

/* elice */

실리콘밸리 문제로 배우는 알고리즘 기초

자료구조와 알고리즘이란?



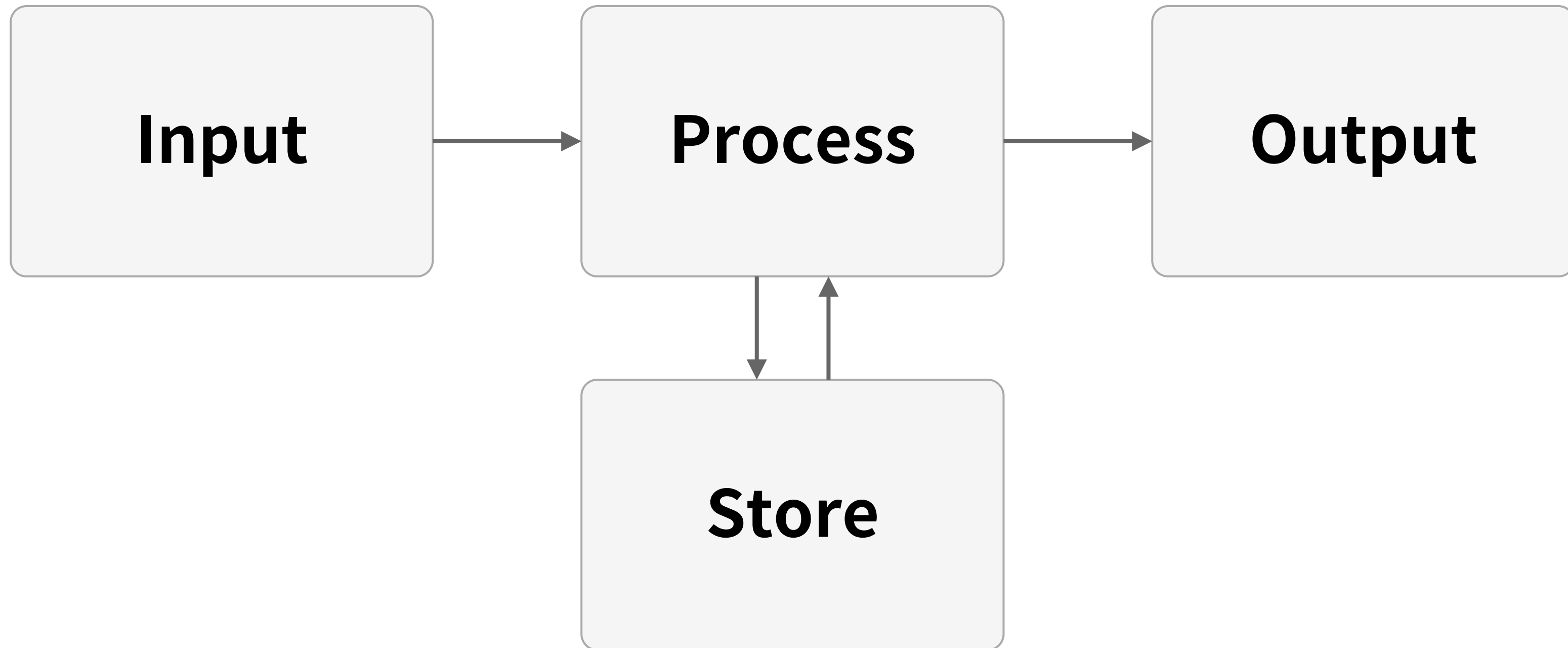
박지나 선생님

목차

1. 자료구조와 알고리즘
2. 자료구조
3. 알고리즘
4. 객체

