Kotlin 수임

1차시: 코틀린의 기본 문법

Kotlin Online IDE

https://play.kotlinlang.org/

변수 선언

변수 선언은 var와 val로 나뉨.

var는 값을 계속 할당할 수 있음.

val은 한번만 할당 가능함 (런타임 시 결정)

```
fun main() {
    var a:Int = 0
    val b:Int = 19999
    b = 10
}

• Val cannot be reassigned
```

const val은 한번만 할당 가능하고, 할당시 변수 할당 불가능. (컴파일 시 결정) const val을 함수나 클래스 내에서 사용하려면 companion object 안에 사용해야함 (추후 배울예정)

형식선언

변수에서 형식을 지정하는 경우 변수명 앞에 : (콜론) 을 붙이고 타입을 지정하면됨 ++ Int와 String같은 타입선언 없이 변수선언 가능

++ 변수 선언하고 값을 할당하지 않는 경우 타입을 명시해줘야 함.

```
fun main() {
    var a:Int = 10
    var b:Int
    b = 30
    var c
    println(a)
    println(b)
}
```

```
fun main() {
    var kotlin = 10
    val java = 5
}
```

• This variable must either have a type annotation or be initialized

코틀린 연산자

다른 대부분의 언어들과 같습니다

```
fun main() {
    val a = 100
    var b = 18
    println(a+b)
    println(a-b)
    println(a*b)
    println(a/b)
    println(a%b)
    println(a >= b)
    println(a <= b)</pre>
    println(a > b && a != b)
    println(a < b || a!= b)</pre>
```

```
118
82
1800
5
10
true
false
true
true
```

코틀린 if-else문

다른 대부분의 언어들과 비슷합니다.

```
fun main() {
    val apple = 14
    if(apple > 14) {
        println("apple > 14")
    } else if(apple < 14){
        println("apple < 14")
    } else println("apple is 14")
}</pre>
```

코틀린 반복문

for문 사용법

```
fun main() {
    var sum = 0
    for(i in 1..10) {
        sum += i
    }
    println("1부터 10까지는 $sum")
}
```

1부터 10까지는 55

while 사용법

while은 주어진 조건을 만족할때까지 반복함.

```
fun main() {
    var k = 0
    while(k<=3) {
        println("k is $k")
        k++
    }
}</pre>
```

```
k is 0
k is 1
k is 2
k is 3
```

코틀린엔 switch가 없다

switch대신 when이 있습니다. 기능은 다른 언어의 switch와 비슷합니다. break같은건 필요 없습니다.

```
fun main() {
   var k = 2
   when(k) {
       5->{
           println(5)
       4->{
           println(4)
       3->{
           println(3)
       else ->{
           println("k는 5,4,3 이 아닙니다.")
                                              k는 5,4,3 이 아닙니다.
```