

1. 지난 주 복습

분류	기초타입	기억공간 크기	기본값	값의 범위
정수	byte	8bit	0	-128~127
	short	16bit	0	-32,768~32,767
	int	32bit	0	-2,147,483,648~2,147,483,647
	long	64bit	0L	-9,223,036,854,775,808 ~9,223,036,854,775,807
문자	char	16bit	null	0('\u0000')~65,535('\uFFFF')
실수	float	32bit	0.0f	약 $\pm 3.4 * 10^{-38} \sim \pm 3.4 * 10^{38}$
	double	64bit	0.0d	약 $\pm 1.7 * 10^{-308} \sim \pm 1.7 * 10^{308}$
논리	boolean	8bit	false	true / false

2. 타입 변환(형 변환)

1) 자동 타입 변환 (작은 데이터 타입->큰 데이터 타입)

2) 강제 타입 변환 (큰 데이터 타입 -> 작은 데이터 타입)

값 손실 발생, 지정된 타입보다 값이 더 클 경우 Overflow가 발생하여 가장 작은값으로 돌아간다.

3. 데이터 입력 받기

```
package java;
import java.util.Scanner;
public class Input {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int x = sc.nextInt();
        System.out.println(x);
    }
}
```

- (1) 데이터를 입력받을 함수(객체)또는 메소드를 설정
- (2) 프로그램 상단에 import java.util.Scanner 작성(Scanner 객체를 사용하기 위해서)
- (3) Scanner 객체를 사용해서 데이터를 입력받아 변수에 저장

4. 연산자(operator)

항(operand, 연산에 사용되는 값)을 이용하여 연산하는 기호

대입 연산자	=
부호 연산자	+ -
산술 연산자	+ - * / %
복합 대입 연산자	+= -= *= /= %= &= = ^= >>= <<=
증가, 감소 연산자	++(변수) (변수)++ --(변수) (변수)--
관계 연산자	> >= == < <= !=
논리 연산자	&& !x
조건(삼항) 연산자	?
비트 연산자	& ^ << >> ~

5. 연산자의 우선순위

단항>산술>비교>논리>삼항>대입

우선 순위	연산자	결합 규칙
1	() [], ++(후위) --(후위)	좌→우
2	sizeof &(주소) ++(전위) --(전위) ~!(역참조) +(부호) -(부호)	우→좌
3	* / %	좌→우
4	+(덧셈) -(뺄셈)	좌→우
5	<< >>	좌→우
6	< <= >= >	좌→우
7	== !=	좌→우
8	&(비트연산)	좌→우
9	^	좌→우
10		좌→우
11	&&	좌→우
12		좌→우
13	?(삼항)	좌→우
14	= += /= %= ^= = <<= >>=	우→좌

단항연산 자	산술연산 자	비교연산 자	논리연산 자	삼항연산 자	대입연산 자
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------