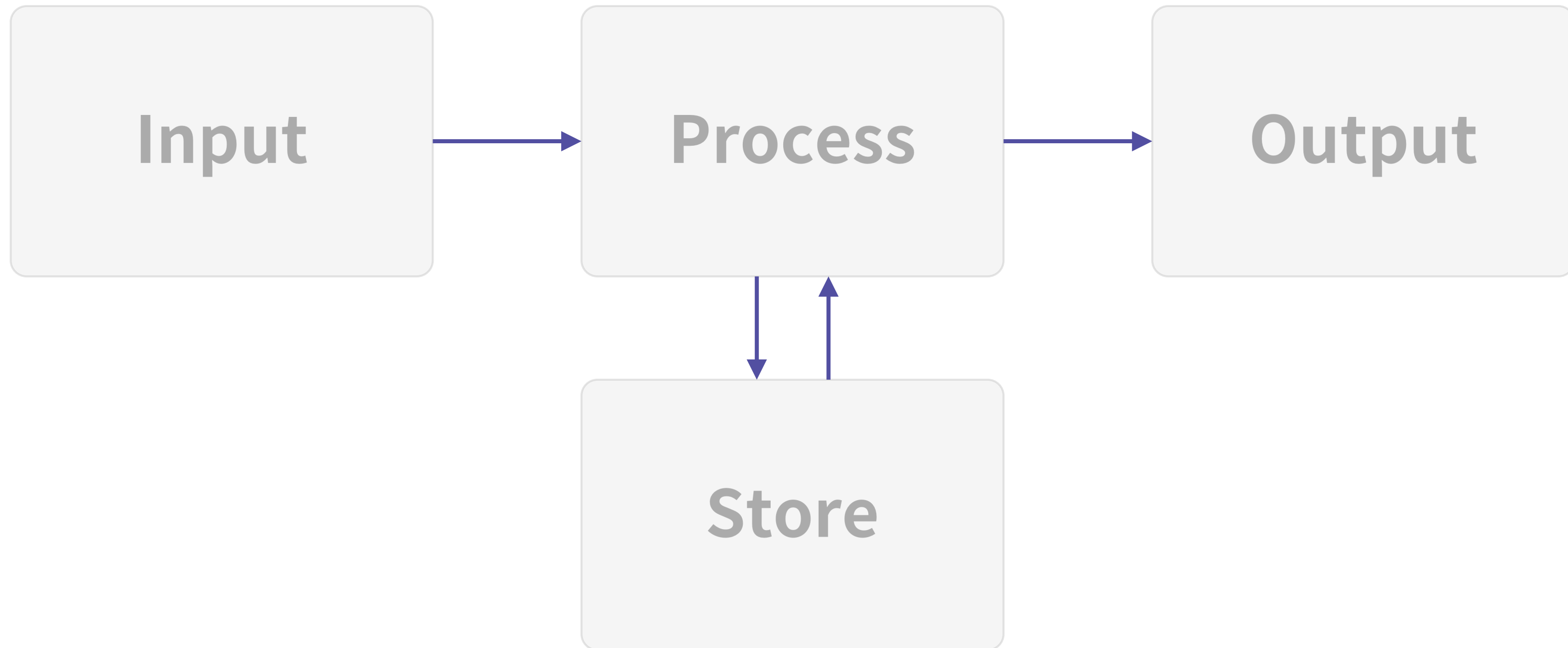
자료구조와 알고리즘

프로그램의 기본 구성



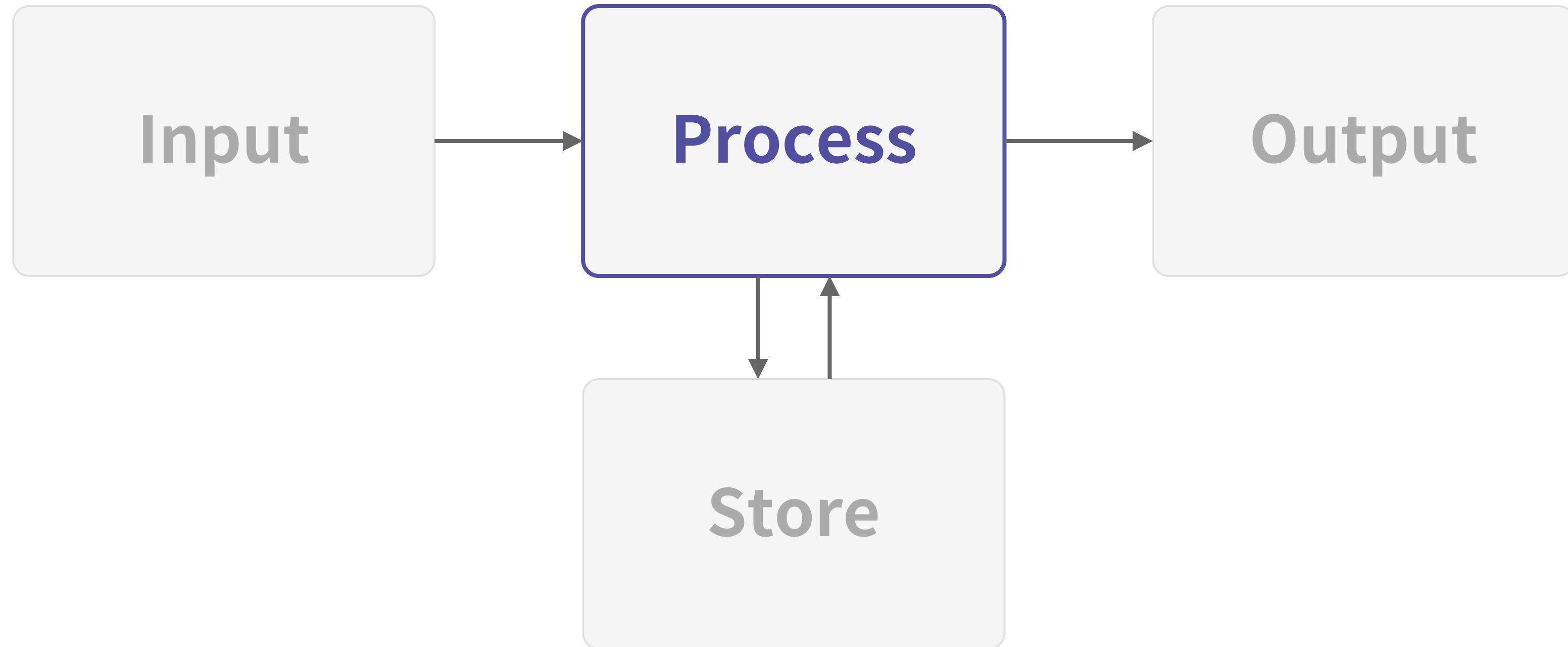
프로그래머의 사고방식 1

데이터의 흐름과 저장 - 자료구조



프로그래머의 사고방식 2

시간과 공간 효율성 - 알고리즘



자료구조

자료구조 종류

정수

실수

문자

배열

해쉬

링크드리스트

스택

큐

트리

⋮

때와 장소에 맞는 자료구조



알고리즘

좋은 알고리즘의 조건

적절한 입력

적절한 출력

명확성

유한성

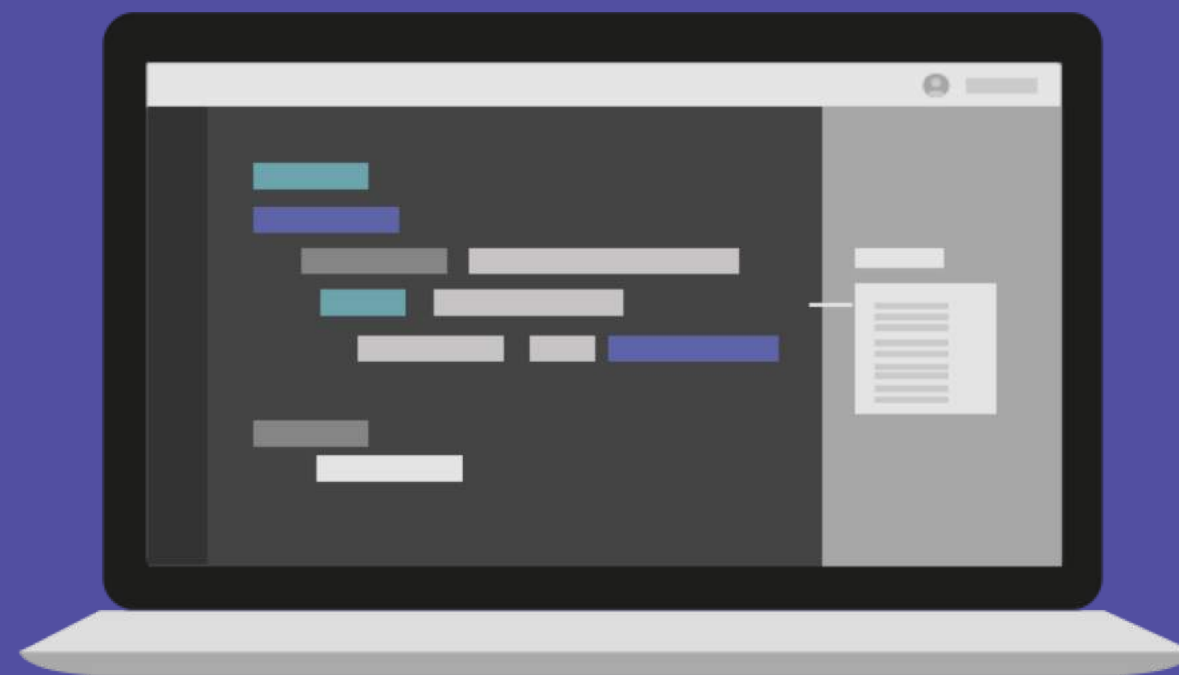
효율성

자료구조와 알고리즘의 관계

자료구조 \rightleftharpoons 알고리즘

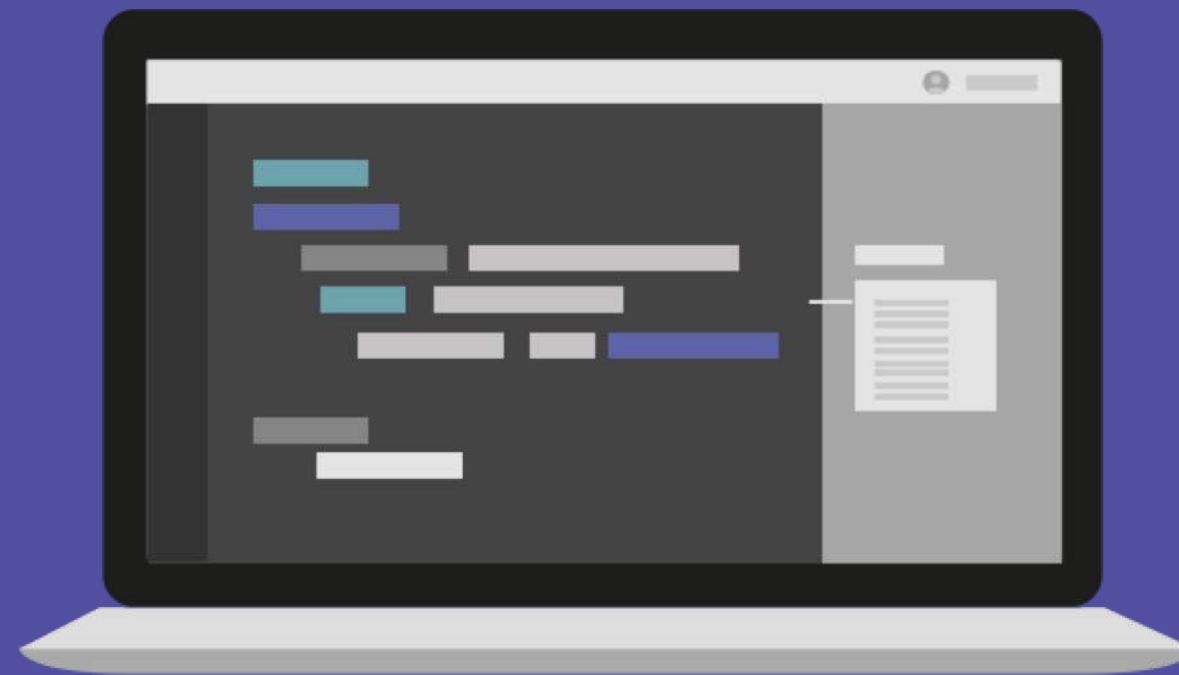
[실습1]

