

메소드와 인자 & 배열

321190
2009년 가을학기
9/15/2009
박경신

Overview

- ▣ 효과적인 메소드 호출의 방법
- ▣ 중첩 메소드와 재귀 메소드
- ▣ 메소드와 변수와의 관계
- ▣ 메소드에 인자를 전달하여 호출
- ▣ 메소드 오버로딩
- ▣ 배열의 의미와 필요성
- ▣ 1차원 배열, 다차원 배열
- ▣ 배열의 요소에 접근하는 방법에 대한 이해
- ▣ 배열에서 지원하는 속성과 메소드 활용

Class/Method

- ▣ C# FCL에는 많은 클래스들이 정의되어 있음 - 예를 들어,
 - Console
 - MessageBox
 - Int32
 - Math
- ▣ 클래스의 정의는 메소드(Method)와 자료 속성(Data Properties)를 포함
 - Method 예 - Console.WriteLine()
 - Property 예 - Int32.MaxValue, Int32.MinValue, Math.PI, Math.E

Method

- ▣ 메소드(method)란 정해진 작업을 수행하기 위해 그룹으로 묶어, 이름을 붙인 명령문의 집합

```
접근지정자 리턴형 함수이름(인자 리스트)
{
    명령1; 명령2; ..... return 리턴 값;
}
```

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Hello .....?");
}
```

class method (parameters)
dot

Method Examples: Math Class

Method	Description	Example
Abs(x)	absolute value of x	Abs(23.7) is 23.7 Abs(-23.7) is 23.7
Ceiling(x)	rounds x to the smallest integer not less than x	Ceiling(9.2) is 10.0 Ceiling(-9.8) is -9.0
Cos(x)	trigonometric cosine of x (x in radians)	Cos(0.0) is 1.0
Exp(x)	exponential method e^x	Exp(1.0) is approximately 2.7182818284590451 Exp(2.0) is approximately 7.3890560989306504
Floor(x)	rounds x to the largest integer not greater than x	Floor(9.2) is 9.0 Floor(-9.8) is -10.0
Log(x)	natural logarithm of x (base e)	Log(2.7182818284590451) is approximately 1.0 Log(7.3890560989306504) is approximately 2.0
Max(x, y)	larger value of x and y (also has versions for <code>float</code> , <code>int</code> and <code>long</code> values)	Max(2.3, 12.7) is 12.7 Max(-2.3, -12.7) is -2.3
Min(x, y)	smaller value of x and y (also has versions for <code>float</code> , <code>int</code> and <code>long</code> values)	Min(2.3, 12.7) is 2.3 Min(-2.3, -12.7) is -12.7
Pow(x, y)	x raised to power y (xy)	Pow(2.0, 7.0) is 128.0 Pow(9.0, .5) is 3.0
Sin(x)	trigonometric sine of x (x in radians)	Sin(0.0) is 0.0
Sqrt(x)	square root of x	Sqrt(900.0) is 30.0 Sqrt(9.0) is 3.0
Tan(x)	trigonometric tangent of x (x in radians)	Tan(0.0) is 0.0

Method 정의와 호출

- ▣ 접근 지정자
 - 함수를 호출할 수 있는 범위를 지정한다.
- ▣ 반환형
 - 함수가 돌려주는 값의 형식을 지정한다.
- ▣ 함수이름
 - 함수를 호출할 때 사용하는 함수의 이름
- ▣ 인자 리스트
 - 인자 리스트란 함수에게 실행 전에 전달되는 변수를 의미하며, 변수의 형식과 실제 값이 전달된다.
- ▣ 명령문
 - 실제 함수가 실행하는 문장
- ▣ 반환 값
 - 함수가 종료될 때 되돌려주는 값으로 위에 선언한 리턴형에 맞는 형식의 값이어야 한다. 리턴 값은 없을 수도 있으며 이때의 리턴형은 void로 선언한다

Method Declaration

▣ 메소드 선언

```
class MyClass
{
  properties ...
  static int return type method name parameter list
  {
    int sum = num1 + num2;
    return sum * sum;
  }
}
```

Method Call

▣ 메소드 호출

같은 클래스 내에서의 메소드 호출 :

메소드명();

다른 클래스 내에서의 메소드 호출 :

클래스명.메소드명();

Method 정의와 호출

▣ 메소드 호출 예제

