**Day12 \(@^0^@)/**

오늘의 주제는 네트워크~

네트워크: 원격으로 떨어져 있는 두 대상 간의 데이터 교환(I/O),

원격 기술(프로토콜=규격) + 데이터 입출력 기술

원격으로 떨어져있는 두 대상이 통신을 하려면 규격에 맞춰 데이터를 송수신해야

입출력: 데이터 이동

스트림: 바이트단위의 스트림이 원칙이다. 단방향이다. 보내기만하거나 읽기만 할 수 있다.

FileReader는 없기 때문에 FileInputStream와 Buffered 버퍼를 사용해 줄 단위로 입력할 수 있다.