

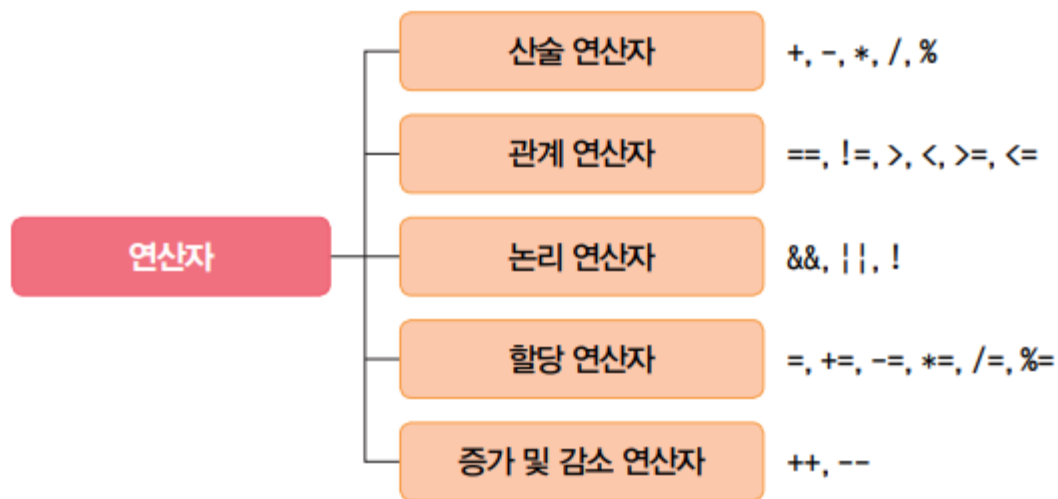
Section 01

연산자

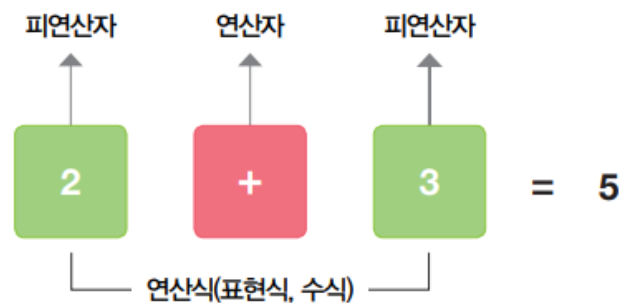
1. 연산자

■ 연산자의 개요

- 연산자는 컴파일러에 어떤 작업을 수행하도록 지시하는 기호



[그림 3-1] 연산자의 유형



[그림 3-2] 연산자와 피연산자

1. 연산자

■ 산술 연산자

- 수학 표현식의 덧셈, 뺄셈 등과 같은 산술 연산을 수행하는 데 사용함

[표 3-1] 산술 연산자의 종류

연산자	설명	예
+	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자를 더한다.	$3 + 2 = 5$
-	왼쪽 피연산자에서 오른쪽 피연산자를 뺀다.	$3 - 2 = 1$
*	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자를 곱한다.	$3 * 2 = 6$
/	왼쪽 피연산자를 오른쪽 피연산자로 나누고 몫을 반환한다.	$3 / 2 = 1$
%	왼쪽 피연산자를 오른쪽 피연산자로 나누고 나머지 값을 반환한다.	$3 \% 2 = 1$