```
using System;
namespace MethodExample
{
    public class A {
        public static void MethodA() {
            Console.WriteLine("MethodA() in class A");
        }
    }
    public class B {
        public static void Main(string[] args) {
            A.MethodA();
        }
    }
}
```

MethodA() in class A
콘솔 창에 출력

Nested Method

- ▣ 메소드를 호출할 경우, 호출된 메소드 내에서 또 다른 메소드를 계속 호출해서 사용하는 메소드
- ▣ 중첩 메소드를 사용할 때는 메소드끼리 서로를 계속 호출하여, 프로그램이 종료되지 않는 무한루프에 빠지지 않도록 주의할 것

10

Nested Method

▣ 중첩 메소스 예제

```
using System;
namespace NestedMethodExample
{
    public class NestedMethod
    {
        public static void MethodA() {
            Console.WriteLine("MethodA.");
        }
        public static void MethodB() {
            MethodA();
            Console.WriteLine("MethodB.");
            MethodA();
        }
        public static void Main(string[] args) {
            MethodB();
            MethodA();
        }
    }
}
```

MethodA.
MethodB.
MethodA.
MethodA.

Recursive Call

▣ 재귀 메소드

- 자기 자신을 호출하는 메소드로서 같은 반복된 작업이 필요한 경우를 구현한 메소드

(예제) 재귀메소드를 이용하여 N!(factorial) 구하기

N-팩토리얼 = N * (N-1) * (N-2) * (N-3) * * 1

Nested Method

▣ 재귀 메소스 예제

```
using System;
namespace RecursiveCallExample
{
    public class RecursiveCall {
        public static ulong Factorial(ulong number) {
            if (number <= 1)
                return 1;
            else
                return number * Factorial(number - 1);
        }
        public static void Main(string[] args) {
            ulong nfact = Factorial(5);
            Console.WriteLine("5 * 4 * 3 * 2 * 1 = " + nfact);
        }
    }
}
```

5 * 4 * 3 * 2 * 1 = 120

Local Variables

- ▣ 지역변수란 메소스 내에서 선언된 변수
- ▣ 메소드가 실행될 때 변수를 저장하기 위한 메모리가 생성
- ▣ 선언된 메소드 내부에서만 사용이 가능
- ▣ 메소드의 실행이 종료될 때 메모리가 해제
- ▣ **변수를 선언한 후, 초기 값을 부여하는 초기화가 반드시 필요함**

14

Class Variables

- ▣ 클래스 변수란 클래스 내에 하나만 존재하며, 클래스 내의 모든 개체가 사용할 수 있는 변수
- ▣ 클래스가 로딩될 때 변수를 저장하기 위한 메모리를 생성
- ▣ 클래스 이름을 이용하여 접근함
- ▣ 모든 클래스 내의 인스턴스(개체)가 공유함
- ▣ 값을 지정하지 않은 경우에 자동으로 0으로 초기화함

Array

- ▣ 배열 (array)이란 같은 형식의 데이터를 그룹화해서 사용하거나 편집할 때 유용하게 사용할 수 있도록 하는 데이터 타입
 - System.Array라는 클래스에서 파생되었으며 배열 (array)의 모든 element는 형(type)이 같아야 함
 - 구조체 (structure)란 서로 연관성이 있는 데이터이지만 형식 (type)이 다른 경우의 그룹화에 사용
 - 배열 (array)는 서로 연관성이 있고 형식도 같은 데이터를 그룹화 할 때 사용

Array

▣ 배열의 특징

- 같은 데이터형의 변수를 한꺼번에 여러 개 생성
- 배열의 크기는 배열의 첨자로 결정
- 첨자에 해당하는 만큼의 같은 데이터 형을 가진 메모리 생성
- 배열의 메모리는 연속적으로 지정
- 배열의 참조 값을 이용하여 핸들 할 수 있음
- 배열의 이름은 연속된 변수들을 참조하기 위한 참조 값
- 배열의 요소는 변수

Array

▣ 배열 선언

