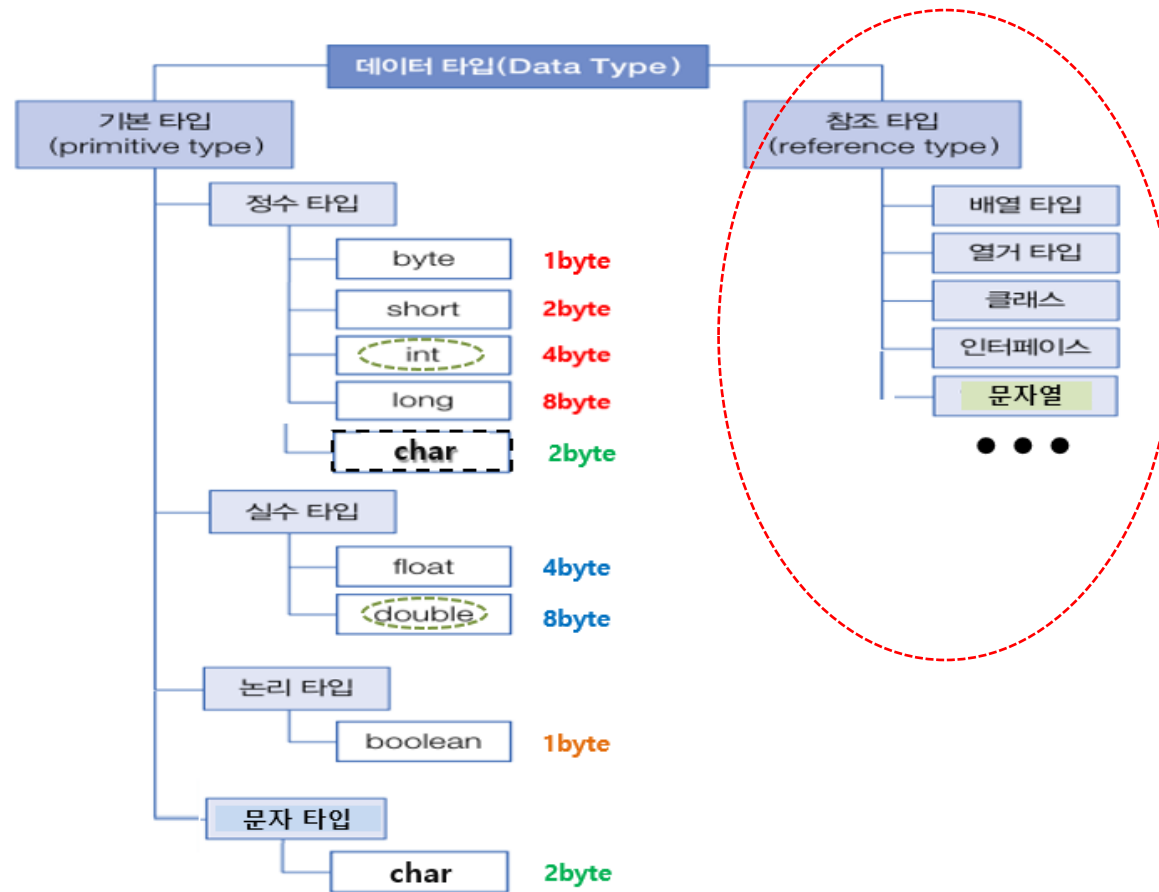


메모리 사용 영역

■ 데이터 타입 분류



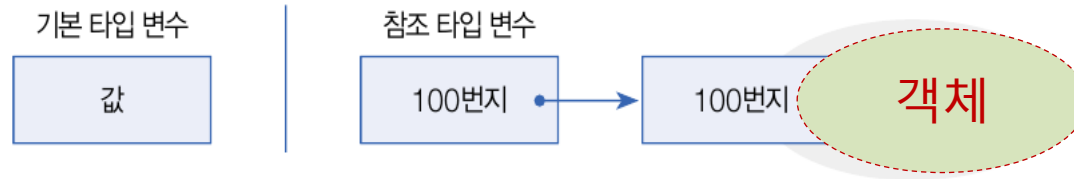
▣ 메모리 사용 영역

스태틱 영역 - 클래스들의 놀이터

스택 영역 - 메소드들의 놀이터

힙 영역 - 객체들의 놀이터

- 기본 타입으로 선언된 변수와 참조 타입으로 선언된 변수의 차이점은 저장되는 값이다.
- 기본 타입으로 선언된 변수는 값 자체를 저장하고 있지만,
- 참조 타입으로 선언된 변수는 객체가 생성된 메모리 번지를 저장한다.



- 스택 영역에서,
- 기본 타입 변수는 직접 값을 저장하고 있지만,
- 참조 타입 변수는 힙 영역에 생성된 객체 번지를 저장하고 있습니다.

[기본 타입 변수]

```
int age = 25;
double price = 100.5;
```

[참조 타입 변수]

```
String name = "홍길동";
String hobby = "독서";
```

