

DATA TYPES

List

```
void main(){
    List<int> numbers = [1, 2, 3, 4];
    numbers.add("String") // 불가능
}
```

- collection if

```
void main() {
    var giveMeFive = true;
    var numbers = [
        1,
        2,
        3,
        4,
        if(giveMeFive) 5,
    ];
};
```

if 문으로 List 에 요소를 추가할 수 있다.

- collection for

```
void main(){
    var oldFriends = ['nico', '홍웅']
    var newFriends = [
        '경희',
        '윤영',
        '은비',
        '주희',
        '찬일',
        for(var friend in oldFriends) "$friend",
    ]
}
```

for 문으로 list 의 요소를 추가할 수 있다.

String Interpolation

```
void main(){
    var name = '홍웅';
    var greeting = 'Hello, My name is $name'

    var age = 25;
    var greeting = 'Hello, My name is $name and My age is ${age + 1}'
}
```

\$으로 변수를 문자열에 넣을 수 있음. → 로그인에서 유용

만약 연산을 하고 싶다면 { } 로 감싸면 된다.

Map

```
void main(){
    Map<int, bool> player = {
        1: true,
        2: false,
        3: true,
    }
}
```

Key 와 Value 로 이루어진 객체 원하는 만큼 만들 수 있음.

Map 보다 class 를 이용하는 것이 좋음.

Set

```
void main(){
    Set<int> numbers = {1, 2, 3, 4};
    var numbers = {1, 2, 3, 4}; // Set 으로 생성
    var numbers = [1, 2, 3, 4]; // list 로 생성
}
```

Set 에 속한 모든 item 은 유니크하다. → List 와의 차이