Var name = ‘nico;

String name = ‘nico’;

한번 정의된 변수를 수정하지 않으려면 final로 바꿔주면 된다.

(타입도 추가할 수 있지만 필수는 아니다.

Late 수식어 (final이나 var 앞에 붙여줄 수 있는 수식어)

: 초기 데이터 없이 변수를 선언할 수 있게 한다. ex. late final string name;

🡪 API에서 데이터를 받아 변수에 넣어주는 것

🡪 실수를 막아준다. (null safety와 같음)

🡪 data fetching을 할 때 유용

Const (상수)

🡪 다른 언어들과 달리 compile-time constant를 만들어준다.

compile-time constant란 final과 비슷한 작동, 수정이 안된다.

이 안에서 알고 있어야 하는 값.

🡪 값을 미리 알고 있다면 const 사용자가 입력해야 하는 값을 미리 모르는 건 final 또는 var

🡪 수정할 수 없음

Q final과 const의 때의 따른 사용 – 값을 미리 알고 있다는 것이 어떤 상황?

자료형

String : 작은 따옴표(‘ ‘) 또는 큰 따옴표(“ “) 사용

Bool : true 또는 false의 값으로만 가지는

Integer : 숫자 자료형

Double : 소수점을 붙일 수 있는 숫자 자료형

Num : Integer와 Double의 부모 클래스

Q object와 class란?

List

var numbers = [1, 2, 3]; 혹은 list<int> numbers = [1, 2, 3,(쉼표로 마무리하면 여러 줄로 포매팅됨)];

🡪 숫자만 가능

🡪 collection if : .add 와 같은 효과

🡪 collection for :

String interpolation : $변수이름 : text에 변수를 추가하는 방법

🡪 중괄호({ })를 사용해서 연산 또한 가능

🡪 큰 따옴표, 작은 따옴표 둘 다 가능 (문법 상 작은 따옴표가 들어갈 때엔 이스케이프 (\) 기호 추가)