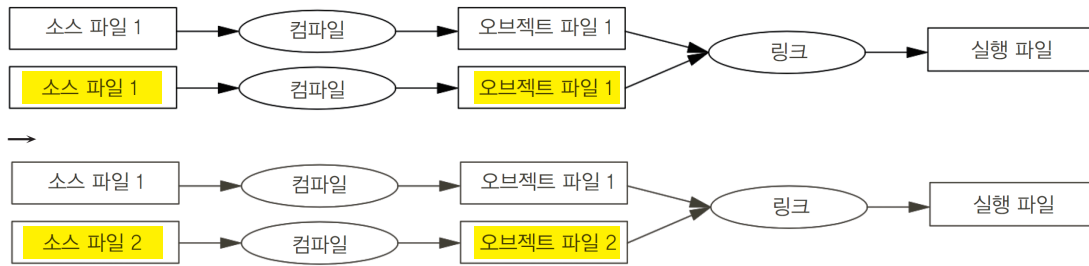


**[22페이지: 그림]**

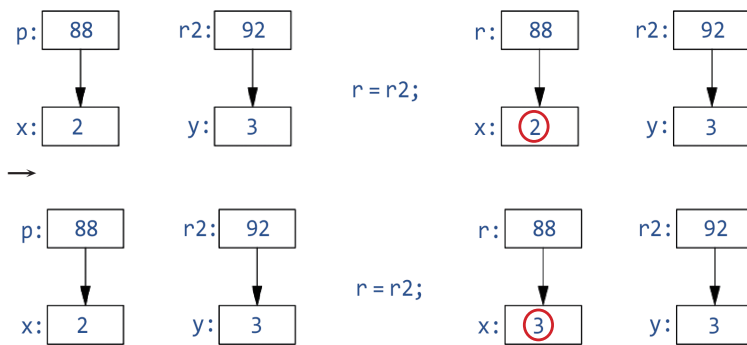


**[23페이지: 2행]**

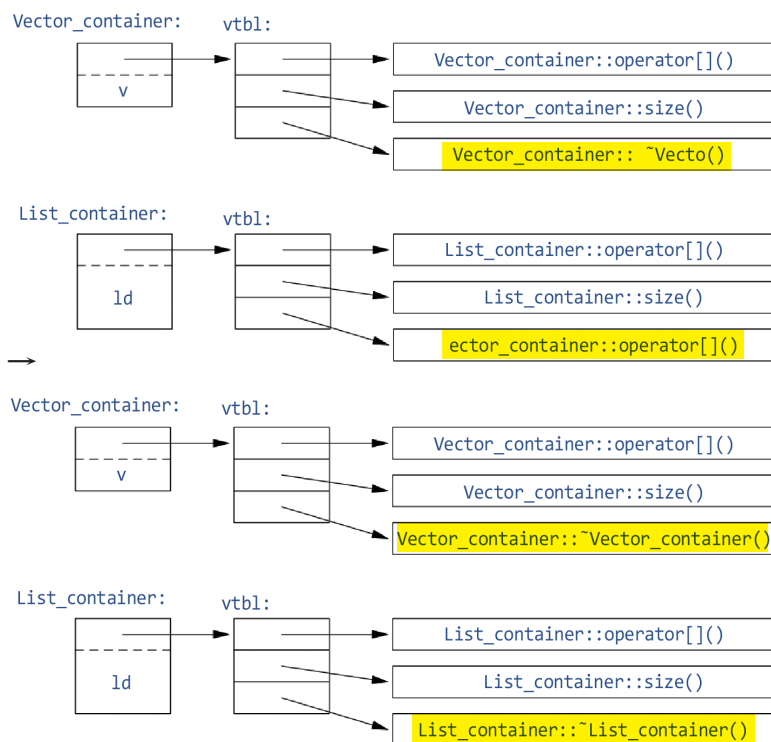
C++는 **동적** 타입 statically typed 언어다. 즉, 모든 엔티티(예를 들어 객체, 값, 이름, 식)의 타입을 사용 시점에 컴파일러에게 알려야 한다. 객체의 타입에 따라 그 객체에 적용할 수 있는 연산 집합과 메모리 레이아웃이 달라진다.

C++는 **정적** 타입 statically typed 언어다. 즉, 모든 엔티티(예를 들어 객체, 값, 이름, 식)의 타입을 사용 시점에 컴파일러에게 알려야 한다. 객체의 타입에 따라 그 객체에 적용할 수 있는 연산 집합과 메모리 레이아웃이 달라진다.

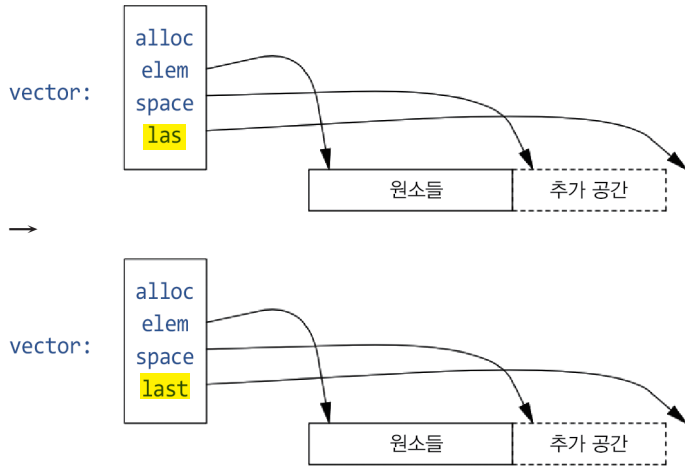
**[45페이지: 그림]**



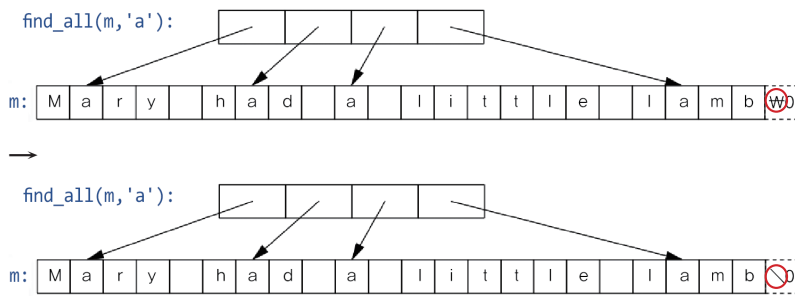
**[110페이지: 그림]**



[248페이지: 그림]

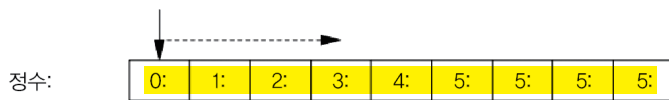


[274페이지: 그림]



[308페이지: 그림]

`span<int>`: { `begin()`, `size()` }



`span<int>`: { `begin()`, `size()` }

