뒤에 시험에 나올 것 같은 확률 적어드릴게요

1. #include -> 전처리 지시문 60%
2. <stdio.h> -> 헤더 파일 60%

#include <stdio.h> -> 이걸 종합하면 헤더파일 선언문

1. 산술연산자에서 100%

+, -, \*, / 는 알고 있겠지만 %는 잊을 수 있으니 까먹지 말기

1. 함수의 구조 90%

반환타입 함수명(인자타입 인자명){

함수 실행식

return 반환할거

}

단, 여기서 반환값이 없는

반환타입을 void 함수면 return하지 않아도 됨.

return은 가능하지만 값 넣는 것은 안 됨.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

1. 진법변환 65%

정수 -> 2진수

2진수 -> 정수로

변환해보기

1. 데이터타입별 크기 70%

Int는 4바이트 등등

(진법변환 알면 int가 4바이트라는 것에서 몇부터 몇까지 숫자표현이 가능한지 확인 가능)

1. 오버플로, 언더플로 약간 알아만 보기 40%

오버플로 나도록 숫자 주고 값이 얼마인지 시험 나올 수 있음

* 음수를 2진법으로 표현하는 것도 연습해야 할지도

보통의 숫자형 타입은 (unsigned 사용하지 않았을 때)

맨 앞에 부호비트를 하나 가짐.

맨 앞의 부호가 0이면 양수, 1이면 음수

5 -> 0101

-5 -> 101에서 부호 반전해서 1010 -> 여기에 +1 하여 1011

1. 기계어와 어셈블리어는 저급언어 20%

c언어는 고급언어임(사람 기준 편한게 고급)

(자바, 파이썬 등 이후에 나온 언어는 대부분 고급언어)

1. 데이터 표기 20%

8비트 -> 1바이트

바이트, 킬로바이트, 메가바이트, 기가바이트, 테라바이트

이 순서로 대략 1000씩 곱하는 방식(정확히는 1024이나, 안 나올 듯)

1. 개발 단계 30%

개발자 입장에서의 개발 단계

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

전체적인 프로젝트의 개발 단계

텍스트, 스크린샷, 도표, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

1. 예약어 30%

변수와 같이 내가 직접 만들지 않아도 이미 언어에 있는거

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

기억 예약어는 딱히 안 중요해 보임

제어 관련 예약어는 한마디로 설명하자면 프로그램의 순서를 바꿀 수 있는 예약어

(반복, 건너뛰기, 조건에 따른 작동 등)

기타예약어는 이미 c언어 자체에 선언되어 있는 함수들, 전처리 지시자 등

1. 변수 이름 규칙 60%

* 영어와 \_(밑줄)과 숫자로 구성 (공백도 사용불가)
* 시작은 무조건 영어로 시작
* 예약어 사용불가(if, main, printf 등)

위 세 가지가 가장 중요하고 아래 사진은 참고만

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

1. 이스케이프 문자 50%

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

코드 관련

* c언어는 ;가 작업처리의 기본단위
* // 는 한 줄 주석
* /\* \*/ 로 감싸면 그 안에 것들이 주석처리

Ex) printf(“결과는 %d”, result); /\* 이 코드는 결과를 출력하는 코드 \*/

* 함수, 조건문, 반복문의 범위는 중괄호 {}로 감싸진 코드블록에 적용
* 기호상수 define 따로 찾아보기

배열 진도 나갔으면 반복문이랑 같이 사용해보기

별찍기로 반복문 많이 연습해보고

While과 for문 바꿔가며 작성해보기

2학기에 제대로 배울 것 같은거

1. 구조체
2. 포인터