**로고학습일지**

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 학습일시 | 2018. 07. 25 (수) | 장소 | kt ds University B관 201호 | **시 간** | 09:00~18:00 |
| 학습범위 | Java Programming | | | | |
| 작 성 자 | 권석현 | | | **강 사** | 장민창 강사 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습안건 | 메소드, 클래스, 생성자 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습내용 | 내용 |
| 프로그램 만들 때  1. Data -> class  2. Functions -> class  3. Handling -> class  어떤 기능을 쓸 때 아귀먼츠, 리턴종류 확인하기.  메소드는 멤버변수 등등 변수들이 변화  함수는 변화 x  자바는 함수 구현x 함수처럼보이게 구현은 가능.  개발을 할 때 지키면 좋은 규칙들.  1. Method 의 전체 Line수가 20줄을 넘지 않게 한다. (읽기 수월)  상수는(final) 항상 값을 가지고있어야한다. 선언만하면 오류. 값 재할당 불가능  ex) private final int PRICE = 1000; //상수는 변수명 모두 대문자로 표시한다.(알아보기 쉽게)  //변수와 상수가 있으면 상수와 변수를 분리해서 작성. 상수는 제일 위에 작성한다.  static은 독방같은개념 독립된 메모리 공간 --> static field |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |