**Day10 （＾∀＾●）ﾉｼ**

cpu에게 연산명령이 많으면 쉬는 시간이 없음

하지만 CPU에게 입출력 명령이 많으면 유휴시간 idle time 길어지게 된다. 왜냐하면 입출력 장치가 다 실행할 때까지 기다려야 하기 때문이다. 이 개념은 쓰레드에서 중요한 이론이다.

Event 기반 프로그래밍

event: 사용자가 발생시키는 신호

Event Source

1. 마우스 자체 신호 발생 (Frame)
2. Component에서 신호 발생
3. 키보드

// ActionEvent e 이벤트는 인수가 중요함.

자료구조(동적할당, Object) : 효율적으로 데이터를 탐색하기 위해 어떻게 저장하는 지를 의미한다.

1. 선형구조
   1. 배열: 물리적 연속할당 (ArrayList)
   2. LinkedList: 논리적 연속할당 (LinkedList)
   3. 스택, 큐 (Stack, Queue)
2. 비선형구조
   1. 트리