

- 아침복습
 - 제어문 어떠한 코드를 반복 하거나. 뛰어 넘거나.
 - 논리값은 오로지 '두개' true/ false.
 - if는 true false는 else실행
 - 조건문 안에 조건을 계속 넣어 질의문을 더욱 정확하게 할 수 있다
 - ex) 이거아니면 저거 아니면 저거 (if , else if , else)
 - 단순 논리 연산자 && || != == > < >= <= 등등
 - 범위를 제어하는 방법 age > 13 && age < 19 같이 범위 한정을 시킬 수 있다.
- Switch 문
 - 리모컨 같은 것.
 - 조건식 하나로 많은 경우의 수를 처리할 때 사용한다.
 - 조건식의 결과 값과 일치하는 case로 이동

Switch

- -식 하나의 결과로 많은 경우의 수를 처리할 때 사용하는 조건문.
- - > 식의 결과로 얻은 값과 같은 case구문이 수행된다.
 - 작성법
 - switch(식){
 -
 - case 결과 값 1 : 수행 코드1; break;
 - case 결과 값 2 : 수행 코드2; break;
 - case 결과 값 3 : 수행 코드3; break;
 -원하는 만큼 case생성 가능
 - default : 모든 case를 만족하지 못할 경우 수행하는 코드.
 - }

반복문의 종류

- for / while ~하는 동안
 - (조건식)이 참인 동안
 - for : 끝이 정해져 있는 동안 ex)운동장10바퀴만 돌아야지
 - while : 횟수가 아닌 특정 조건이 있는 경우 끝이 없는 경우 ex)지칠때 까지 운동장을 돌아야지.



변수의 생명 주기.

- 괄호의 범위를 생각하고 선언해야 한다

_에버 노트에 적을게 따로 없다

다 코드로 적기 때문에.

에버 노트의 활용법을 알아내야 될 듯.