

### <절차지향언어>

- 절차위주인 언어
- 순차적으로 처리(프로그램이 유기적 연결)
- 속도가 빠름
- 차례대로 처리하기 때문에 비효율적
- 순서가 바뀌면 결과값을 도출하기 어려움
- 분석하기 어려움

ex)c언어

### <객체지향언어>

- 프로그램을 다수의 객체로 만들고 서로 상호작용할 수 있도록 함.
- 코드의 재사용성
- 생산성 증가
- 속도가 느림
- 유지보수,업그레이드가 쉬움

+ 자바는 객체지향 언어이므로 데이터의 처리방법보다는 프로그램이 사용하고 있는 데이터를 중요하게 생각

### <자바 프로그램 구조>

\*소스파일

\*클래스(클래스 안에 프로그램 코드 작성 ({}안에 작성) 대문자로 시작)

\*메서드(수행 할 작업을 나열한 코드모음,클래스 안에서만 선언해야함,자바 프로그램은 main 메서드부터 실행)

\*주석(프로그램에 영향을 미치지 않는 개발자가 프로그램에 덧붙이는 설명 +한줄 주석=// 여러 줄 주석=/\*\*/)

\*실행문(작업을 지시하는 변수선언,값 저장, 메서드 호출 등의 코드)

소스파일⊃클래스⊃메서드⊃실행문

변수

-계속 변하는 값을 저장할 수 있는 공간

(선언 방법= (변수타입)(변수명);)

+변수타입 종류- 실수형, 정수형, 문자형...

\*클래스 이름의 첫 글자는 대문자로, 변수나 메서드 이름의 첫 글자는 소문자

\*여러 단어로 이루어져 있는 이름은 단어의 첫 글자를 대문자(스네이크)

\* 여러 단어가 합쳐진 경우는 \_로 구분(카멜)

상수

-변하지 않는 항상 같은 값을 가진 수