두 수의 합



[실습2]

가장 큰 두 수의 차



객체

객체

상태 + 행동

색상

모델

연도



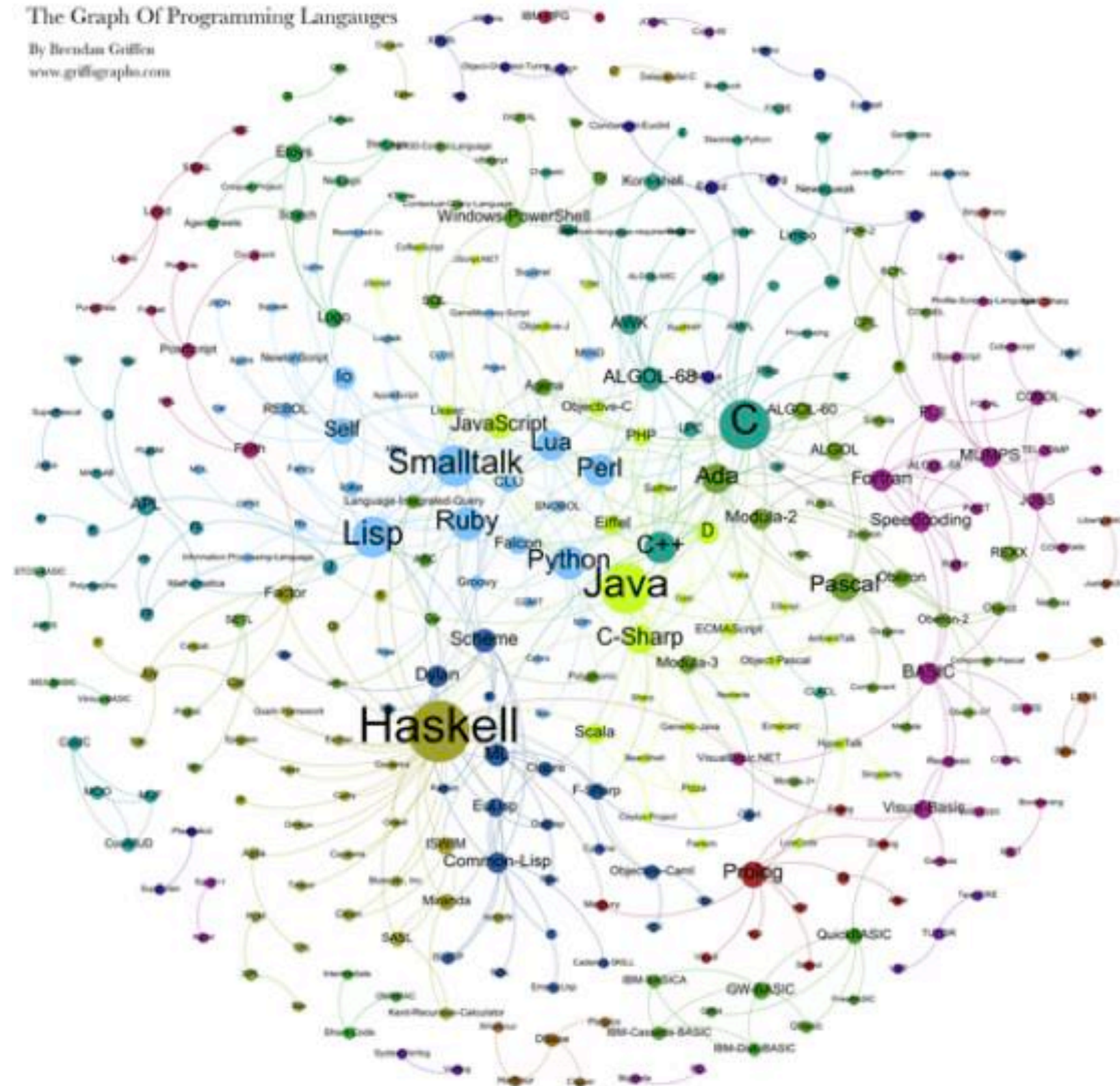
가속

정지

프로그래밍 언어의 종류

The Graph Of Programming Languages

By Brendan Grifflin
www.grifflin.com



객체 지향 프로그래밍

캡슐화

코드를 묶어서 정리, 정보 은닉

상속

