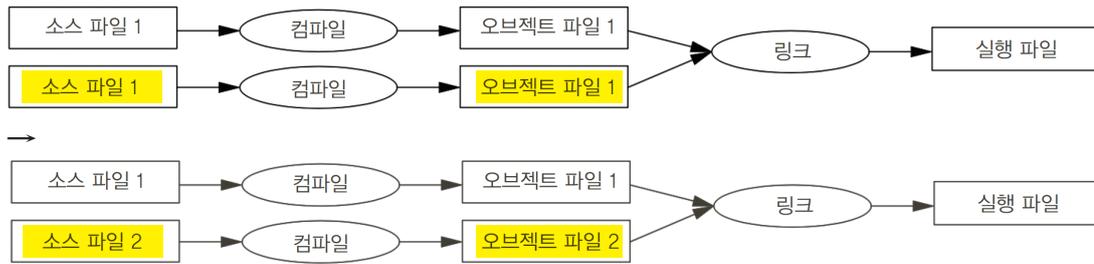


[22페이지: 그림]

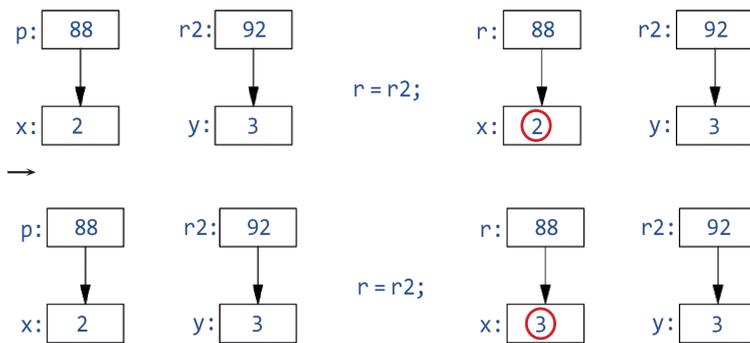


[23페이지: 2행]

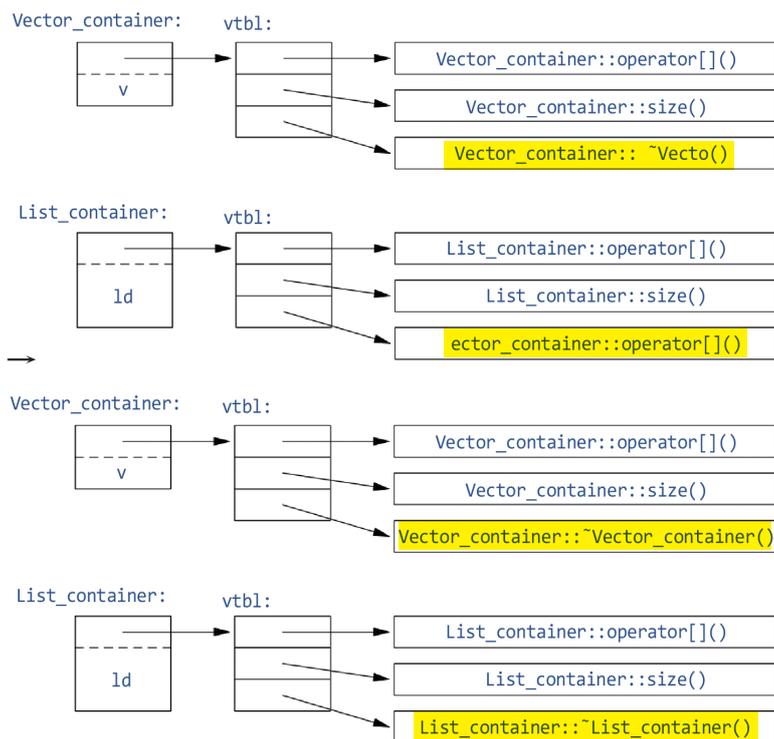
C++는 **동적** 타입(statically typed) 언어이다. 즉, 모든 엔티티(예를 들어 객체, 값, 이름, 식)의 타입을 사용 시점에 컴파일러에게 알려야 한다. 객체의 타입에 따라 그 객체에 적용할 수 있는 연산 집합과 메모리 레이아웃이 달라진다.

C++는 **정적** 타입(statically typed) 언어이다. 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.

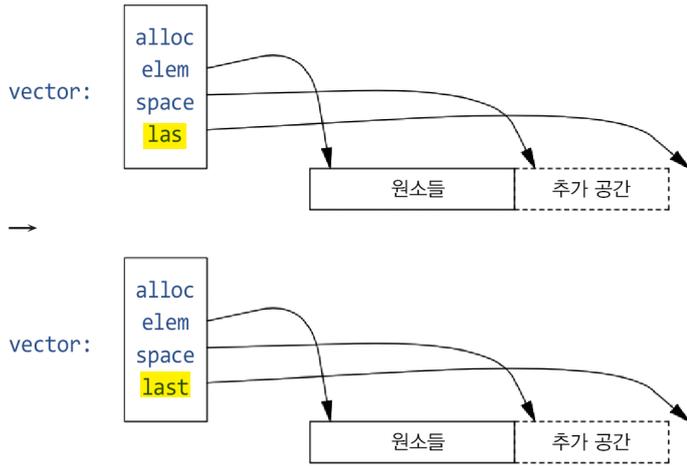
[45페이지: 그림]



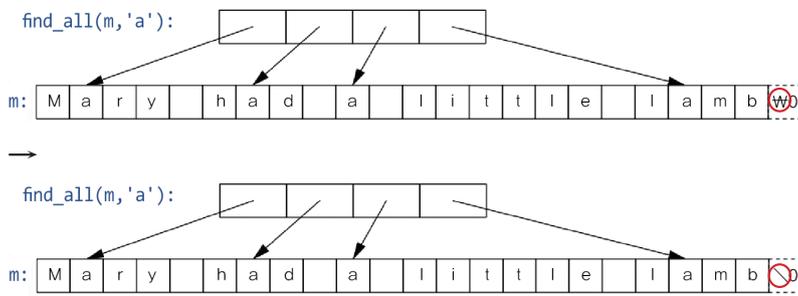
[110페이지: 그림]



[248페이지: 그림]



[274페이지: 그림]



[308페이지: 그림]

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

