

# JAVA

상일미디어고등학교 2학년 3반 박찬미

0000년 00월 00일

# 박찬미 TMI

ENTJ

도제

프로젝트

강의 시간

답강정


음악

05년생

이번 강의를 진행하게 된 이유

# 강의 순서

0. 자기소개 & 이클립스 설치 및 자바에 대한 설명
1. 변수와 자료형(일반 타입), 연산자, 제어문, 반복문
  - 1) 변수와 자료형
  - 2) 연산자
  - 3) 제어문, 반복문
2. 참조 타입, 객체 지향 프로그래밍 및 클래스
  - 1) 참조 타입
  - 2) 클래스(필드, 생성자, 메서드)
  - 3) 객체 지향 프로그래밍
3. 배열
4. 상속(상위클래스, 하위클래스, 추상클래스)
  - 1) 상위클래스, 하위클래스(부모클래스, 자식클래스)
  - 2) 추상클래스
5. 인터페이스, 예외처리



객체 지향 프로그래밍 언어

객체? 프로그래밍 언어?

Framework

Android Studio, Spring

C언어와 JAVA

절차 지향? 객체 지향?



**JAVA**

```
#include <stdio.h>
```

```
main() {
```

```
    int num = sum(4, 5);
```

```
    printf("%d", num);
```

```
}
```

```
int sum(int x, int y) {
```

```
    return x+y;
```

```
}
```

[Error] 'sum' was not declared in this scope

```
#include <stdio.h>
```

```
main() {  
    int num = sum(4, 5);  
    printf("%d", num);  
}
```

```
int sum(int x, int y) {  
    return x+y;  
}
```

출력 결과 | Error

```
#include <stdio.h>
```

```
int sum(int x, int y) {  
    return x+y;  
}
```

```
main() {  
    int num = sum(4, 5);  
    printf("%d", num);  
}
```

출력 결과 | 9

```
#include <stdio.h>
```

```
int sum(int x, int y);
```

```
int sum(int x, int y) {  
    return x+y;  
}
```

```
main() {  
    int num = sum(4, 5);  
    printf("%d", num);  
}
```

```
class Project01 {
```

```
    static int sum(int x, int y) {  
        return x+y;  
    }
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        int num = sum(4, 5);  
        System.out.println(num);  
    }  
}
```

```
class Project01 {  
  
    static int sum(int x, int y);  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int num = sum(4, 5);  
        System.out.println(num);  
    }  
  
    static int sum(int x, int y) {  
        return x+y;  
    }  
}
```

1 번

```
class Project01 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int num = sum(4, 5);  
        System.out.println(num);  
    }  
  
    static int sum(int x, int y) {  
        return x+y;  
    }  
}
```

2 번



# C언어와 JAVA의 차이점



C언어 - 절차지향!

물이 위에서 아래로 흐르는 것처럼 순차적인 처리가 중요시되며 프로그램 전체가 유기적으로 연결되도록 만드는 프로그래밍 기법



JAVA - 객체지향!

프로그램을 다수의 객체로 만들고, 이들끼리 서로 상호작용하도록 만드는 프로그래밍 언어

# FrameWork

컴퓨터 프로그래밍에서  
소프트웨어 프레임워크는  
복잡한 문제를 해결하거나  
서술하는 데 사용되는  
기본 개념 구조



## Android Studio

App

안드로이드 및 안드로이드 전용

어플제작을 위한 공식 통합 개발 환경



## Spring

Web

동적인 웹 사이트를 개발하기 위한

여러 가지 서비스를 제공하는 프레임워크

# 이클립스 설치

[HTTPS://WWW.ECLIPSE.ORG/DOWNLOADS/DOWNLOAD.PHP?  
FILE=/TECHNOLOGY/EPP/DOWNLOADS/RELEASE/2022-06/R/ECLIPSE-  
JAVA-2022-06-R-WIN32-X86\\_64.ZIP](https://www.eclipse.org/downloads/download.php?file=/technology/epp/downloads/release/2022-06/r/eclipse-java-2022-06-r-win32-x86_64.zip)

출처\_네이버, 구글