

2주차 과제 추가 가이드라인

기초 프로그래밍

프로그래밍이란
자료형, 변수, 제어문(반복문/조건문)
자료구조(배열, 해시)
메서드, 심볼, 블록

객체

객체를 잘 설명해보자.

예시를 만들어도 좋고, 단순한 나열식이 아닌 스토리를 만들어도 좋습니다.
‘왜?’라는 물음 아래 이 내용들을
강의안의 디자인적 요소를 바라는 것이 아닌 ‘내용’만을 작성하시면 됩니다.
네. 키노트 검은 바탕에 흰 글씨로 하셔도 됩니다.
‘어떻게 설명할까’에 대한 고민을 해보시는 것을 추천합니다.

LIKE LION