**로고학습일지**

**kt ds University 자바 기반의 데이터 사이언티스트 양성과정**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 학습일시 | 2018. 07. 18 (목) | 장소 | kt ds University B관 201호 | **시 간** | 09:00~18:00 |
| 학습범위 | Java Programming | | | | |
| 작 성 자 | 권석현 | | | **강 사** | 장민창 강사 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습안건 | String 메서드, 논리연산자, 숏컷평가 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습내용 | 내용 |
| <주말과제> mmorpg게임에서 캐릭터가 몬스터를 사냥 할 때 일어나는 상황들을 다이어그램으로 그리기.  - 반복문 (Loop)  1. 무한반복 (while문이 보통 무한반복을 원할 때 많이 쓰인다.)  while문은 실수 할수있기 때문에 while(true) 로 항상 쓴다.  2. 유한반복 ( for, for each )  for each가 가장 많이 쓰인다. (쓰기 편하고, 빠르다)  for 무한반복 --> for(;;)  무한반복 사용하면 종료지점 필수.  Random random = new Random(); // 난수생성을위한 객체 생성  int lottoNumber = random.nextInt(45);  lototoNumberList.contains(lottoNumber) // 스트링, 리스트 둘다 있는지 확인할때 contains 쓴다.  ! , NOT(부정) 을 항상 생각하여 활용하자  -디버깅  코드 라인 숫자 더블클릭하면 동그라미 생김 디버깅을 거기부터 하고싶다고 지정하는 것.  f11 누르면 퍼스펙티브를 디버깅하는곳으로 switch 하겠냐고 물어봄 우측상단 아이콘으로 도바꿀 수있다.  코드에 네모 생기면 그 라인을 시작할거라는 의미 그 라인을 실행시키고싶으면 f6  continue 문은 안쓰는게 좋다. 실제로도 안씀. (분석하기 까다로워짐) |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |