

# A Swift Tour

## 스위프트 투어

Tradition suggests that the first program in a new language should print the words “Hello, world!” on the screen.)

전통은 새로운 언어에서의 첫번째 프로그램은 화면에 "Hello, world!"를 프린트 하는 것이어야 한다고 제안합니다.

In Swift, this can be done in a single line:

스위프트에서는 이것이 한 줄로 가능합니다.

```
print("Hello, world!")  
// Prints "Hello, world!"  
  
// "Hello, world!" 출력
```

If you have written code in C or Objective-C, this syntax looks familiar to you<sup>dash = ?</sup> in Swift, this line of code is a complete program.

만약 당신이 C 혹은 오브젝트 C에서 코드를 작성해 왔다면, 이러한 구문은 친숙할 것 입니다. 스위프트에서는 이 한 줄의 코드가 완성된 프로그램입니다.

You don't need to import a separate library for functionality like (input/output or string handling.)

당신은 입력/출력이나 문자열 핸들링 같은 기능을 위해 별도의 라이브러리를 임포트할 필요가 없습니다.

Code written at global scope is used as the entry point for the program, so you don't need a main() function.

전역 범위에서 쓰인 코드는 프로그램의 엔트리 포인트로 사용 되기 때문에, main() 함수가 필요 없습니다.

You also don't need to write semicolons at the end of every statement.

또한 모든 문장 뒤에 세미콜론을 적을 필요도 없습니다.

This tour gives you enough information to start writing code in Swift by showing you how to accomplish a variety of programming tasks.)

이 투어는 다양한 프로그래밍 과제를 완성하는 방법을 보여줌으로써 당신이 코딩을 시작하기에 충분한 정보를 줄 것입니다.

Don't worry if you don't understand something—everything <sup>(that is)</sup> introduced in this tour is explained in detail in the rest of this book.

만약 어떤 것을 이해하지 못하더라도 걱정하지 마십시오. 이 투어에서 소개된 모든 것들은 이 책의 나머지 부분에서 자세하게 설명될 것입니다.

## NOTE

For the best experience, open this chapter as a playground in Xcode.

최고의 경험을 위해, Xcode의 플레이그라운드로 이 챕터를 여십시오.

Playgrounds allow you to edit the code listings and see the result immediately. <sup>to</sup>

플레이그라운드는 당신이 코드 목록들을 편집하고 결과를 바로 볼 수 있게 할 것입니다.