

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**

7. 제어문

- Expression
 - operator, overloading..
- Assignment
- Selective Statement : if, switch..
- Loop : while, for..