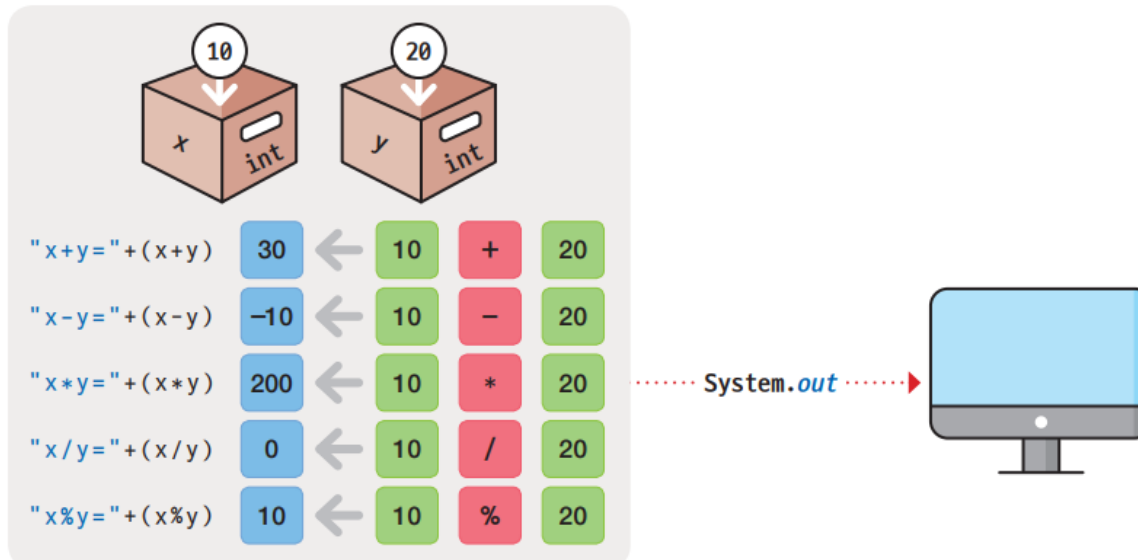
1. 연산자

산술 연산자 사용 예시

```
public class Example01 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10, y = 20;  
        System.out.println("x + y = " + (x + y));  
        System.out.println("x - y = " + (x - y));  
        System.out.println("x * y = " + (x * y));  
        System.out.println("x / y = " + (x / y));  
        System.out.println("x % y = " + (x % y));  
    }  
}
```

실행 결과

x + y = 30
x - y = -10
x * y = 200
x / y = 0
x % y = 10



[그림 3-3] 산술 연산자의 처리 과정

1. 연산자

예제 3-1 산술 연산자를 이용하여 정수와 실수 연산하기

```
01 public class Operator01 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int a = 10;  
04         double b = 2.0;  
05         System.out.println("a + b = " + (a + b));  
06         System.out.println("a - b = " + (a - b));  
07         System.out.println("a * b = " + (a * b));  
08         System.out.println("a / b = " + (a / b));  
09         System.out.println("a % b = " + (a % b));  
10     }  
11 }
```

실행 결과

```
a + b = 12.0  
a - b = 8.0  
a * b = 20.0  
a / b = 5.0  
a % b = 0.0
```

1. 연산자

■ 관계 연산자

- 두 피연산자의 크고 작음을 비교하기 위해 사용함
- 두 피연산자의 관계가 참이면 true를 반환하고 거짓이면 false를 반환함
- 일반적으로 관계 연산자는 if문, while문 등에서 조건식을 판별하는 데 사용함

[표 3-2] 관계 연산자의 종류

연산자	설명	예
==	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자가 같다.	3 == 2 → false
!=	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자가 같지 않다.	3 != 2 → true
>	왼쪽 피연산자가 오른쪽 피연산자보다 크다.	3 > 2 → true
<	왼쪽 피연산자가 오른쪽 피연산자보다 작다.	3 < 2 → false
>=	왼쪽 피연산자가 오른쪽 피연산자보다 크거나 같다.	3 >= 2 → true
<=	왼쪽 피연산자가 오른쪽 피연산자보다 작거나 같다.	3 <= 2 → false

