

# 안드로이드 자바 프로그래밍 3강 자바 개발환경구축

## 4강 자바 프로그램 실행구조

### ! 소스파일 기계어

- 개발자가 만든 프로그래밍 코드 = 소스코드

#### ▶ 기계어

- 기계장치에서의 소스코드

### ! 컴파일러

#### ▶ 컴파일러

- 개발자가 만든 소스코드를 시스템이 인식할 수 있는 형태로 만들어주는 소프트웨어

- 이변 과정을 컴파일이라고 부르며, 컴파일을 해주는 소프트웨어를 컴파일러라고 부른다.

- 컴파일 명령어 = `javac. exe xxxX.java`

- 컴파일 후 만들어지는 결과물 : `xxxX.class`

### ! 인터프리터

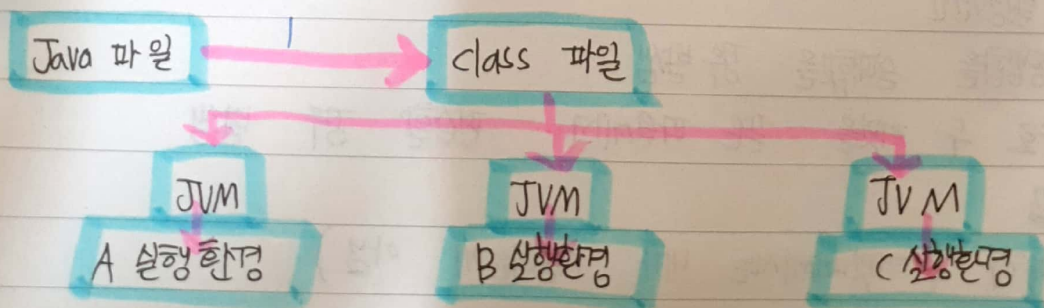
#### ▶ 인터프리터

- Java 언어에서의 .class 를 운영체제에 맞는 기계어로 변형해주는 것

- 인터프리터 명령어 = `java. exe xxxX`

- 프로그램을 실행할 때는 class 파일중에 main을 가지고 있는 클래스의 이름을 적으면 실행이 된다.

### Java 컴파일러



#### ▶ JVM (자바가상머신)

- 자바코드를 실행할 수 있는 소프트웨어

- 인터프리터를 통해 실행 시 실행되는 시스템에 맞는 기계어로 변환  
⇒ 프로그램실행

! math

▶ math 코드

```
public class 클래스이름 { ← 클래스 이름을 적어준다.  
    public static void main (String [] args) { ← math  
        코드내용  
    }  
}
```

5강 Eclipse 개발환경 만들기

6강 기본프로그래밍 분석

! system.out.println

▶ 기본출력문

- system.out.println ("문자열")

7강 자바 Documentation.

▶ 자바 API 문서

- API ① 제공되어지는 기능을 사용할수있도록 제공되는 인터페이스.