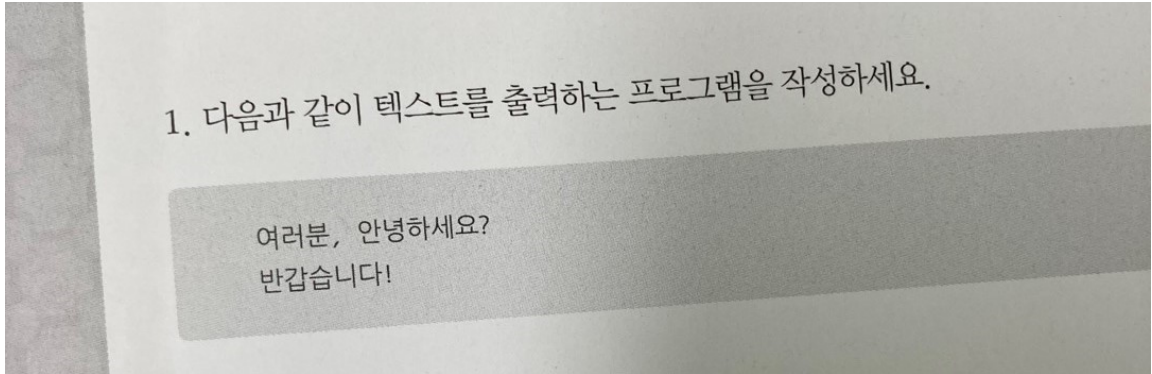


1주차 (2장~3장)

- 2장



- 3장

1. 다음 코드에서 잘못된 부분을 찾고, 그 이유를 설명하세요.

```
int a = 7.3;
float b = 3.14;
double c = a * b;
char d = "abc";
string e = '한';
```

2. 값 형식과 참조 형식의 차이는 무엇인가요?
3. 박싱과 언박싱을 설명하세요.
4. 다음과 같이 사용자로부터 사각형의 너비와 높이를 입력받아 넓이를 계산하는 프로그램을 완성하세요. 다음 코드 중 주석 부분을 바꾸면 됩니다.

실행 결과

```
사각형의 너비를 입력하세요.
30
사각형의 높이를 입력하세요.
40
사각형의 넓이는 : 1200
```

```
using System;

namespace RectArea
{
    class MainApp
    {
        public static void Main()
        {
            Console.WriteLine("사각형의 너비를 입력하세요.");
            string width = Console.ReadLine();

            Console.WriteLine("사각형의 높이를 입력하세요.");
            string height = Console.ReadLine();
```

연습 문제 ☆

```
// 이 곳에 사각형의 넓이를 계산하고  
// 출력하는 루틴을 추가하세요.
```

```
    }  
  }  
}
```

5. 다음 코드를 컴파일한 후의 a와 b는 각각 어떤 데이터 형식이겠습니까?

```
var a = 2020;  
var b = "double";
```