

# 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

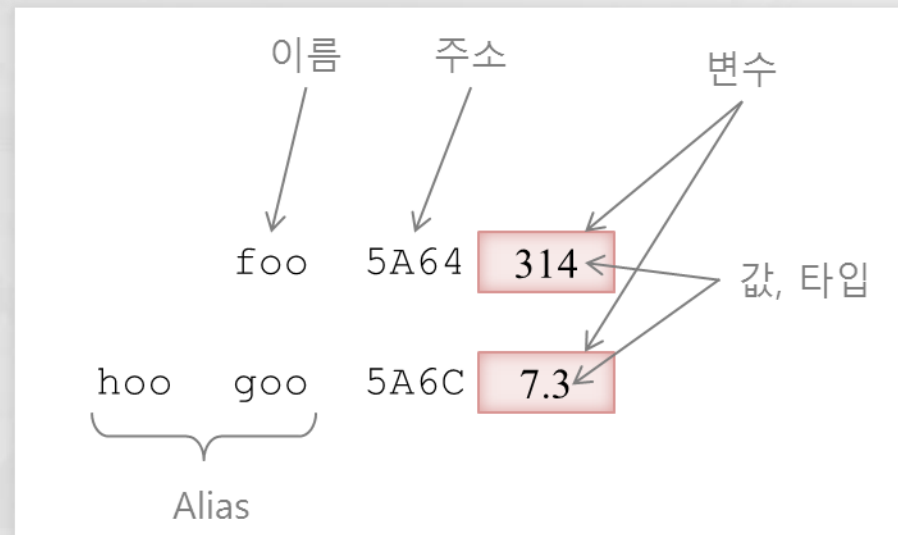
---
7. 객체, 추상데이터타입
8. 함수형 (functional) 언어
9. 논리적 (logical)언어 새로운 개념

---

# 3장 변수(Variables)

## ○ 변수

- 속성 6가지
  - 이름(name)
  - 타입(type)
  - 주소(address)
  - 값(value)
  - 영역(scope)
  - 존속기간(lifetime)
- 변수에 속성 부여하기 → “binding”



- Static binding vs. Dynamic binding
- Explicit binding vs. Implicit binding
  - type, memory ...
- 변수의 존속기간(lifetime)에 따른 scalar 변수의 부류(categories)
  - static 변수 : `static int i=0;`
  - stack-dynamic 변수 : `int x; //in function f()`
  - explicit heap-dynamic 변수: `malloc`
  - implicit heap-dynamic 변수 :`???`