

# 1. 문자열

```
package week6;
import java.util.Scanner;
public class char_practice {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);

        String s1 = "a";
        String s2 = "b";
        String s3 = new String("a");
        String s4 = new String("a");

        System.out.println(s1==s2);    // true
        System.out.println(s1.equals(s3)); // true
        System.out.println(s3==s4);    //false
    }
}
```

String: 객체를 상속받는 클래스

equals: 객체끼리의 값을 비교 메소드

==: 객체의 주소값을 비교하는 연산자

## 2-1. 배열

여러개의 데이터를 나열하고 저장하고 처리할 수 있는 자료 구조

(자바 배열은 한번 크기가 정해지면 크기를 변경할 수 없음)

```
public class Main
{
    public static void main(String args[])
    {
        int[] num = new int[2021];
    }
}
//int[배열의 크기] :배열사용(0부터 시작)
```

## 2-2. 다차원 배열

여러 개의 차원을 가지는 배열

(2차원 배열은 실제로 2D 게임 혹은 미로찾기같은 게임의 좌표를 설정하는데 쓰임)

```
//2차원 배열
```

```
int [] [] num = new int [2021] [8];
```

```
//3차원 배열
```

```
int [] [] [] num = new int [2021] [8] [14];
```