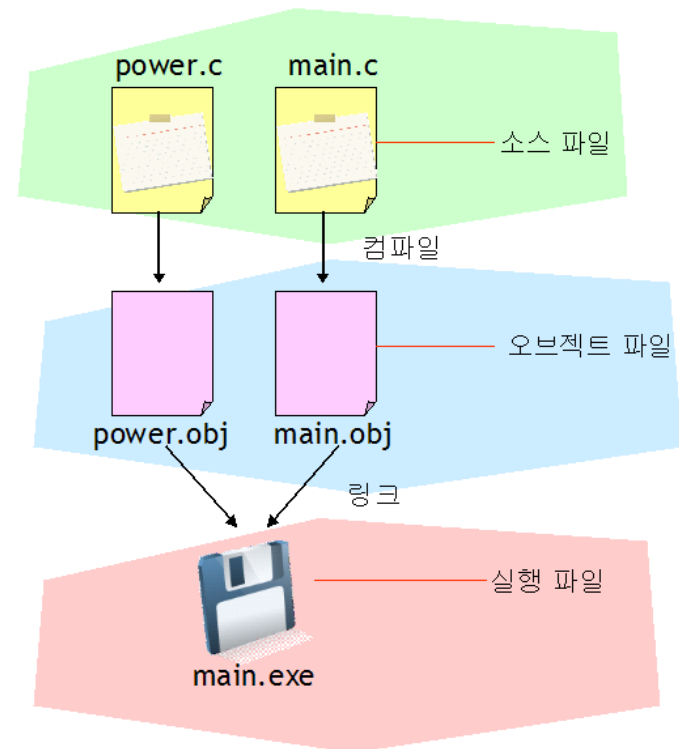
다중 소스 파일





예제:

- 거듭 제곱을 구하는 함수 `power()`를 만들고 이것을 `power.c`에 저장하여 보자. 그리고 `main.c`를 만들고 여기에 `main()` 함수를 정의한 다음, `main()`에서 `power()`를 호출한다.





예제

multiple_source.c

```
// 다중 소스 파일
#include <stdio.h>
#include "power.h"

int main(void)
{
    int x,y;

    printf("x의 값을 입력하시오:");
    scanf("%d", &x);
    printf("y의 값을 입력하시오:");
    scanf("%d", &y);
    printf("%d의 %d 제곱값은 %f\n", x, y, power(x, y));

    return 0;
}
```

power.h

```
// power.c에 대한 헤더 파일
#ifndef POWER_H
#define POWER_H

double power(int x, int y);
#endif
```

