# 9/21/2022

필기요약

1)문제를 해결하는 과정 Logic

=> 공통된 다이어그램으로 간단하게 표현=순서도

순서도를 그림에 있어 핵심은 프로그래밍적 사고이며 이는 [1]문제의 분해와 [2]분해의 논리적 배치라는 두가지 부분으로 나뉜다.

2)개발환경 구축

소프트웨어를 만들기 위한 환경구축 (소프트웨어를 만들고 관리하기 위한 도구를 설치)

(관리의 정의란? 지표를 설정한 뒤 그 지표 값에 맞춰 환경을 구성하는 것을 뜻함)

네이버로 비유

Workspace 네이버

Project 검색기능

Class 검색어 입력/검색Bar/광고연동 etc...

3)프로그래밍의 기초

1-컴파일 방식 ex)JAVA

명령어 집합을 만들어서 한 번에 컴퓨터에 입력하는 방식으로서 연산속도에서 강점을 가지나 반대로 오류발생시 수정이 어렵고 코드가 복잡하다는 단점이 존재한다.

2-인터프리트 방식 ex)JS

각각의 명령어를 나누어서 입력하는 방식이며 빠른 오류발견 및 수정이 가능하다는 것이 장점이며 배우는 것 또한 간편하다 하지만 연산속도가 비교적 느리다는 단점이 존재한다.

통합 프로세서

에디터->프리프로세서->컴파일러->링커->로더

프리프로세서(Preprocessor)

컴퓨터 처리에서 중심적 처리를 행하는 프로그램으로서 매크로확장이나 기호변환등이 포함된다.

컴파일러(Compiler)

언어코드를 다른 언어로 바꿔주는 소프트웨어로서 프로그래밍 언어사이의 번역기 역할을 수행한다

링커(Linker)

컴파일된 목적 프로그램과 라이브러리, 다른 실험프로그램을 로드 모듈로 만드는 소프트웨어(각각의 다른 프로그램을 묶는 소프트웨어).

로더(Loader)

프로그램 실행을 위해 보조기억 장치로부터 주 기억장치에 프로그램을 적재하는 소프트웨어.