

#1 VARIABLES

```
void main(){
    int i = 12;
    var name = 'la';
    i = 1212121212;
    name = 'lalalalala';
}
```

위와 같은 방법은 변수의 값을 수정할 수 있다.

```
void main(){
    final name = 'la';
    dynamic name = 1212121212;
    name = 'lala';
    if(name is String){
        여기서 name 이 String
    }
    const API_KEY = "askdIfjalsdf";
}
```

final : 변수의 값을 수정하지 못함. 사용자가 앱을 실행하면서 변수를 만들 수 있음.

const : 컴파일 할 때 값을 알고 있는 변수. 수정 불가. 앱스토어에 앱을 올리기 전에 알고 있어야 하는 값

dynamic : 어떤 자료형의 변수가 들어올지 정하지 않음.

```
void main(){
    String? name = 'alalala';
    name = null;
    name?.isEmpty;
}
```

null safety 를 사용하려면 자료형 뒤에 ? 를 붙여주면 된다.

name?.isEmpty 로 사용한다면 name 이 null 일 때 함수를 불러오지 않음.

```
void main(){
    late final String name;
}
```

late : final, var, String 같은 자료형 앞에 써준다.

dart 한테 아직은 어떤 데이터가 올지 모른다고 알려줌.

선언만 해주고 값을 넣는 것은 추후에 한다는 의미.

late 는 flutter 로 API 에서 데이터를 가져오는 일 등을 할 때 합리적으로 사용된다.