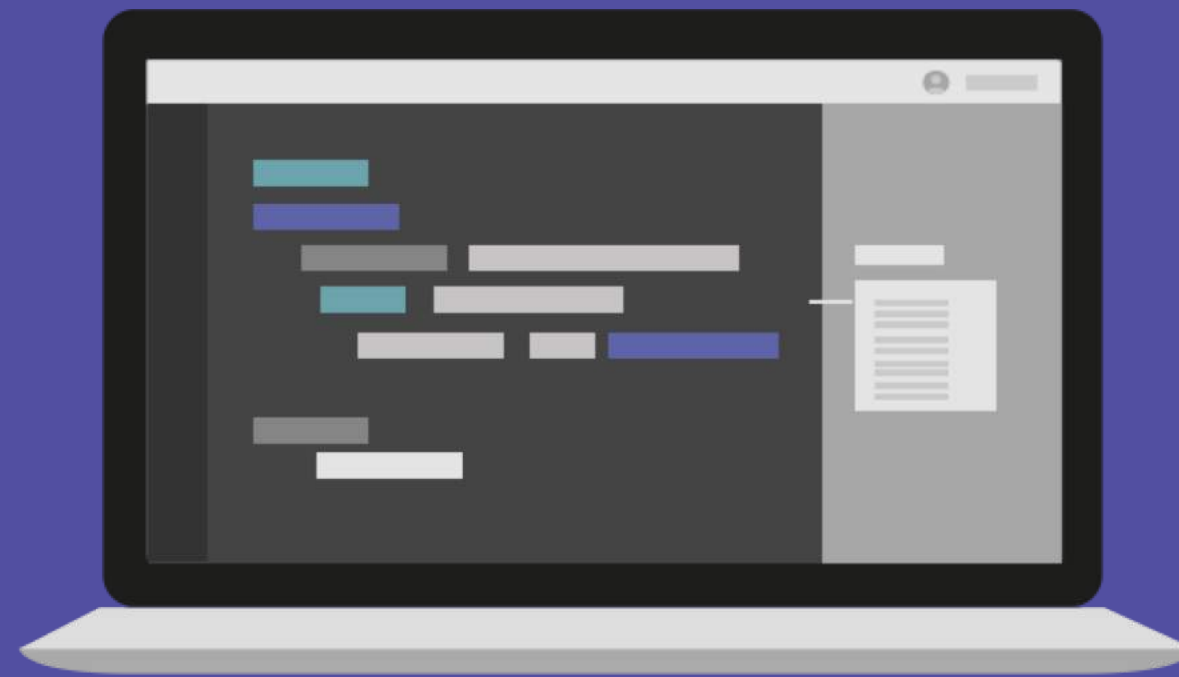
기존 코드 재활용

다형성

코드를 더 간단하게

[실습3]

자동차 객체



오늘 배운 내용

1. 이 수업에서는 어떤 것을 배우는가?
2. 자료구조, 알고리즘이란 무엇인가?
3. 객체란 무엇인가?

`/* elice */`

문의 및 연락처

academy.elice.io

contact@elice.io

facebook.com/elice.io

medium.com/elice