

# Dart 란?

## 특징

- 1. 객체 지향 프로그래밍 언어
  - a. 코드의 구조화와 재사용성이 증가
- 2. 선택적 타입(optional type)
- 3. 메모리를 공유하는 thread 대신 독립 메모릴 갖는 isolate를 사용
- 4. 자바스크립트와 호환

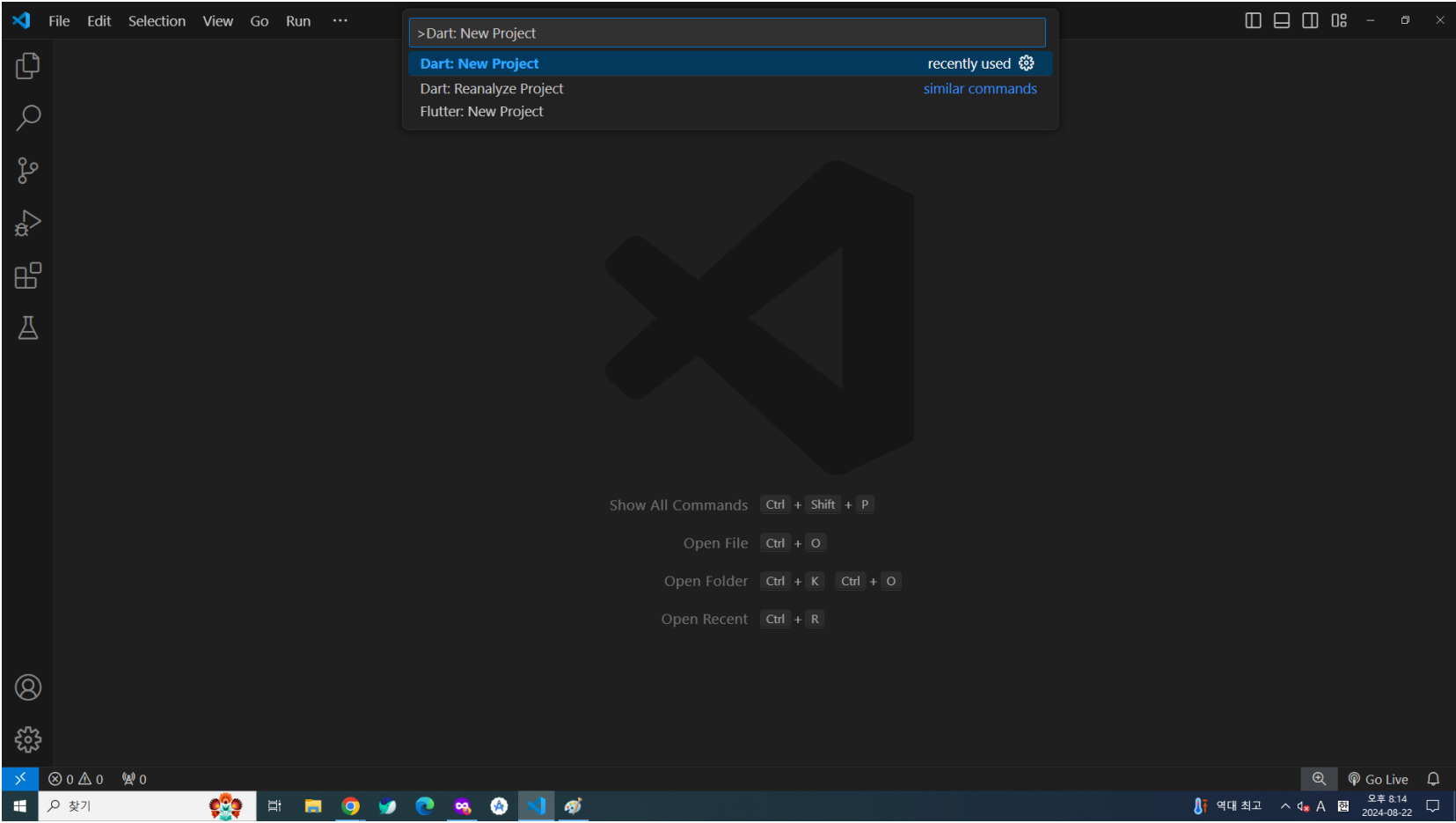
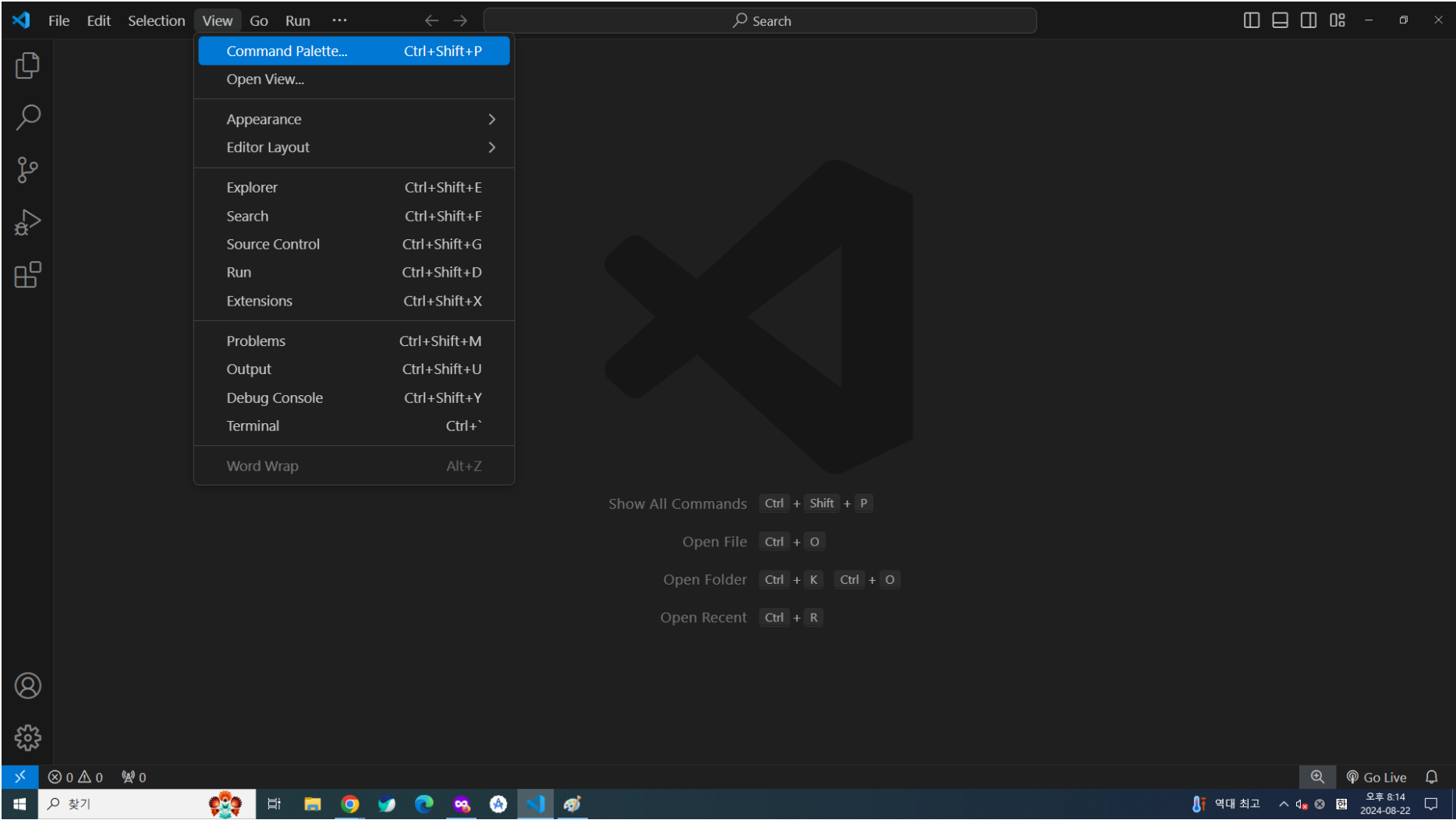
### 중요 개념