power.c

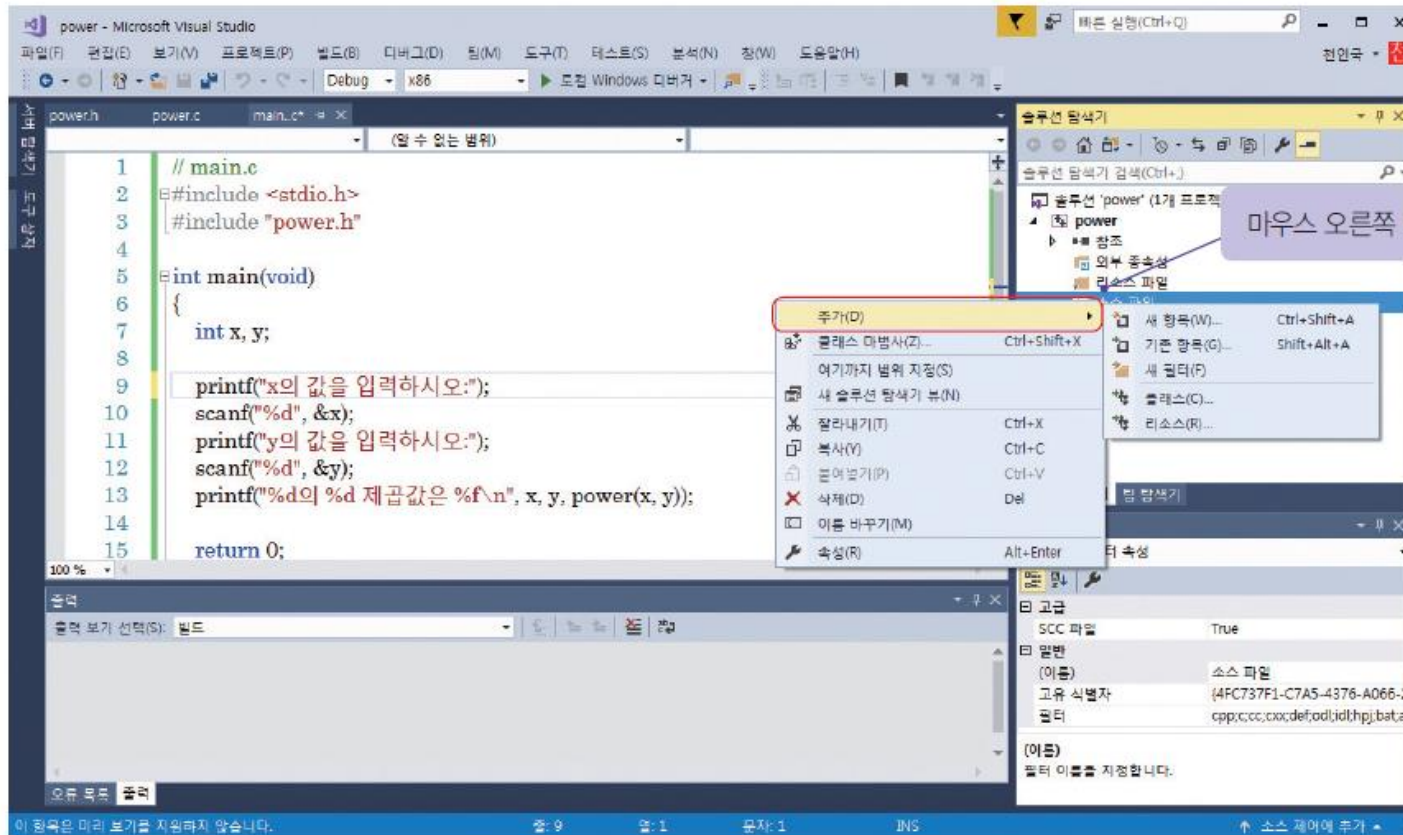
```
// 다중 소스 파일
#include "power.h"
double power(int x, int y)
{
    double result = 1.0;
    int i;

    for(i = 0; i < y; i++)
        result *= x;

    return result;
}
```



