1. C#의 데이터형 object로부터 파생된 객체.   
   - 모든 데이터는 오브젝트로부터 파생된 객체이다. 즉 메소드하고 존재한다.  
   - 메소드 안의 가공한 결과를 출력하거나 하는 변수들이 존재한다.  
   - Object는 객체를 설명하는 클래스라는 형을 가지고 있다.  
   - System.Object == object
2. 데이터형은 CTS에서 정의된 객체.

기본데이터 형 (정수형)

* bool: System.Boolean 1byte
* char: System.Char 2byte
* byte: System.Byte 1byte
* sbyte: System.SByte 2byte // signed 음의 수만 사용
* short: System.Int16 2byte
* ushort: System.UInt16 2byte //Unsinged 양의 수만 사용
* int: System.Int32 4byte
* uint: System.UInt32 4byte
* long: System.Int64 8byte
* ulong: System.UInt64 8byte

(실수형)

* float: System.Single 4byte
* double: System.Doutble 8byte
* decimal: System.Decimal 16byte

(문자열형) -> 배열 / 포인터를 만들지 않아도 바로 만들어줌.

* string: System.String

bool 형

* true, false  
  : true 와 false 대신 0과 그 외의 값은 사용 금지.
* 클래스의 정적 변수 bool형의 기본 값과 지역 bool변수 값을 출력해보자.

Char 형

* 유니코드 2byte
* char형의 암시적 값 변환 ushort, int, uint, long, ulong, float, double, decimal  
  Int Number = ‘7’
* 문자 상수 7을 int형으로 변환하고 1을 더한 결과를 출력해보자

Byte, sbyte형

* Byte 유효 범위 부호없는 0~255
* Sbyte 유효범위 -128~127
* Byte형 두 값을 더하고 그 값을 int형 변수에 대입하여 출력하기

Short, ushort형

* Short 유효범위 -32768~32767
* Ushort 유효범위 0~65535
* Short 형의 유효 범위 값을 출력해보자  
  public const short MinValue  
  public const short MaxValue

Int, uint, float 형

Float형은 소수점 뒤에 f명시하기.

String 형

* ‘+’ : 문자열 연결
* == : 문자열 비교ㅕ
* [인덱스] : 문자
* 문자열 ‘\’를 포함하는 경우  
  @”C:\temp\test.txt” 또는 “C:\\temp\\test.txt” 를 하면 경로 인식