```
type [ ] name;
```

- type – 배열을 실제로 구성하는 요소의 형식(type)을 나타냄
- [] – 배열의 차원 (rank)를 나타냄
- name – 배열 변수의 이름을 나타남

```
//선언  
int[] myArray;  
  
//초기화  
myArray = new int[5];
```

Array

▣ 배열의 초기화

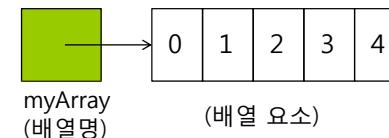
타입	초기 값
숫자(int,long,float) 등	0
문자(char)	Null(빈 값을 의미)
문자열(string)	Null(빈 값을 의미)
enum	0
참조형(reference)	Null(빈 값을 의미)



Array

▣ 배열의 요소 값 지정하는 방법

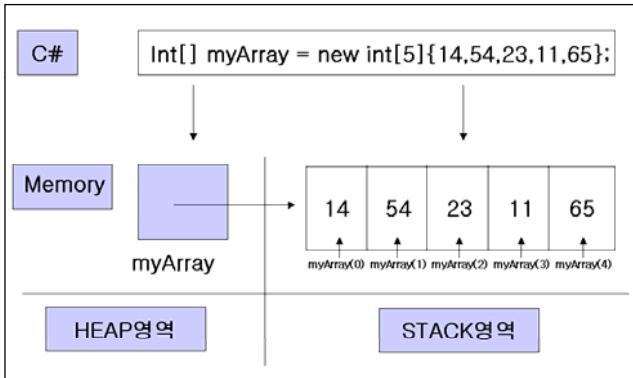
```
int[] myArray = new int[5]{0,1,2,3,4};  
int[] myArray = {0,1,2,3,4};  
int[] myArray;  
myArray = new int[5]{0,1,2,3,4};
```



Array

▣ 배열의 초기화 후의 모습

- int형의 5개의 요소를 가진 배열 myArray가 정상적으로 초기화가 되면, 메모리에 배열이 저장되는데, 배열명은 HEAP에, 각 요소들의 값은 STACK에 저장이 됨

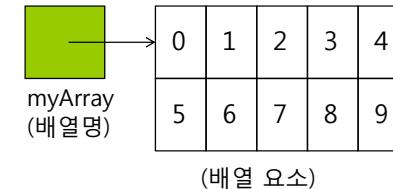


다차원 Array

▣ 다차원 배열 선언

// 2차원 배열의 예

```
int[,] myArray = new int [2,5]{  
    {0,1,2,3,4},  
    {5,6,7,8,9}  
};
```

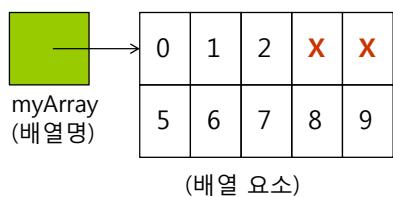


다차원 Array

▣ 다차원 배열 선언시의 에러 예제

```
int[,] myArray = new int[2,5]{  
    {0,1,2},  
    {5,6,7,8,9}  
};
```

X 에러 발생

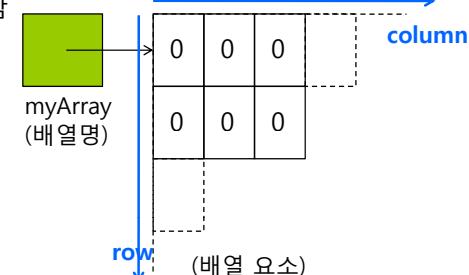


다차원 Array

▣ 2차원 배열의 크기

```
int[,] myArray = new int[rows, columns];
```

- Rows * columns 만큼의 배열 크기가 생성됨
- 실제 사용할 배열의 크기보다 훨씬 큰 배열을 선언하고 사용한다면, 메모리 낭비임
- 반대로 사용할 배열보다 선언한 배열의 크기가 작다면 배열의 크기가 가변적이지 않기 때문에 다시 다른 변수명으로 배열을 새로 선언하고 사용해야 함



불규칙적 Array

▣ 다차원 배열 vs. 불규칙적 배열

- 다차원 배열의 경우는 반드시 값을 채워줘야 함
- 불규칙적인 배열(Jagged Array, a.k.a Array of Arrays)은 [][] 형태로 해주어야 함

