**로고학습일지**

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 학습일시 | 2018. 07. 19 (목) | 장소 | kt ds University B관 201호 | **시 간** | 09:00~18:00 |
| 학습범위 | 자바 | | | | |
| 작 성 자 | 유재헌 | | | **강 사** | 장민창 강사 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습안건 | **01. 제어문** |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습내용 | 내용 |
| **01. 제어문**  - 제어문은 사용자가 입력한 값 혹은 계산된 값을 다른 값과 비교해 서로 다른 처리를 해주는 것을 말한다.    🡪 Condition은 비교문을 말하며, JAVA에서 사용하는 비교 연산자를 사용한다. 때에 따라 논리 연산자도 함께 사용한다.  - 비교 연산자는 크다, 작다, 같다, 다르다, 크거나 같다, 작거나 같다 등으로 구분된다.  - 논리 연산자는 그리고, 또는, 부정 등으로 구분된다.  - if - else if – else 중 조건식이 참일 경우 해당 하는 조건식 {}안에 있는 코드를 실행한다.  - 조건식에는 산출되는 연산식이나 Boolean 변수가 올 수 있다.  🡪 위 사진처럼 if는 else if, else와 함께 사용하면 아주 디테일한 제어문을 만들어 낼 수 있다.  - if문과 switch문 차이점  🡪 switch문은 if문과 마찬가지로 제어문이지만, if문처럼 조건식이 true이 경우에 블록 내부의 실행문을 실행하는 것이 아니라, 변수가 어떤 값을 갖느냐에 따라 실행문이 선택된다. 즉, switch문은 전체 프로그램의 동작하는 시나리오 flow 코드를 작성할 때 사용된다. Ex) 밥솥 통에 물담기 -> 쌀 씻기 -> 씻은 쌀이 들어있는 밥솥 통을 밥솥에 넣기 -> 취사하기  🡪 if문은 조건식의 결과가 true, false 두 가지밖에 없기 때문에 경우의 수가 많을수록 else-if를 반복적으로 추가해야 하므로 코드가 복잡해진다. 그러나 switch문은 변수의 값에 따라서 실행문이 결정되기 때문에 같은 기능의 if문보다 코드가 간결하다.  🡪 JAVA에서는 switch문을 잘 사용하지 않는다. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |