입출력

[출력]

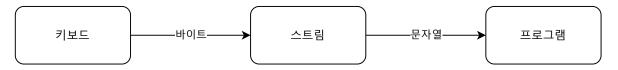
System.out.print(" ")

System.out.printf("형식문자", 데이터);

System.out.println(" ")

[입력]

키보드로부터 바이트를 입력받기



1. Scanner scanner = new Scanner(System.in)

scanner.nextint()

.nextLine()

nextInt(

nextDouble()

2. System.in : 형변환 필요

형식문자[printf, format 관련메소드]

%d : 정수

%f : 실수

%c : 문자

%s : 문자열

%5d : 5칸 자리 차지

%2.f : 소수점 자릿수

%05d : 5칸중 빈칸이면 0채우기

제어문자

\n : 줄바꿈, enter 기능

\r : 첫 칸으로 이동

\t : 탭 기능

\' : 출력문에 작은 따옴표를 쓰기 위해서는 (\')형태로 사용해야한다.

\": 작은따옴표와 똑같이 큰따옴표도 (\")형태로 출력문에 입력해야한다.

변수

- 1. 데이터 1개를 저장할 수 있는 메모리 공간 [스택, 힙]
- 2. 숫자로 시작X, 대소문자 구분
- 3. 지역변수 vs 전역변수

지역변수 : 특정 괄호 안에서 선언 시에는 괄호 밖에서는 사용 불가

전역변수: Static 키워드를 이용한 모든 곳에서 사용 가능

기본자료형[미리 정해진 크기 => 메모리 효율성]

boolean char byte short int long float

기본자료형 클래스 → Boolean, Char, Byte, Short, Long, Interger, Long, Float, Double java 기본 타입 : 정수(INT), 실수(DOUBLE)

타입변환[자동형변환, 강제형변환(캐스팅)

1. 자동형변환 : [크기순 : byte -> short(char) -> int -> long -> float -> double] int 정수 = 10; double 실수 = 정수;

2. 강제형변환 : 메모리 손실

double 실수 = 10.5;

int 정수 = (int) 정수;

연산자

• 산술연산자

+: 더하기(연결연산자), -: 빼기, *: 곱하기, /: 나누기, %: 나머지

• 비교연산자

>= 이상 <=이하 >초과 <미만 ==같다 !=같지 않다

• 논리연산자

&&: AND ||: OR !(부정): 반대 true => false / false => true

• 대입연산자

= : 오른쪽 값을 왼쪽에 대입 += *= /= -= %=

• 증감연산자

++: 1증가 --: 1감소

• 조건연산자

조건식 ? 참 : 거짓

조건식? 조건식? 참: 거짓: 거짓

if(조건식) 참 else(거짓)

* 홀짝 찾기, 배수 찾기 Day02 3

제어문

- If: true / false 제어 [비교, 논리, 논리반환 메소드
 - ▶ if(조건)참 else 거짓
 - ▶ if(조건)참 else if(조건2) 참2 else if(조건3) 참3 else 거짓
- Switch : 데이터 검색 [논리 X]

switch(검색대상)

case '찾는 값1' : 참1 : break; case '찾는 값2' : 참2 : break; default : 거짓;

반복문 [조건에 따른 반복문]

• while : 무한루프

while(조건){} // while(true){ }

• for

for(시작값 : 조건 : 증감식){ }

• for문 활용 : 리스트/배열 내 객체변수를 하나씩 꺼내기

(임시변수: 리스트/배열)

배열[동일한 자료형의 여러 개 메모리 수집/관리 - 인덱스]

1. 1차원 배열

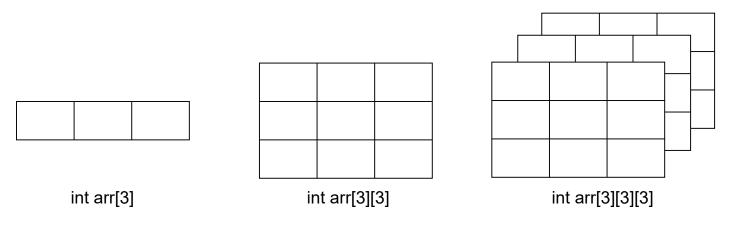
자료형 [] 배열명 = new 자료형 [배열 길이]

2. 2차원 배열

자료형 [][] 배열명 = new 자료형 [행 길이] [열 길이]

3. 다차원 배열

자료형 [][][] 배열명 = new 자료형 [행 길이] [열 길이] [높이]



Da05_4

중간체크

- 1. 입출력
- 2. 연산자
- 3. 제어문, 반복문
- 4. 배열

활용문제

- 1. 배수찾기, 홀수/짝수 찾기
- 2. Day03_8_ATM 프로그램
- 3. Day02_4 가위바위보
- 4. Day04_3_ 키오스크[변수버전, 배열버전, 클래스버전, 컬렉션프레임워크 버전]
- 5. Day04_6 틱택토게임
- 6. Day04_7 로또판별기
- 7. Day05_2 회원제방문록
- 8. Day05_4 Board [배열버전, 클래스버전, 컬렉션프레임워크 버전]