1. 연산자

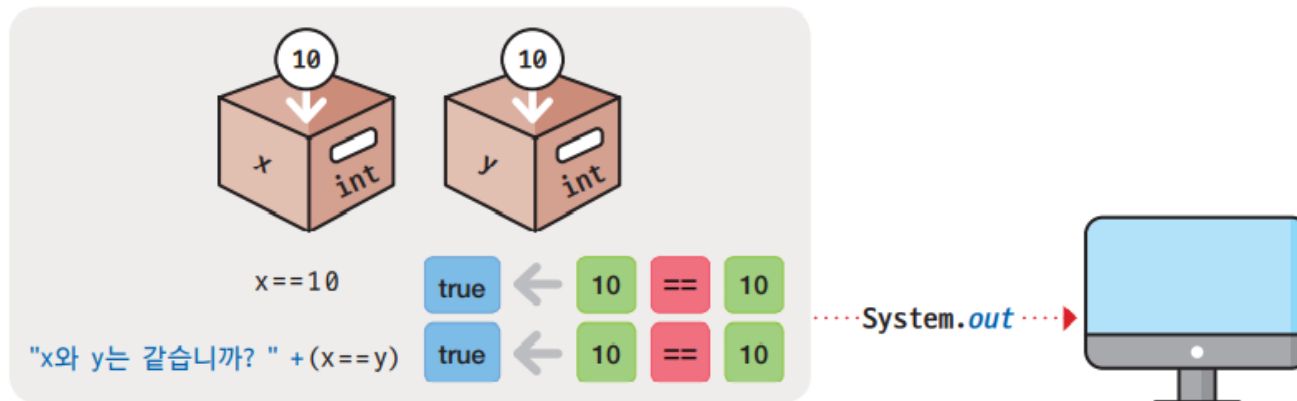
관계 연산자 사용 예시

```
public class Example02 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10, y = 10;  
        System.out.println(x == 10);  
        System.out.println("x와 y는 같습니까? " + (x == y));  
    }  
}
```

실행 결과

true

x와 y는 같습니까? true



[그림 3-4] 관계 연산자의 처리 과정

1. 연산자

예제 3-2 관계 연산자를 이용하여 두 정수 비교하기

```
01 public class Operator02 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int a = 10, b = 25;  
04         System.out.println("a == b = " + (a == b));  
05         System.out.println("a != b = " + (a != b));  
06         System.out.println("a > b = " + (a > b));  
07         System.out.println("a < b = " + (a < b));  
08         System.out.println("b >= a = " + (b >= a));  
09         System.out.println("b <= a = " + (b <= a));  
10     }  
11 }
```

실행 결과

```
a == b = false  
a != b = true  
a > b = false  
a < b = true  
b >= a = true  
b <= a = false
```


1. 연산자

■ 논리 연산자

- 표현식이 참인지 거짓인지 확인하는 데 사용함
- 일반적으로 논리 연산자는 if문, while문 등에서 조건식을 판별하는 데 사용함

[표 3-3] 논리 연산자의 종류

연산자	설명	예
&&	두 피연산자의 조건이 모두 참이면 true를 반환하고, 그렇지 않으면 false를 반환한다(논리적 AND).	a && b
	두 피연산자의 조건 중 하나라도 참이면 true를 반환하고, 그렇지 않으면 false를 반환한다(논리적 OR).	a b
!	조건을 부정한다. 즉 피연산자의 조건이 참이면 false를 반환하고, 피연산자의 조건이 거짓이면 true를 반환한다(논리적 NOT).	!a

[표 3-4] 논리 연산자의 실행값

a	b	a && b	a b	!a
true	true	true	true	false
true	false	false	true	false
false	true	false	true	true
false	false	false	false	true