```
int[,] myArray = new int[2,5]{  
    {0,1,2}, // 예리 발생  
    {5,6,7,8,9}  
};
```



```
int[][] myArray = new int[2][];  
myArray[0] = new int[] {0,1,2};  
myArray[1] = new int[] {5,6,7,8,9};
```

Array의 복사

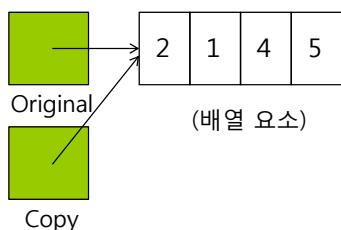
▣ 배열의 복사

```
class CopyArray  
{  
    static void Main (string [] args )  
    {  
        long [] Original = new long[4] { 2, 1, 4, 5};  
        long [] Copy = Original;  
        Console.WriteLine("1 :" + Copy[3]); // 1 : 5  
  
        Original[3] = Original[0] + Original[2];  
        Console.WriteLine("2 :" + CopyValue); // 2 : 6  
    }  
}
```

Array의 복사

▣ 배열의 복사

- 배열의 복사가 이루어지면, 복사된 배열명은 새로 배열을 생성하는 것이 아니라, 원래 있는 배열의 값들을 참조하고 있는 것
- 그렇기 때문에 원래의 배열의 요소 값에 변화가 생기면 당연히 복사된 배열에서도 바뀐 값을 참조하는 것임



Array의 활용

▣ 배열의 차원 (rank)

```
class ArrayTest  
{  
    static void Main(string[] args)  
    {  
        int[] Array1 = new int[4];  
        int[] Array2 = new int[2,3];  
        int[,] Array3 = new int[2,4,3];  
        // 배열의 차원은 배열 선언시의 각 요소의 갯수  
        // Array1의 차원 : 1  
        Console.WriteLine("Array1의 차원 :" + Array1.Rank);  
        // Array2의 차원 : 2  
        Console.WriteLine("Array2의 차원 :" + Array2.Rank);  
        // Array3의 차원 : 3  
        Console.WriteLine("Array3의 차원 :" + Array3.Rank);  
    }  
}
```

Array의 활용

▣ 배열의 크기 (length)

```
class ArrayTest
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] Array1 = new int[4];
        int[] Array2 = new int[2,3];
        int[,] Array3 = new int[2,4,3];
        // 배열의 크기는 배열의 각 요소 크기의 곱셈
        // Array1의 크기 : 4
        Console.WriteLine("Array1의 크기 : " + Array1.Length);
        // Array2의 크기 : 6
        Console.WriteLine("Array2의 크기 : " + Array2.Length);
        // Array3의 크기 : 24
        Console.WriteLine("Array3의 크기 : " + Array3.Length);
    }
}
```

Array의 활용

▣ 배열의 인덱스 (index)

- 배열명[index]라고 쓰면 그 배열의 index 순서에 있는 element를 뜻하며, 첫번째 element의 index는 0임
- 배열의 유효 index 범위를 넘는 인덱스를 사용하면 IndexOutOfRangeException 예외가 발생함

```
class ArrayTest
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] Array1 = new int[4] {1, 2, 3, 4};
        for (int i = 0; i < Array1.Length; i++)
        {
            Console.WriteLine("Array1[{0}]={1}", i, Array1[i]);
        }
    }
}
```

Array의 활용

▣ 정렬 (Sort) 메소드 – [System.Array.Sort\(\)](#)

- 정렬 메소드는 배열의 요소값들을 크기의 순서대로 작은 순서부터 큰 순서대로 정렬을 해주고 이를 배열에 반영해주는 메소드

▣ 초기화 (Clear) 메소드 – [System.Array.Clear\(\)](#)

- 배열의 각 요소들의 값을 초기화하는 메소드

▣ 복제 (Clone) 메소드 – [System.Array.Clone\(\)](#)

- 배열의 크기와 요소값을 모두 같게하여 새로운 배열 생성하는 메소드

▣ 색인 (IndexOf) 메소드 – [System.Array.IndexOf\(\)](#)

- 찾으려는 값이 배열의 몇 번째 요소인지를 반환하는 메소드

Array의 활용

▣ 복제 (Clone), 색인 (IndexOf), 정렬 (Sort) 메소드

```
int[] one = new int[] {2, 1, 4, 5};           // one {2, 1, 4, 5}
int[] clone = (int[])one.Clone();             // clone {2, 1, 4, 5}

one[3] = one[0] + one[2];                     // one {2, 1, 4, 6} clone {2, 1, 4, 5}
foreach(int i in clone)
{
    Console.Write("{0} ", i);                  // 2 1 4 5
}

int where = Array.IndexOf(clone, 4);          // 4 is located in 2
Console.WriteLine("\n4 is located in {0}", where);

Array.Sort(clone);
Console.Write("After sort: ");
foreach(int i in clone)
{
    Console.Write("{0} ", i);                  // After sort: 1 2 4 5
}
```

Array의 활용

▣ 메소드의 리턴 값으로의 배열

```
class ArrayReturn
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] MyArray = CreateIntArray(10);
        // MyArray의 크기 : 10
        Console.WriteLine("MyArray의 크기 :" + MyArray.Length);
    }

    static int[] CreateIntArray(int size)
    {
        int[] intArray = new int[size];
        return intArray;
    }
}
```

Array의 활용

▣ 메소드의 인자로서의 배열

```
class ArrayParam
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] MyArray = {2,6,5,4,1};
        MyMethod(MyArray);
        // 3, 7, 6, 5, 2
        for(int i=0;i<MyArray.Length;i++)
            Console.WriteLine (MyArray[i]);
    }
    static void MyMethod(int[] parameter)
    {
        for(int j=0;j<parameter.Length;j++)
            parameter[j]++;
    }
}
```

Array의 예제

```

int[] Array1 = new int[4] {2, 1, 4, 5};           // one-dimensional array
for (int i = 0; i < Array1.Length; i++)
    Console.WriteLine("Array1[{0}]={1}", i, Array1[i]);

```

2 1 4 5


```

int[,] Array2 = new int[2,3];                   // two-dimensional array
int a = 1;
for (int i = 0; i < Array2.GetLength(0); i++)
    for (int j = 0; j < Array2.GetLength(1); j++)
        Array2[i, j] = a++;

```

1 2 3
4 5 7


```

Array2[1, 2] = 7;

int[, ,] Array3 = new int[2, 4, 3] {           // three-dimensional array
    { { 1, 2, 3 }, { 4, 5, 6 }, { 7, 8, 9 }, { 10, 11, 12 } },
    { { 1, 2, 3 }, { 4, 5, 6 }, { 7, 8, 9 }, { 10, 11, 12 } }
};

```

1 2 3
4 5 6
7 8 9
10 11 12


```

for (int i = 0; i < Array3.GetLength(0); i++)
    for (int j = 0; j < Array3.GetLength(1); j++)
        for (int k = 0; k < Array3.GetLength(2); k++)
            Console.WriteLine("Array3[{0},{1},{2}]={3}", i, j, k, Array3[i, j, k]);

```

Array의 예제

```
int[][] Array4 = new int[2][]; // jagged array
Array4[0] = new int[] { 0, 1, 2 };
Array4[1] = new int[] { 5, 6, 7, 8, 9 };

for (int i = 0; i < Array4.GetLength(0); i++)
    for (int j = 0; j < Array4[i].GetLength(0); j++)
        Console.WriteLine("Array4[{0}][{1}]={2}", i, j, Array4[i][j]);

int[][] Array5 = new int[][] {
    new int[] {1, 2},
    new int[] {3, 4, 5},
    new int[] {6, 7, 8, 9},
    new int[] {10, 11, 12}
}; // jagged array

for (int i = 0; i < Array5.Length; i++)
    for (int j = 0; j < Array5[i].Length; j++)
        Console.WriteLine("Array5[{0}][{1}]={2}", i, j, Array5[i][j]);
```