

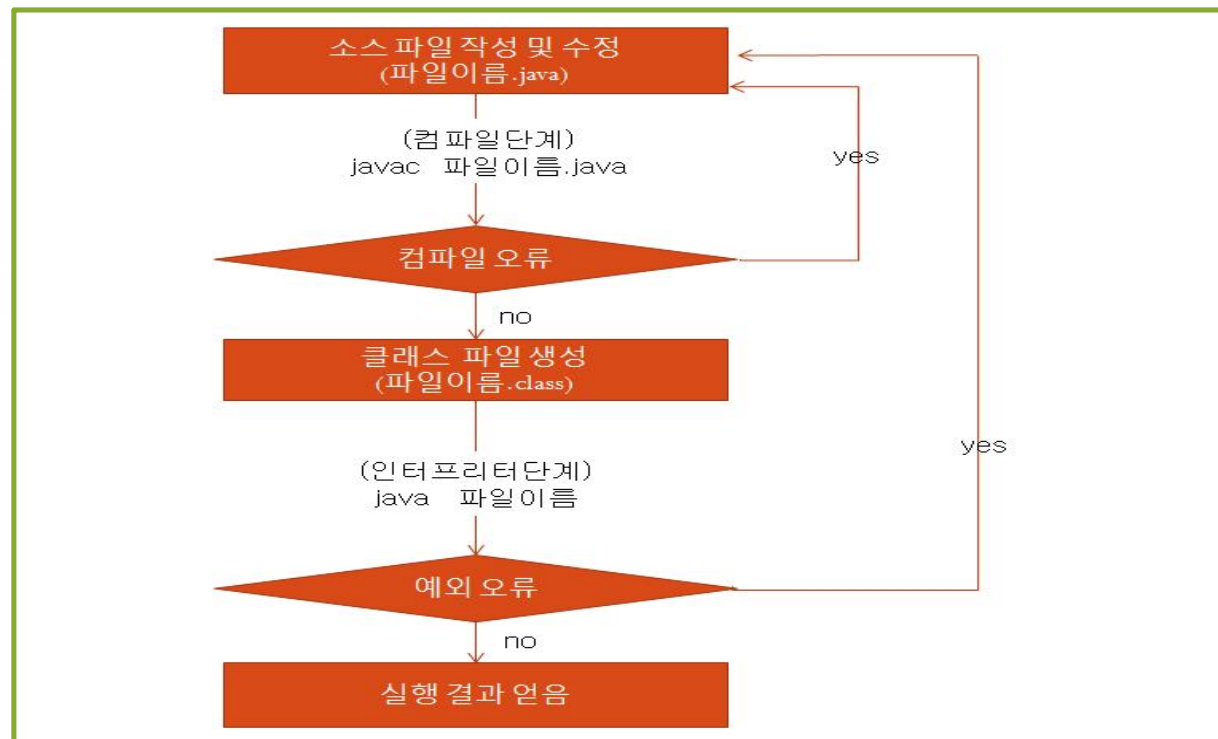
## 2. Java 개발환경 구축

### 15 자바 프로그래밍하기

- ✓ 우리가 보통 "자바를 한다!"하고 이야기할 때는 자바 프로그램을 입력하여 컴파일하고 디버깅하고, 필요에 따라서는 문서화도 시키고, 결과로 나온 실행파일(클래스)을 실행하고 관리하는 작업을 전부 말함
- ✓ 여러분이 본서를 통해서 학습할 내용은 프로그램을 개발과 자바를 이해하는 부분으로 나뉨

## 2. Java 개발환경 구축

### 15 자바 프로그래밍하기



## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### 클래스와 메소드 정의

클래스를 정의하는 문장

→ 자바로 프로그램을 작성한다는 것은  
확장자가 “java”인 소스 파일을 하나 만들어서  
자바 문법에 맞는 내용을 기술하는 것을 의미함

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

```
System.out.println("Hello World !");
```

“Hello World !”를 출력하기 위한 메소드를  
호출하는 문장임

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

① `public class HelloWorld {`

클래스 정의

② `public static void main(String[] args) {`

메소드 정의

③ `System.out.println("Hello World !");`

`}`

`}`

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### I 주석문

##### 1 /\* ~ \*/ 주석문

- ✓ /\* 로 시작해 \*/ 이 나올 때까지 모든 내용이 주석 처리가 됨
- ✓ 여러 줄에 걸쳐 블록 단위로 주석 처리할 경우 사용함

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### I 주석문

##### 2 // 주석문

- ✓ // 뒤에 있는 한 줄만 주석처리 됨

##### 3 /\*\* ~ \*/ 주석문

- ✓ 여러 문장을 주석 처리할 수 있다는 면에서  
/\* ~ \*/ 와 유사한 기능을 가짐

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### 가독성을 높이기 위한 들여쓰기

클래스나 메소드의 시작과 종료를 나타내는 {} 내에  
내용을 기술할 때는 가독성을 높이기 위해  
들여쓰기를 함



## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### 주석 예제

```
class Comment { // 프로그램 시작 부분
    public static void main(String[] args) {
        boolean A = (3 > 10);
        boolean B = (10 > 3);
        //System.out.println("A = " + A + " B = " + B );
    }
}
```

```
class Comment { // 프로그램 시작 부분
    public static void main(String[] args) {
        // boolean A = (3 > 10);
        boolean B = (10 > 3);
        System.out.println("A = " + A + " B = " + B );
    }
}
```

## 2. Java 개발환경 구축

### 16 자바 프로그램의 기본 구조

#### 주석 예제

```
public class Comment2 {  
    /**  
        boolean 값 변수 A, B 처리 확인  
        프로그램 최종 수정일 : 2002/12/25  
    */  
    public static void main(String[] args) {  
        boolean A = /* A정의 */ ( 3 > 10 );  
        /* boolean B = ( 10 > 3 );  
        System.out.println("A = " + A + " B = " + B); */  
    }  
}
```

## 2. Java 개발환경 구축

### 17 사용자 정의 명칭

사용자가 정의한 이름이라는 뜻

➡ 폴더의 이름, 클래스의 이름, 메서드의 이름,  
그리고 필드의 이름 등을 정의할때 사용

## 2. Java 개발환경 구축

### 17 사용자 정의 명칭

! 다음과 같은 규칙으로 이루어져 있음

1 첫글자는 \$,\_,영문 대소문자여야 함

✓ 한글도 가능하지만 권장하지는 않음

2 글자수에는 제한이 없음

3 공백 문자는 포함할 수 없음

## 2. Java 개발환경 구축

### 17 사용자 정의 명칭

다음과 같은 규칙으로 이루어져 있음

4 특수문자(@, #, %, ^, &, !, ?)는 사용할 수 없음

5 숫자는 첫 글자가 아닐 경우 사용이 가능함

6 예약어는 사용할 수 없음

## 2. Java 개발환경 구축

### 17 사용자 정의 명칭

#### I 권장사항

##### 1 Class

- ✓ 첫 글자는 \$, \_, 대문자를 사용하자

##### 2 Method(함수)

- ✓ 첫 글자는 \$, \_, 소문자를 사용하자

## 2. Java 개발환경 구축

### 17 사용자 정의 명칭

#### I 권장사항

#### 3 Field(변수)

- ✓ 일반적으로 전부 대문자인 경우는 상수를 정의하는 `static final` 필드이고, 그 외는 소문자임

#### 4 합성어의 첫 글자는 대문자로 함

- ✓ 예 - helloJava