**Day01 수업내용 정리**

Data + Code = Program

Java = 최적화(속도) 버리고 편의성(편리) 추구 -> 하지만 나중에 최적화를 하게 됨

* 메모리는 주소와 값으로 나뉨
* 주기억장치는 주소로 값을 찾음 (보조기억장치는 다름 : 섹터로 나뉘고~~블라블라)
* 자바의 자료형 : 기본 자료형(값을 다룸), 참조 자료형(포인터:주소를 다룸/클래스)
* 참조 자료형(포인터) 표현법 : c : **“->”**, java : **“.”**
* 그럼 주소를 사용하는 이유?

여러 개의 자료를 한번에 다루고 싶기 때문

* 디버깅을 통해 메모리의 값이 어떻게 변화하는 지 쉽게 확인할 수 있음.
  + Step into : 1줄씩 디버깅하다 함수를 만나면 그 안까지 디버깅
  + Step over : 함수안은 확인하지 않고 단순 1줄씩

1. Data 준비 : 변수
2. 주기억장치에 데이터를 확보

// Data + Code = Program

int x = 10;

// x + 100; => error, 저장하지도 않고 출력하지도 않고 CPU가 계산만 하고 할 일이 없기 때문에

int y; //값 할당 안 하면 쓰레기값 생길 수 있음

x = x+100;

1. 제어문
2. if
3. for (반복횟수가 정해져있을 때)
4. while