

7/6 (week2)

언어 구조

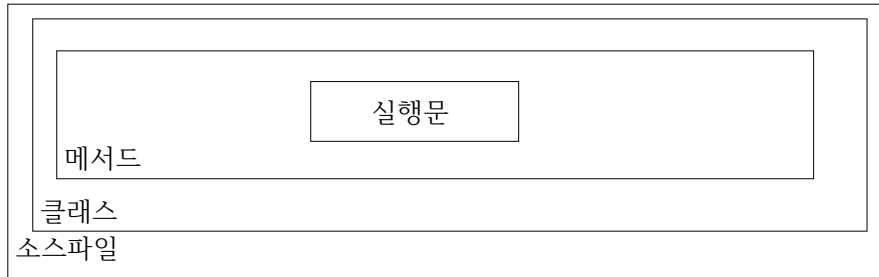
절차

ex) C

객체

ex) Python, Java

Java 구조



* 클래스 이름 같아야됨 (첫글자 대문자 이름)

* 매소드 = 기능

특징

main부터 번역

자료형 우선 선언

* 모든 코드 끝에 세미콜론

출력

System.out.print(); (줄바꿈 X)

System.out.println(); (줄바꿈 O)

System.out.printf();

줄바꿈 X

줄바꿈 하려면 %n

* 'sysout' 입력하고 'ctrl+space'를 누르면 System.out.println() 자동 입력

주석

// 한줄 주석

/*

*/ 여러줄 주석

* Ctrl + / = 한줄 주석 단축키

변수

계속 변하는 값을 저장할수 있는 공간

ex) int a = 10; // 변수 선언 및 정수 할당

카멜 : 대문자로 구분 ex) strArr

스네이크 : 단어_단어로 표기 ex) str_arr

* 주로 스네이크형식 더 많이 사용

* 변수 이름 정할 때 항상 의미부여

상수

변하지 않는 항상 같은 값을 가지는 수

ex) final int b = 20; // 상수 선언 및 정수 할당

* 자료형(기본형)

1. 정수형 (int, byte, short, long)

범위에 따라 맞는 타입 사용(기본적으로 int)

long타입 정수형은 L이나 l 접미사를 붙여 표현

2. 실수형 (double, float)

범위에 따라 맞는 타입 사용(기본적으로 double)

float타입 실수형은 F나 f 접미사를 붙여 사용

3. 문자형 (char)

문자 여러개가 아닌 1개만 저장 가능

작은 따옴표(')로 하나의 문자를 감싸서 표현

자료형(참조형)

3-1 String 문자열 (문자열 != 문자형)

큰 따옴표(")로 여러개의 문자를 감싼 문자열

* 자료형에서 기본형이 아닌 참조형

4. 논리형 (boolean)

논리값은 boolean 타입 사용

참 거짓으로 표현