

보편적 기능

2020.3

변수와 가변성

- ◆ 불변성과 가변성
- ◆ 불변성 변수와 상수의 차이
- ◆ Shadowing

불변성 과 가변성

- ◆ `Let a = 10;`
- ◆ `a = 20;` \Rightarrow compile error
- ◆ `Let mut a = 10;`
- ◆ `a = 20;`

상수와 불변성 변수

- ◆ `Const A_CONST: i32 = 1000;`
- ◆ `Let a_val = some_function();`

```
Fn some_function() -> i32 {
```

```
    random_int() // 실행시마다 값이 달라짐
```

```
}
```


Shadowing

Let a = 10;

do_something(a);

Let a = 20;

do_something(a);

Let a = 30;

Data types

- ◆ Scala: integer, float, boolean, char
- ◆ usize
- ◆ compound: tuple, array
- ◆ Compound: struct, enum, trait

Scala

- ◆ Integer : i8, u8, i16, u16, i32, u32 ,.....
- ◆ Float: f32, f64 - f64와 f32의 연산시간이 비슷함.
- ◆ Char : 1~4 bytes, utf8 이므로.

tuple, array

- ◆ Let (a, b, c) = (10, 4.2, "hello");
- ◆ Let a = (10, 4.2, "hello");
- ◆ Let a = [1, 2, 3, 4]; // 동일한 타입 이어야 함.

Function

- ◆ fn keyword
- ◆ Snake notation: 모두 소문자 사용
- ◆ Expression, statement
- ◆ Return value and type

Example of fn

```
Fn foo_calc(a: i32, b: &str) -> i32 {
```

```
....
```

```
    10
```

```
}
```


Comments

- ◆ // 일반적 주석
- ◆ 문서화 주석(나중에 소개)

제어문

- ◆ If, if else, else if
- ◆ Let a = if true { 5 } else { 6 };
- ◆ Loop
- ◆ While
- ◆ For

Q & A