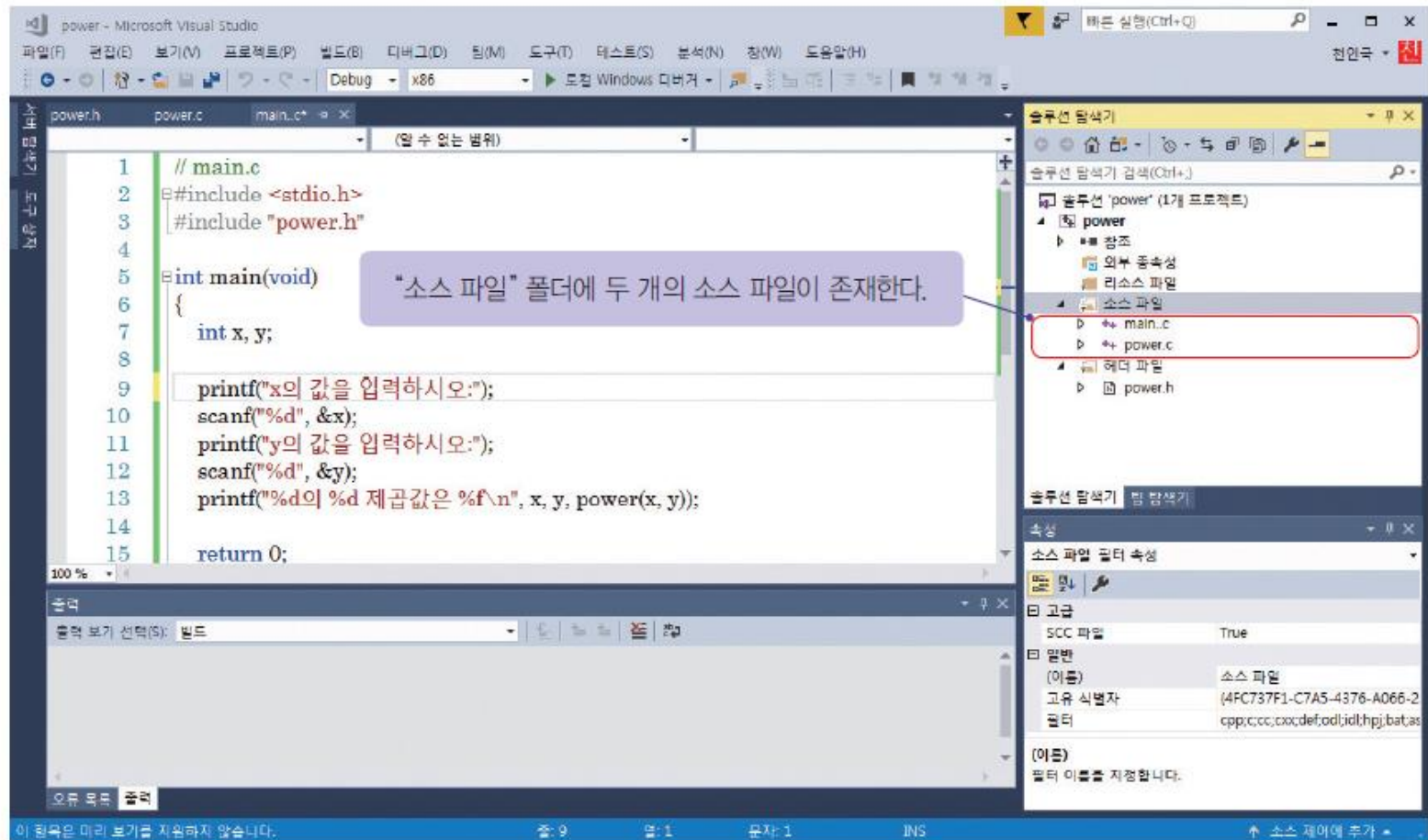
비주얼 스튜디오에서의 다중 소스 파일



마우스 오른쪽 버튼을 눌러서 소스 파일을 추가한다.



비주얼 스튜디오에서의 다중 소스 파일





헤더 파일을 사용하지 않으면

함수 원형 정의가 중복되어 있음

```
void draw_line(...)  
{  
    ...  
}  
void draw_rect(...)  
{  
    ...  
}  
void draw_circle(...)  
{  
    ...  
}
```

graphics.c

공급자

```
void draw_line(...);  
void draw_rect(...);  
void draw_circle(...);
```

```
int main(void)  
{  
    draw_rect(...);  
    draw_circle(...);  
    ...  
    return 0;  
}
```

main.c

사용자

```
void draw_line(...);  
void draw_rect(...);  
void draw_circle(...);
```

```
void paint()  
{  
    draw_line(...);  
    draw_circle(...);  
    ...  
    return 0;  
}
```

draw.c



헤더 파일을 사용하면

```
void draw_line(...);  
void draw_rect(...);  
void draw_circle(...);
```

graphics.h

```
void draw_line(...)  
{  
    ...  
}  
void draw_rect(...)  
{  
    ...  
}  
void draw_circle(...)  
{  
    ...  
}
```

graphics.c

공급자 사용자

헤더 파일 포함

```
#include "graphics.h"
```

```
int main(void)  
{  
    draw_rect(...);  
    draw_circle(...);  
    ...  
    return 0;  
}
```

main.c

```
#include "graphics.h"
```

```
void paint()  
{  
    draw_line(...);  
    draw_circle(...);  
    ...  
    return 0;  
}
```

draw.c



다중 소스 파일에서 외부 변수

외부 소스 파일에 선언된 변수를
사용하려면 extern을 사용한다.

```
double gx, gy;
```

```
int main(void)
{
    gx = 10.0;
    ...
}
```

