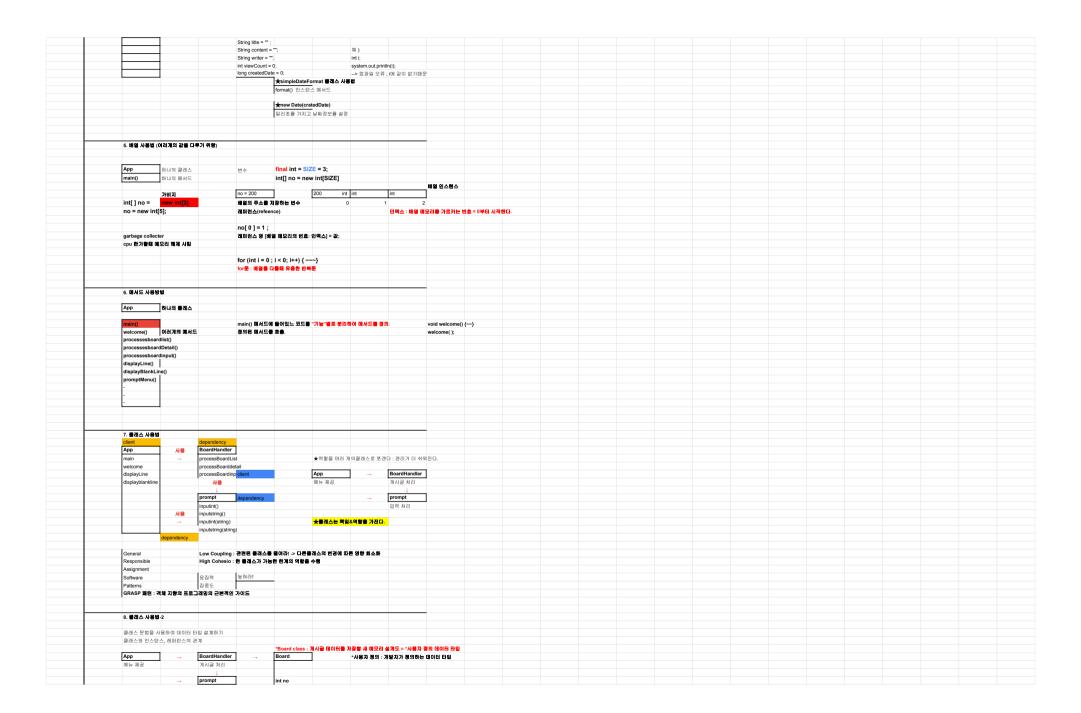
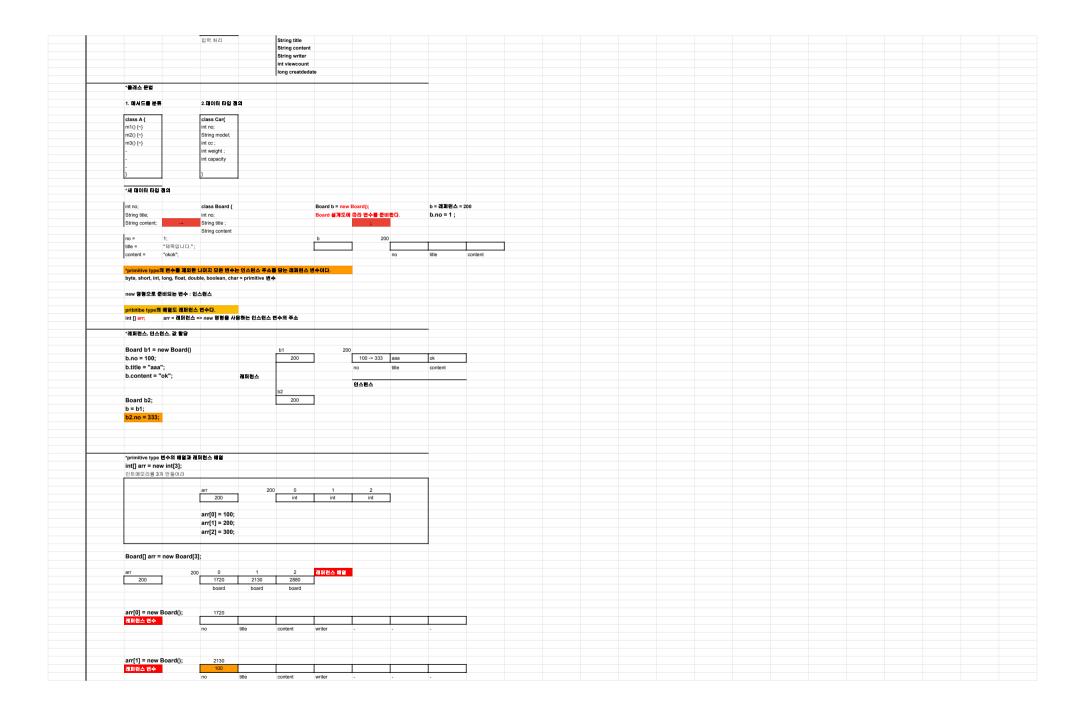
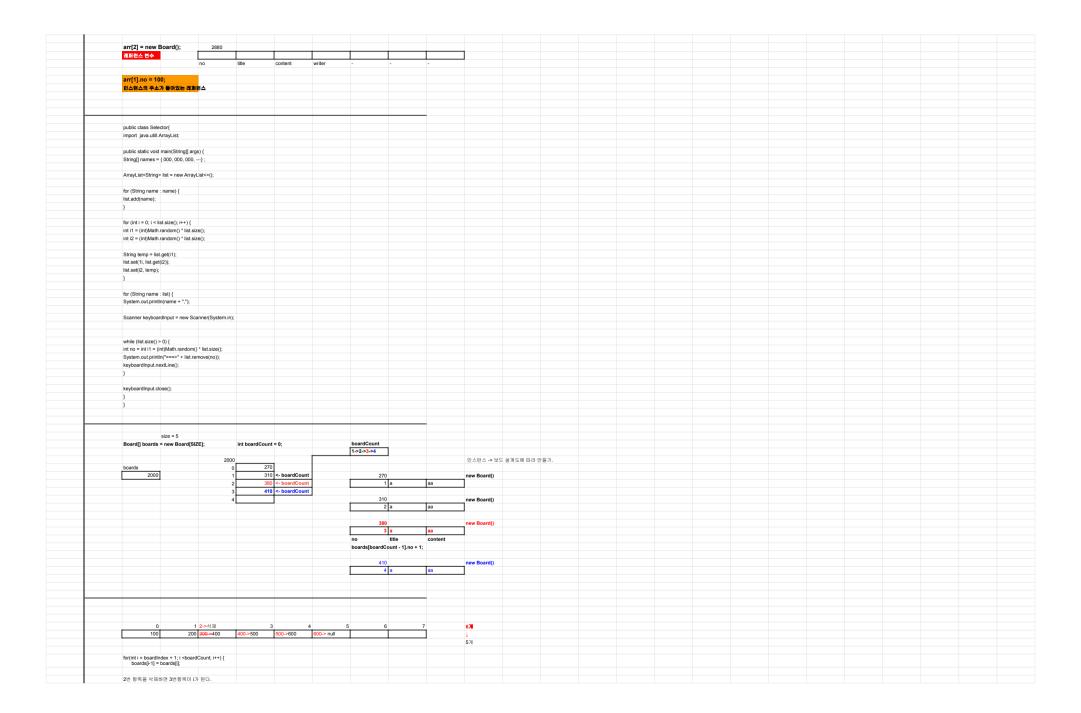
로젝트						
도쪽드	1. 프로젝트 준비					
	1. 프로젝트 준비					
	\$gardle init -> ~/git.bitcamp-study	board-app				
	арр					
	src					
		main				
		java				
		resources				
		test				
	gradlew	java				
	gradlew.bat	resources				
		resources				
	settings.gradle					
	2. 리터럴과 콘솔 올력					
	App			ing Language) - 국제표준법		
			Unified 8	18		
	main() {} 엔트리 포인트 -	진입점	Modeling 생각	악한 바를 글과 그림으로 표현하	컷.	
			Language 2			
			Ivar jacobson			
		3 Amigo	Grady roch			
		- Annigo	James R-			
				-> Pational ross (IRM C ->		
			-해당 회사를 IBM이 S	=> Rational rose (UML 도구)		
			-매성 회사를 IBM이 (27		
	3. 키보드 입력과 변수, 조건문, 빈	복문				
	App					
	App main()					
	main()	System.in이 넘겨준 값을 원하는	### BUTL 0			
		System.inul 넘겨운 값을 된다는	영대도 살라우는 별			
			키보드의 입력을 읽는	일		
		Scanner 클래스 ←	System.in	← 키보드		
		1				
		nextInt() -> int				
		nextLine() -> String				
		-				
		변수 -> int menuNo ;		while (true) { ==	NEO O	
		if (menuNo ==	017			
				if (menuNo == 0 break ; ==> 반복	N. C.	
		조건문 }elss if (menul	No == 1) {	break; ==> 단속	88	
		}				
	★Static Method =클래스 메서드					
	설계 제법 이시	바로 사용하는 형태 = 스태틱 도구	(정정도구 · 스테티바 니드	=,		
	Math. abs(武)			-/		
	matn. abs(xx) 클래스 = 도구항 메서드 = 함수(5	7)				
