HIEDLA	개가 늘어나면 배수로	=NL4/~2\										
비트가입	// #이다는 메수도 1 ← x2	← x2	← x2 ← x2									
bit	← x2	bit	← x2 ← x2  bit bit									
			0	0								
			0	1 0~3 (4 <b>7</b> ¥)								
			1	1								
			110010		2bit 3bit	4bit						
				2	4	8 16 나눈 나머지값						
& 비트연산자의 활용												
	011	0 1001										
&	, 000	0 1111	값을 몽과시키는 효과									
	. 000	0 1001										
값을 막는	2.0											
1개의 점(	pixel) =	RGB										
		8bit/8bit/8bit										
0~1277)	[ 빛의 색을 조결 가능 000 ~	書 128月) 1111 1111										
0300 0												
"비트 이동 연산자					_							
	<< 1			0~3 bit 까지만 ( 1010								
	. 00010100			1010								
	e . 00101000	빈자리는 + 0										
overflow	제거											
	>>											
	5	3	4	44								
	5	52.5		43.5								
	5	2	4	43								
nublic	tatic void main(St	ring[] args) {										
		513 6-/ L										
int i =	4;											
System.c	out.println(i++)	i를 증가시키기	전에 i 값을 출력해라.									
컨파일↓ int temp	= i:											
i = i +1	- •,											
	out.println(temp)											
int i =	7;											
int i = i++	j											
컴파일 ↓												
int temp	i = 8											
	i = 8 i = 7											
i = 7;												
i를 증가서	키기 전의  값을 놓는C	h.										
i++ 87	원 i 값을 놓는다.											
*keyboard 입력과 읽기												
,,												
			1. 입력 (1 2 3)			htt	os://www.toptal.com/develone	s/keycode/for/a				
	keyboard		1. 입력 (1 2 3)			htt ke	os://www.toptal.com/develope	s/keycode/for/a				

	1													
	31 32 33 OD	2. 보관		키보드에서 입력	한키값을 임시 보관	랑하는 메모리 =bu	ffer							
	- 1													
	nextint	<- 숫자만 읽음												
"BE"	↓ ↓													
	Ţ													
	24 22 22	<- keycode												
	31 32 33	<- keycode												
	1													
	123	<- 정수												
	1													
OD = onter	mouth in a	- MICIDOR 0												
OD - enter	Hextellie	<- 엔터코드를 알	어서 마이미를											
를 읽어 앞에														
값들을 처리함														
*Svetom intogr	ation (시스템 등	<b>3</b> 41												
System integra														
l														
	System intergr	ation(시스템 종립	회계시스템											
		직원 정보 참조			- 새로 시스템 개념 - 회계시스템을 기	발 < == 새기능 < =	= SI							
	인사관리시스템	+	회계시스템		- 회계시스템은 기	[존시스템(인사관	리시스템)에 연동	<== 종합						
		1			> 기존시스템 : Le	enacy								
						eyacy								
l														
			1											
			System mainten	ance (유지 보수)										
			,											
			715 H21 421	ALTE										
			- 기능 변경, 추가, - 버그 패치	, 44										
			- 버그 패치											

-									
1									
1									

1									

1									

1									
1									
l									
l									
l									
l									