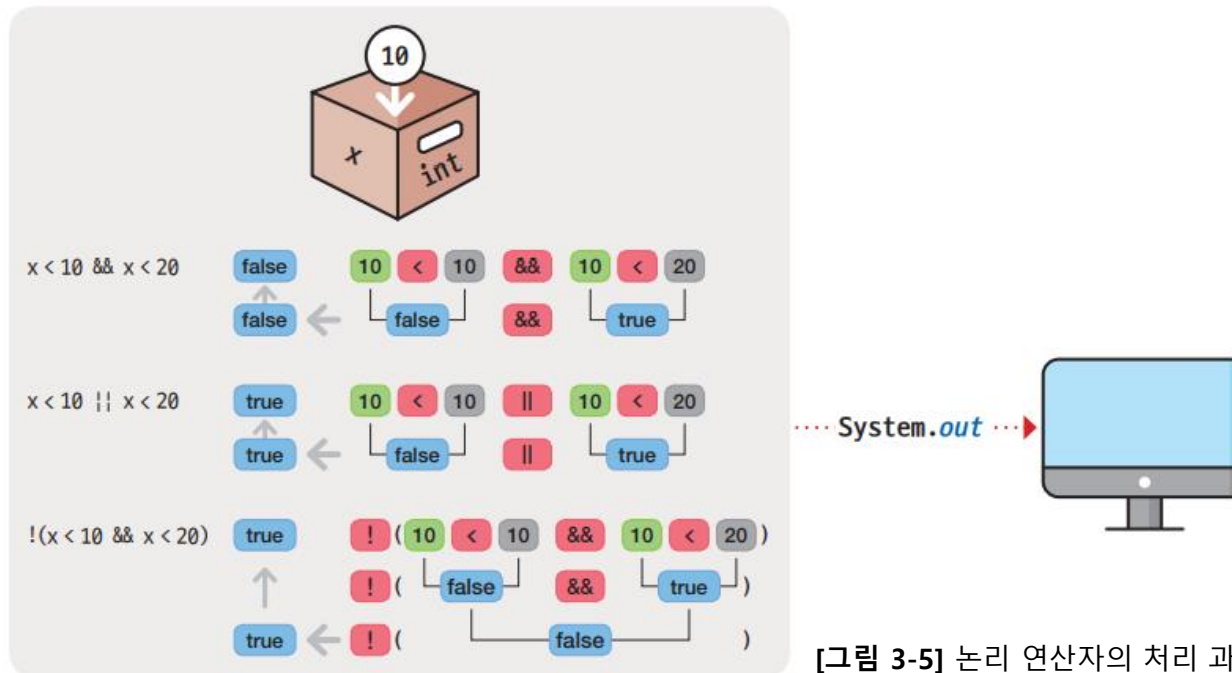
1. 연산자

논리 연산자 사용 예시

```
public class Example03 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10;  
        System.out.println(x < 10 && x < 20);  
        System.out.println(x < 10 || x < 20);  
        System.out.println(!(x < 10 && x < 20));  
    }  
}
```

실행 결과

false
true
true



[그림 3-5] 논리 연산자의 처리 과정

1. 연산자

예제 3-3 논리 연산자를 이용하여 정수 연산하기

```
01 public class Operator03 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int a = 5, b = 10;  
04  
05         System.out.println(a > b);  
06         System.out.println(!(a > b));  
07         System.out.println((a == b) && (a == 5));  
08         System.out.println((a != b) && (a == 5));  
09         System.out.println(!((a != b) && (a == 5)));  
10     }  
11 }
```

실행 결과

```
false  
true  
false  
true  
false
```

1. 연산자

■ 대입 연산자

- 변수에 값을 할당하는 데 사용함
- 왼쪽 피연산자가 변수이고 오른쪽 피연산자가 값
 - 오른쪽에 있는 값은 왼쪽에 있는 피연산자의 자료형과 같아야 함
 - 그렇지 않으면 컴파일러에서 오류가 발생함

[표 3-5] 할당 연산자의 종류

연산자	설명	예
=	왼쪽 피연산자에 오른쪽 피연산자의 값을 할당한다.	$c = a + b$
+=	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자를 더한 값을 왼쪽 피연산자에 할당한다.	$b += a$ $b = b + a$
-=	왼쪽 피연산자에서 오른쪽 피연산자를 뺀 값을 왼쪽 피연산자에 할당한다.	$b -= a$ $b = b - a$
*=	왼쪽 피연산자와 오른쪽 피연산자를 곱한 값을 왼쪽 피연산자에 할당한다.	$b *= a$ $b = b * a$
/=	왼쪽 피연산자를 오른쪽 피연산자로 나누고 몫을 왼쪽 피연산자에 할당한다.	$b /= a$ $b = b / a$
%=	왼쪽 피연산자를 오른쪽 피연산자로 나누고 나머지 값을 왼쪽 피연산자에 할당한다.	$b \% = a$ $b = b \% a$