	글대스 = 노구당 메서노 = 향수(5	T)				
	★Instance Method> 설정 정보					
	Scanner keyboardInput =	★new★ Scanner(System.in);				
		Scanner 도구함에 들어있는 도구	P를 사용하기 전에 필요8	한 정보를 설정		
	keyboardInput					
	설정 정보를 가르키는 변수					
	설정 정보가 들어있는 메모리의 취	소를 당는 변수				
	레퍼런스(reference)					
	-,, -, - (1010101100)					
			13101 E010101 31700 1	EALO TI AMILII ALO FRANCIS		
		why? -> keyboardinput 처럼 입력	육값이 들어와야 하지만 원	트어모시 않아서 읽을 데이터를	8	
	Scanner.nextInt()	어느 데이터를 묶어야 할지				
	Scanner.nextint()					
		- 파일 /키보드 / 랜선				
	keyboardinput.nextint()	- 파일 /키보드 / 랜선 nextint()가 실행하는데 필요한 데	1이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	1이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	1이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	1이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	1이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	이터가 있는 곳			
	keyboardinput.nextint()	- 파일 /키보드 / 랜선	이터가 있는 곳			
		- 파일 /키보드 / 랜선	이터가 있는 곳			
	keyboardinput.nextint()	- 파일 /키보드 / 랜선	이터가 있는 곳			







1									
1									
l									
l									
l									
l									
l									

-									
-									

	1									
	l									
	l									
	1									
	1									
	l									
	l									
	l									
	1									
	l									

I										
1										
1										