

연산의 방향과 우선순위

▣ 연산의 방향과 우선순위

연산자	연산 방향	우선순위
증감(++ , --), 부호(+, -), 비트(~), 논리(!)	←	<div>높음</div> <div>↕</div> <div>낮음</div>
산술(*, /, %)	→	
산술(+, -)	→	
쉬프트(<<, >>, >>>)	→	
비교(<, >, <=, >=, instanceof)	→	
비교(==, !=)	→	
논리(&)	→	
논리(^)	→	
논리()	→	
논리(&&)	→	
논리()	→	
조건(?:)	→	
대입(=, +=, -=, *=, /=, %=, &=, ^=, =, <(<=, >>)=, >>>=)	←	

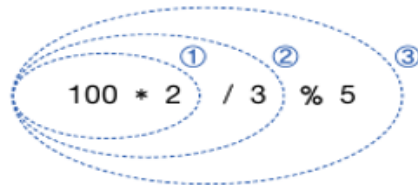
● 연산자 우선 순위 간편 정리

- 단항 > 이항: <예> $-x + 6$
- 곱셈, 나눗셈 > 덧셈, 뺄셈: <예> $x + 6 * y$
- 산술 > 비교: <예> $x + 3 > y - 1$
- 비교 > 논리: <예> $x > 5 \ \&\& \ x < 10$
- 대입은 맨 마지막: <예> `int result = x + 6 / 2;`

● 같은 우선순위의 연산자

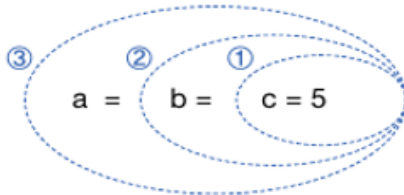
- 왼쪽에서 오른쪽으로 처리

<예> 산술 연산식에서 덧셈(+), 뺄셈(-) 연산자보다는, 곱셈(*), 나눗셈(/) 연산자가 우선 처리된다



- 예외 : 오른쪽에서 왼쪽으로 처리


<예> (대입 연산자) =, --, ++, (양수 음수 부호) +, -, !, 형 변환



● 괄호는 최우선순위

- 괄호가 다시 괄호를 포함한 경우는 가장 안쪽의 괄호부터 먼저 처리

```
int var1 = 1;  
int var2 = 3;  
int var3 = 2;  
int result = var1 + var2 * var3;
```



```
int result = (var1 + var2) * var3;
```