1. 연산자

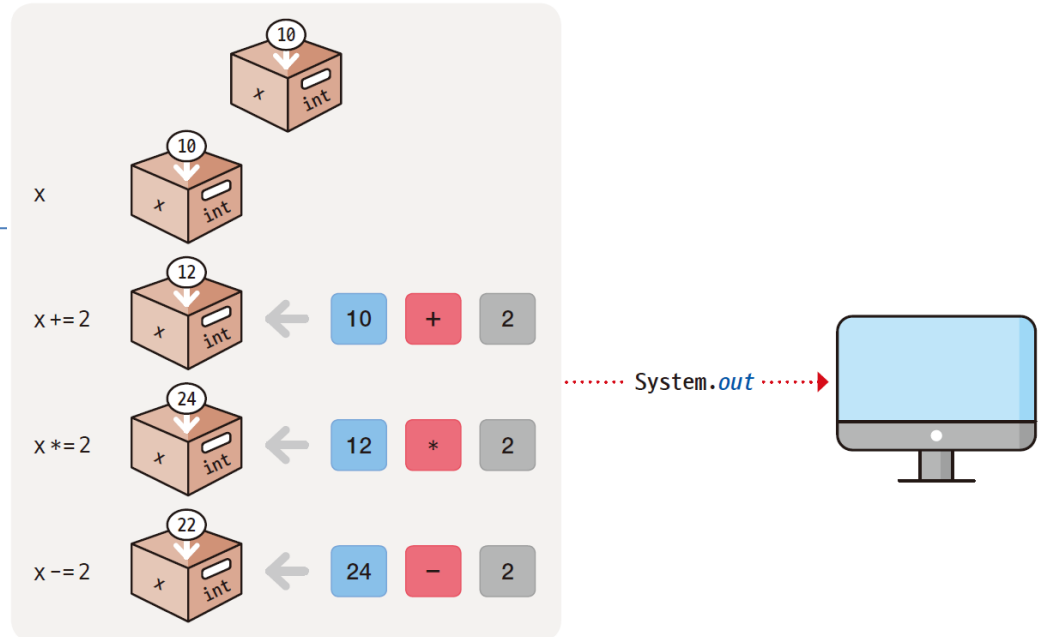
대입 연산자 사용 예시

```
public class Example04 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10;  
        System.out.println(x);  
        x += 2;  
        System.out.println(x);  
        x *= 2;  
        System.out.println(x);  
        x -= 2;  
        System.out.println(x);  
    }  
}
```

실행 결과

10
12
24
22

x 값의 변화



[그림 3-6] 할당 연산자의 처리 과정

1. 연산자

예제 3-4 대입 연산자를 이용하여 정수 연산하기

```
01 public class Operator04 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int a = 10;  
04         int b = 20;  
05         int c;  
06         System.out.println(c = a);  
07         System.out.println(b += a);  
08         System.out.println(b -= a);  
09         System.out.println(b *= a);  
10         System.out.println(b /= a);  
11         System.out.println(b %= a);  
12     }  
13 }
```

실행 결과

```
10  
30  
20  
200  
20  
0
```

1. 연산자

■ 증가 및 감소 연산자

- ++는 피연산자에 1을 더하고 --는 피연산자에서 1을 뺌
- 증가 및 감소 연산자가 변수의 앞에 위치하느냐 뒤에 위치하느냐에 따라서 값이 달라지기 때문에 주의해야 함

