

배우는 내용

1. 프로그래밍언어 개요
2. 구문 구조-언어가 제공하는 의미와 형식 개요
3. 변수-속성, 바인딩, 타입검사..
4. 타입-문자열, 배열, 포인터, 구조적 타입도
5. 제어구조-수식, assignment, 반복문
6. 부프로그램, argument 구조적 언어
7. 객체, 추상데이터타입
8. 함수형 (functional) 언어
9. 논리적 (logical)언어 새로운 개념

데이터 타입

기본 데이터 타입

- 정수
- 실수
- 참거짓
- 문자

유도된 데이터 타입

- 순서 타입
(enumeration) ...
- 배열 (array), 문자열
- 레코드 (record)
- 유니온 (union)
- 포인터 (pointer)
- ...

5장 데이터 타입

기본 데이터 타입

- 정수
- 실수
- 참거짓
- 문자

유도된 데이터 타입

- 순서 타입
(enumeration) ...
- 배열 (array), 문자열
- 레코드 (record)
- 유니온 (union)
- 포인터 (pointer)
- ...

5장

다 아는 것일까?

- ◉ 5-1 기본타입
- ◉ 5-2 문자열, Ordinal
- ◉ 5-3 배열

- ◉ 비교적 쉬운 부분들, 그러나

Sub range type? 제한적 가변 길이 문자열?

배열의 “slice”? jagged 배열? ... // 여러 개념들

- ◉ 꼼꼼히 봐야함.

배열의 종류

- Static 배열
- Fixed Stack-dynamic 배열 - C의 `int a[10];`
- Stack-dynamic 배열
- Fixed Heap-dynamic 배열 - C의 `malloc`
- Heap-dynamic 배열 - Java의 `new ArrayList()`