main.c

```
extern double gx, gy;
```

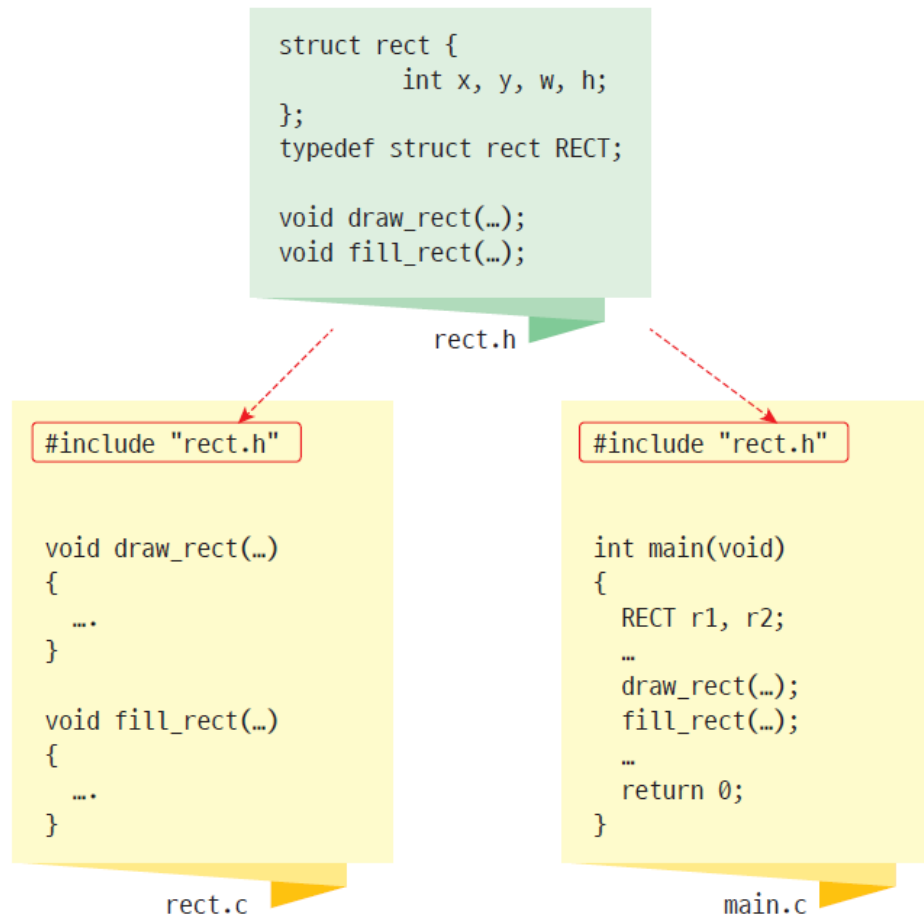
```
int power(void)
{
    ...
    result *= gx;
}
```

power.c



예제

- 다음과 같은 프로그램을 다중 소스로 작성해보자.





rect.c 1 / 2

```
#include <stdio.h>
#include "rect.h"
#include "rect.h"
#define DEBUG

void draw_rect(const RECT *r)
{
#ifdef DEBUG
    printf("draw_area(x=%d, y=%d, w=%d, h=%d) \n", r->x, r->y, r->w, r->h);
#endif
}
```



rect.c 2/2

```
double calc_area(const RECT *r)
{
    double area;
    area = r->w * r->h;
#ifdef DEBUG
    printf("calc_area()=%f \n", area);
#endif
    return area;
}

void move_rect(RECT *r, int dx, int dy)
{
#ifdef DEBUG
    printf("move_rect(%d, %d) \n", dx, dy);
#endif
    r->x += dx;
    r->y += dy;
}
```



rect.h

```
#pragma once
struct rect {
    int x, y, w, h;
};
typedef struct rect RECT;

void draw_rect(const RECT *);
double calc_area(const RECT *);
void move_rect(RECT *, int, int);
```



main.c

```
#include <stdio.h>
#include "rect.h"

int main(void)
{
    RECT r={10,10, 20, 20};
    double area=0.0;

    draw_rect(&r);
    move_rect(&r, 10, 20);
    draw_rect(&r);
    area = calc_area(&r);
    draw_rect(&r);
    return 0;
}
```



lab: 헤더파일 중복막기

- 구조체 정의가 들어 있는 헤더 파일을 소스 파일에 2번 포함시키면 컴파일 오류가 발생한다. 이것을 막기 위하여 **#ifndef** 지시어를 사용할 수 있다

```
#ifndef STUDENT_H
#define STUDENT_H
    struct STUDENT {
        int number;
        char name[10];
    };
#endif
```

