

## 1. 타입변환

Byte < short < int < long < float < double

### 1) 자동 타입 변환 : 자동으로 타입변환됨

Ex \_ double d1 = 5 \* 3.14 ; // 정수 5 를 실수 5.0 으로 자동 타입 변환

double d2 = 1 // 정수 1 을 실수 1.0 으로 자동 타입 변환

### 2) 강제 타입 변환 : 데이터의 손실 발생

Ex \_ float f = ( float ) 3.14 ; // double 의 3.14 를 float 로 형 변환해 f 에 3.14F 저장

byte b = ( byte ) 300 ; // int 의 300 을 byte 로 형 변환하면 데이터 손실 발생

byte x = ( byte ) 3.14 ; // double 의 3.14 를 byte 로 형 변환하면 데이터가  
손실되고 3 만 저장

double d = ( double ) 3.14f ; // float 의 3.14 를 double 로 형 변환하면 데이터  
손실 없이 저장

## 2. 데이터 입력

import java.util.Scanner; \_ 패키지 안의 클래스를 가져와서 프로그램에 사용함

Scanner sc = new Scanner(System.in); \_ 입력

Int num = sc.nextInt(); \_ 입력받은 "sc"를 "num"에 저장

System.out.println(num); \_ 출력

## 3. 연산자

비교 논리 연산자 : >, <, >=, <=, ==, != ,,,

대입 연산자 : =, +=, -=, \*=, /=, &=, != ,,,

부호, 증감 연산자 : ++, --, +, -

조건 연산자 : (expr) ? x : y

#### 4. 연산자 우선순위

우선순위	연산자	내용
1	() , []	괄호 / 대괄호
2	!, ~, ++, --	부정 / 증감 연산자
3	*, /, %	곱셈 / 나눗셈 연산자
4	+, -	덧셈 / 뺄셈 연산자
5	<<, >>, >>>	비트단위의 쉬프트 연산자
6	<, <=, >, >=	관계 연산자
7	==, !=	
8	&	비트단위의 논리연산자
9	^	
10		
11	&&	논리곱 연산자
12		논리합 연산자
13	?:	조건 연산자
14	=, +=, -=, *=, /=, %=, <<=, >>=, &=, ^=, ~=	대입 / 할당 연산자

```
1 package week3;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class IntroduceMySelf {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         Scanner sc = new Scanner (System.in);
9         int num = sc.nextInt();
10        String name = sc.next();
11        System.out.println(num);
12        System.out.print(name);
13
14    }
15 }
16 }
```

2133007  
스일  
2133007  
스일