



02장(변수)

변수

- 단 하나의 데이터를 저장할 수 있는 메모리 공간
- 기본형
 - 계산을 위한 실제 값을 저장
 - 자료형이라고 부름
- 참조형
 - 객체의 주소를 저장
 - 타입이라고 부름

변수의 초기화

- 변수를 사용하기 전에 초기 값을 지정 하는 것

상수

- 변수와 달리 한번 지정하면 변경 불가능

E or e

- 소수점이나 10의 거듭제곱을 표시

printf

- %d : 정수타입
- %f : 실수타입
- %c : 문자타입

- %s : 문자열타입
- %b : boolean타입

Word(워드)

- 컴퓨터가 한번에 처리할 수 있는 데이터의 크기(32bit/64bit)

문자열에서 특수문자

- \t : tab
- \n : new line
- \b : backSpace
- \\ : 역슬래시(\)

인코딩

- 문자를 코드로 변환하는것(아스키코드값)

디코딩

- 코드를 문자로 변환하는것

오버플로우

- 표현할 수 있는 범위를 넘어서는 것
- 실수형에서 발생시 변수 값은 **무한대**가 됨

언더플로우

- 실수형에서 발생
- 실수형으로 표현할 수 없는 아주 작은 값
- 발생하면 변수 값은 0이 됨

부동소수점 오차

- 실수형을 많이 반복하면 오차범위로 인해 계산값이 틀어짐

형변환(Casting)

- 변수 또는 상수의 타입을 다른 타입으로 변환하는 것

묵시적형변환(자동형변환)

- 기존의 값을 최대한 보존할 수 있는 타입으로의 형 변환

명시적형변환

- 자동형변환이 이루어 지지 않을때 명시하여 강제로 형변환 시키는 방법
- 해당 과정에서 데이터의 손실이 발생 할 수 있다.