소스 파일에서 여러 번 포함시켜도 컴파일 오류가 발생하지 않음



공간 점거

1. 다음 문장의 참 거짓을 말하라. “여러 소스 파일을 이용하는 것보다 하나의 소스 파일로 만드는 편이 여러모로 유리하다.”
2. 팩토리얼을 구하는 함수가 포함된 소스 파일과 관련 헤더 파일을 제작하여 보자.
3. 2차원 공간에서 하나의 점을 나타내는 **point** 구조체를 정의하는 헤더 파일을 작성하여 보자.



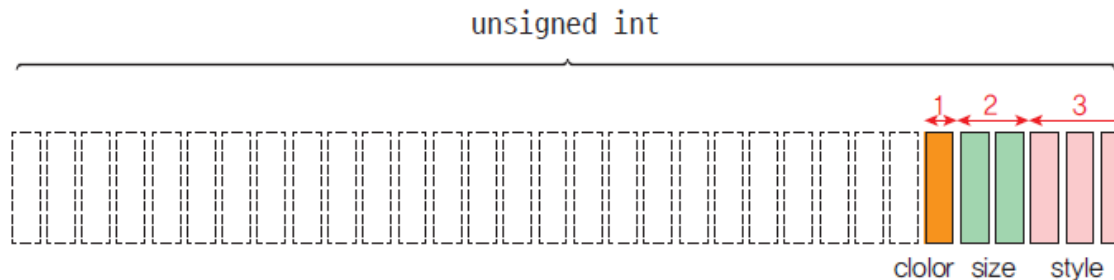


비트 필드 구조체

- 멤버가 비트 단위로 나누어져 있는 구조체

```
struct 태그이름 {  
    자료형 멤버이름1: 비트수;  
    자료형 멤버이름2: 비트수;  
    ...  
};
```

```
struct product {  
    unsigned style : 3;  
    unsigned size : 2;  
    unsigned color : 1;  
};
```





bit_field.c

```
// 비트 필드 구조체
```

```
#include <stdio.h>
```

```
struct product {  
    unsigned style : 3;  
    unsigned size : 2;  
    unsigned color : 1;  
};
```

```
int main(void)  
{
```

```
    struct product p1;
```

```
    p1.style = 5;  
    p1.size = 3;  
    p1.color = 1;
```

```
    printf("style=%d size=%d color=%d\n", p1.style, p1.size, p1.color);  
    printf("sizeof(p1)=%d\n", sizeof(p1));  
    printf("p1=%x\n", p1);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
style=5 size=3 color=1  
sizeof(p1)=4  
p1=ccccccfd
```



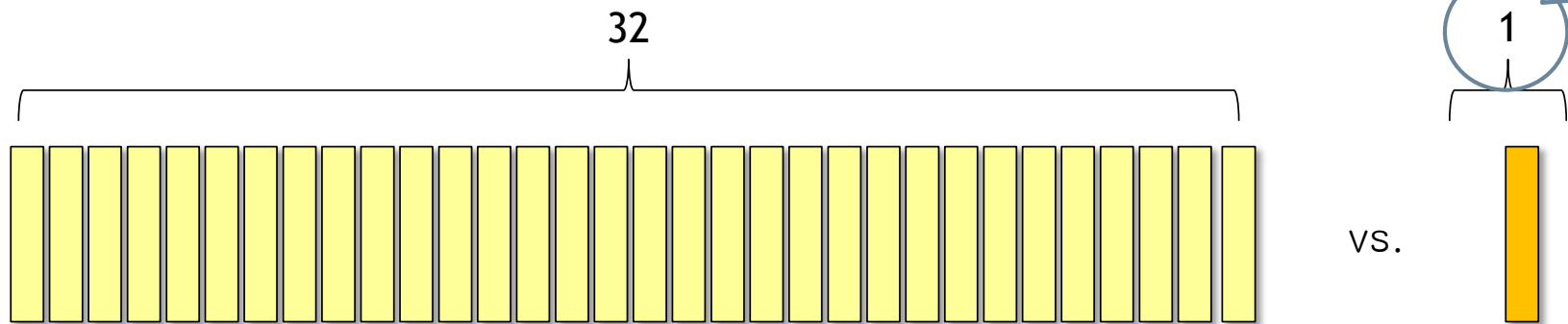
비트 필드 사용시에 주의점

```
struct product {  
    long   code;           // ① 일반 멤버도 가능하다.  
    unsigned style : 3;  
    unsigned : 5;         // ② 자리만 차지한다.  
    unsigned size : 2;  
    unsigned color : 1;  
    unsigned : 0;         // ③ 현재 워드의 남아있는 비트를 버린다.  
    unsigned state : 3;    // 여기서부터는 다음 워드에서 할당된다.  
};
```