→ [예] a가 5일 때

✓ a++, ++a : 6

✓ a--, --a 값은 4

[표 3-6] 증가 및 감소 연산자의 종류

연산자	설명	예
++	피연산자를 1 증가시킨다.	a++ ++a
--	피연산자를 1 감소시킨다.	a-- --a

1. 연산자

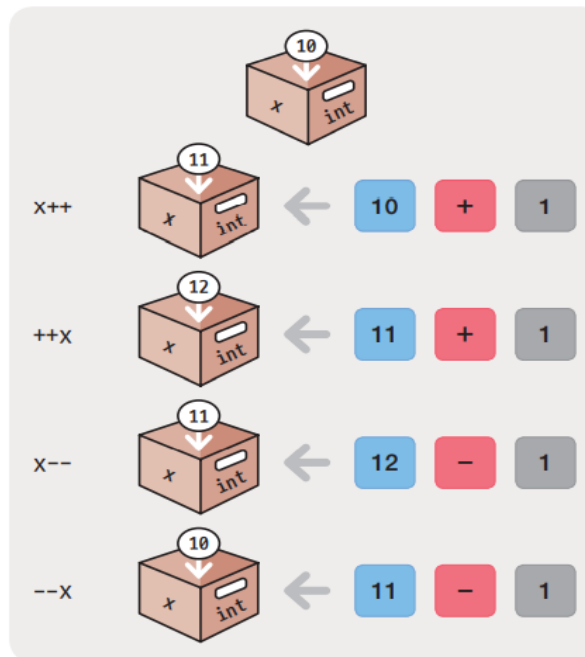
증가 및 감소 연산자 사용 예시

```
public class Example05 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10;  
        System.out.println(x++);  
        System.out.println(++x);  
        System.out.println(x--);  
        System.out.println(--x);  
    }  
}
```

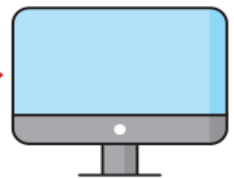
실행 결과

10
12
12
10

x 값의 변화



System.out



[그림 3-7] 증가 및 감소 연산의 처리 과정

1. 연산자

예제 3-5 증가 및 감소 연산자를 이용하여 정수 연산하기

```
01 public class Operator05 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int a = 10, b = 10, c = 10, d = 10;  
04  
05         System.out.println("a++ => " + (a++));  
06         System.out.println("a => " + a);  
07         System.out.println("++b => " + (++b));  
08         System.out.println("c-- => " + (c--));  
09         System.out.println("--d => " + (--d));  
10     }  
11 }
```

실행 결과

a++ => 10

a => 11

++b => 11

c-- => 10

--d => 9

1. 연산자

■ 연산자의 우선순위

[표 3-6] 연산자의 우선순위

연산자	설명	우선순위
++, --, !	오른쪽에서 왼쪽으로(←)	높다 ↑ ↓ 낮다
*, /, %	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
+, -	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
>, >=, <, <=	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
==, !=	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
&&	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
	왼쪽에서 오른쪽으로(→)	
=, +=, -=, *=, /=, %=	오른쪽에서 왼쪽으로(←)	

Section 02

형 변환

2. 형 변환

■ 형 변환(type conversion)

- 어떤 자료형에서 다른 자료형으로 변수를 변환하는 것



[그림 3-8] 형 변환의 유형

2. 형 변환

캐스팅 형 변환 사용 예시

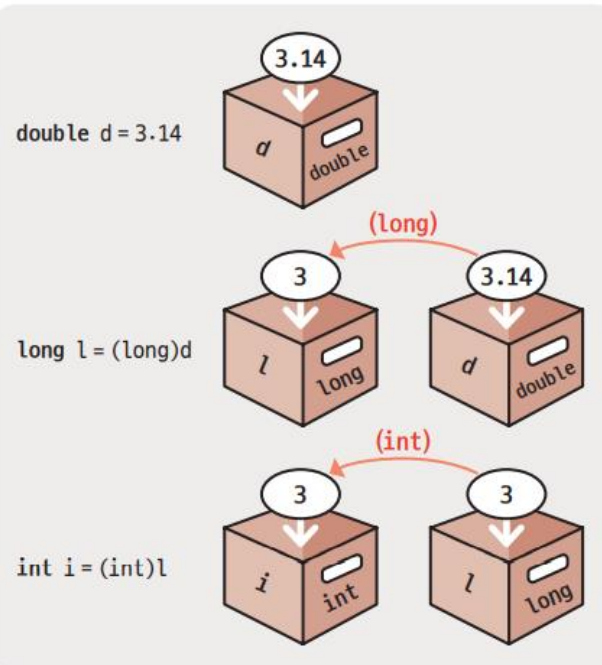
```
public class Example07 {  
    public static void main(String[] args) {  
        double d = 3.14;  
        long l = (long)d;  
        int i = (int)l;  
        System.out.println(d);  
        System.out.println(l);  
        System.out.println(i);  
    }  
}
```

실행 결과

3.14

3

3



[그림 3-12] 캐스팅 형 변환의 처리 과정

2. 형 변환

예제 3-7 캐스팅 형 변환

```
01 public class TypeConversion02 {  
02     public static void main(String[] args) {  
03         int x = 10;  
04         double y = 3.0;  
05  
06         System.out.println(x / y);  
07         System.out.println(x / (int) y);  
08         System.out.println((int) (x / y));  
09     }  
10 }
```

실행 결과

3.3333333333333335

3

3

Section 03

입력 처리

3. 입력처리

■ Scanner 클래스

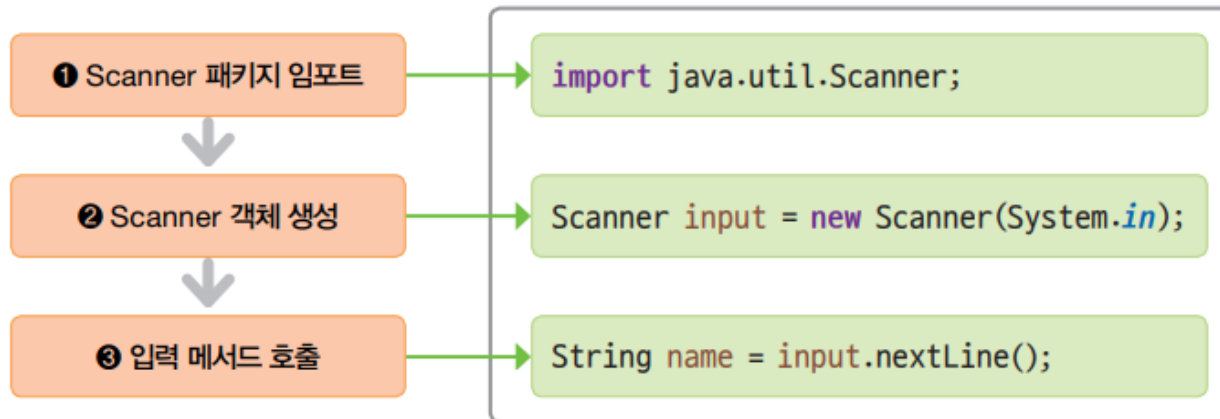
- 키보드로 데이터를 입력을 받을 때 사용함
 - Scanner 클래스의 객체를 사용하는 방법
- `java.util.Scanner` 클래스를 임포트(import)해야 함

[표 3-8] Scanner 클래스가 제공하는 메서드

메서드	입력 자료형	메서드	입력 자료형
<code>nextInt()</code>	<code>integer</code>	<code>nextShort()</code>	<code>short</code>
<code>nextFloat()</code>	<code>float</code>	<code>next()</code>	공백문자 불포함 문자열
<code>nextDouble()</code>	<code>double</code>	<code>nextLine()</code>	한 행의 문자열(공백문자 포함)
<code>nextLong()</code>	<code>long</code>	<code>nextBoolean()</code>	<code>boolean</code>

3. 입력처리

■ 입력처리과정



[그림 3-13] Scanner 클래스 사용 과정

3. 입력처리

■ 입력처리과정

- ① 프로그램의 첫 행에서 Scanner 클래스의 패키지를 임포트

```
import java.util.Scanner;    // Scanner 클래스만 가져옴
import java.util.*;         // java.util 패키지 전체를 가져옴
```

- ② 키보드로 데이터를 입력 받기 위해 System.in 객체와 연결된 Scanner 클래스의 객체를 생성함

✓System.in : 키보드 입력 스트림 객체

```
Scanner 객체명 = new Scanner(System.in);
```

- ③ Scanner 클래스가 제공하는 다양한 메서드를 이용하여 키보드로 데이터를 입력 받음

3. 입력처리

Scanner 클래스 사용 예시

```
import java.util.Scanner;

public class Example08 {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner input = new Scanner(System.in);

        System.out.println("당신의 이름을 입력하세요.");
        String name = input.nextLine();
        System.out.println("당신의 이름 : " + name);
    }
}
```

실행 결과

당신의 이름을 입력하세요.

마스터

당신의 이름 : 마스터



[그림 3-14] 키보드 입력의 처리 과정

3. 입력처리

예제 3-8 Scanner 클래스를 이용하여 정수와 실수 입력하기

```
01 import java.util.Scanner;
02
03 public class Input01 {
04     public static void main(String[] args) {
05
06         Scanner s1 = new Scanner(System.in);
07         System.out.println("정숫값 입력하기");
08         int n = s1.nextInt();
09
10         System.out.println("실숫값 입력하기");
11         double db = s1.nextDouble();
12
13         System.out.println("정숫값 : " + n);
14         System.out.println("실숫값 : " + db);
15     }
16 }
```

실행 결과

정숫값 입력하기

10

실숫값 입력하기

15.2

정숫값 : 10

실숫값 : 15.2

[프로젝트]

메인 메뉴 선택하기

메인 메뉴 선택하기

- 사용자의 정보(이름과 연락처)를 입력 받아 저장하고, 온라인 서점의 메인 메뉴를 만들어 사용자 입력 처리를 통해 메뉴를 선택할 수 있게 합니다.



[그림 3-15] 메인 메뉴 선택하기

```

<terminated> Welcome (2) [Java Application] C:\eclipse\plugins\org.eclipse.justj.openjdk.hotsp
당신의 이름을 입력하세요 : 홍길순
연락처를 입력하세요 : 01090021234
*****
Welcome to Shopping Mall
Welcome to Book Market!
*****
1. 고객 정보 확인하기      4. 바구니에 항목 추가하기
2. 장바구니 상품 목록 보기  5. 장바구니의 항목 수량 줄이기
3. 장바구니 비우기        6. 장바구니의 항목 삭제하기
7. 영수증 표시하기        8. 종료
*****
메뉴 번호를 선택해주세요 2
2번을 선택했습니다
  
```

[그림 3-16] 메인 메뉴 선택하기 실행 결과

메인 메뉴 선택하기

■ 사용자 정보 입력 받기

- **01 Scanner 클래스 패키지 импорт 하기**

- 2장의 [프로젝트 2-2]에서 완성한 Welcome.java 파일을 열고 첫 행에서 java.util.Scanner 패키지를 импорт 함

- **02 Scanner 클래스의 객체 생성하기**

- [프로젝트 3-1]에 Scanner 클래스의 객체를 생성 하는 코드를 추가함

- **03 Scanner 메서드를 이용하여 이름과 연락처 입력 받기**

- [프로젝트 3-2] 에 이름과 연락처를 문자열로 입력 받는 코드를 추가함

메인 메뉴 선택하기

■ 메뉴 번호 입력 받기

- 01 메뉴 번호 입력 받아 출력하기

→메뉴가 끝나는 부분([프로젝트 3-3])에 메뉴 번호를 선택하여 입력하면 그 번호를 출력하는 코드를 추가함