비트 필드의 장점

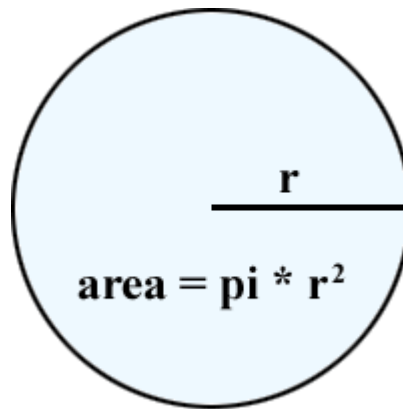
- 메모리가 절약된다.
 - ▣ ON 또는 OFF의 상태만 가지는 변수를 저장할 때 32비트의 int형 변수를 사용하는 것보다는 1비트 크기의 비트 필드를 사용하는 편이 훨씬 메모리를 절약한다.





mini project: 전처리기 사용하기

- 원의 면적을 구하는 프로그램을 미국 버전과 한국 버전으로 작성한다.
- 미국 버전에서는 모든 메시지가 영어로 출력되고 단위도 인치가 된다.
- 한국 버전에서는 모든 메시지가 한글로 출력되고 단위도 **cm**가 된다.
- **SQUARE()** 함수 매크로도 억지로 사용하여 보자.





실행 결과

Please enter radius of a circle(inch) : 100
area(100.000000) is called
area of the circle is 31415.920000

원의 반지름을 입력하시오(cm): 100
area(100.000000)가 호출되었음
원의 면적은 31415.920000입니다.



solution

```
#include <stdio.h>
#define USA
#define DEBUG
#ifndef PI
#define PI 3.141592
#endif
#ifndef SQUARE
#define SQUARE(r)    (r)*(r)
#endif
double area(double radius)
{
    double result=0.0;
    #ifdef DEBUG
    #ifdef USA
        printf("area(%f) is called \n", radius);
    #else
        printf("area(%f)가 호출되었음radius);
    #endif
    #endif
    result = PI*SQUARE(radius);
    return result;
}
```



solution

```
int main(void){  
    double radius;  
    #ifdef USA  
        printf("Please enter radius of a circle (inch) : ");  
    #else  
        printf("원의 반지름을 입력하십시오");  
    #endif  
    scanf("%lf", &radius);  
    #ifdef USA  
        printf("area of the circle is %f \n", area(radius));  
    #else  
        printf("원의 면적은 %f입니다\n", area(radius));  
    #endif  
    return 0;  
}
```




도전문제

- 버전을 나타내는 매크로를 정의하고 버전이 100 이하이면 원의 면적을 계산할 수 없다는 메시지를 출력하고 종료하게끔, 위의 프로그램을 수정하여 보자.
- __DATE__와 __LINE__을 출력하여 보자.





중간 점검

1. 구조체의 일종으로 멤버들의 크기가 비트 단위로 나누어져 있는 구조체는 _____이다.
2. 비트 필드 구조체를 정의하는 경우, 자료형은 _____이나 _____을 사용하여야 한다.





Q & A