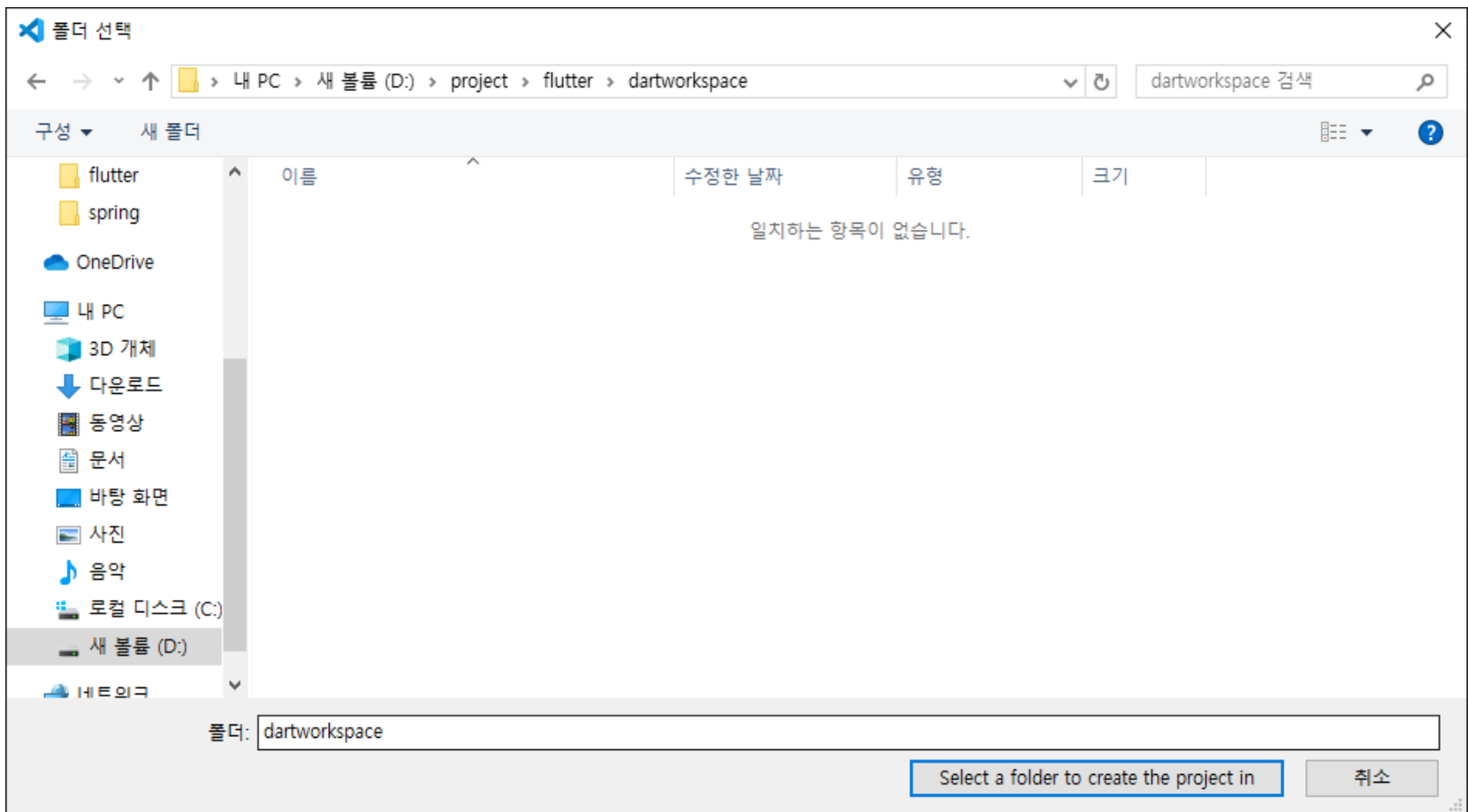
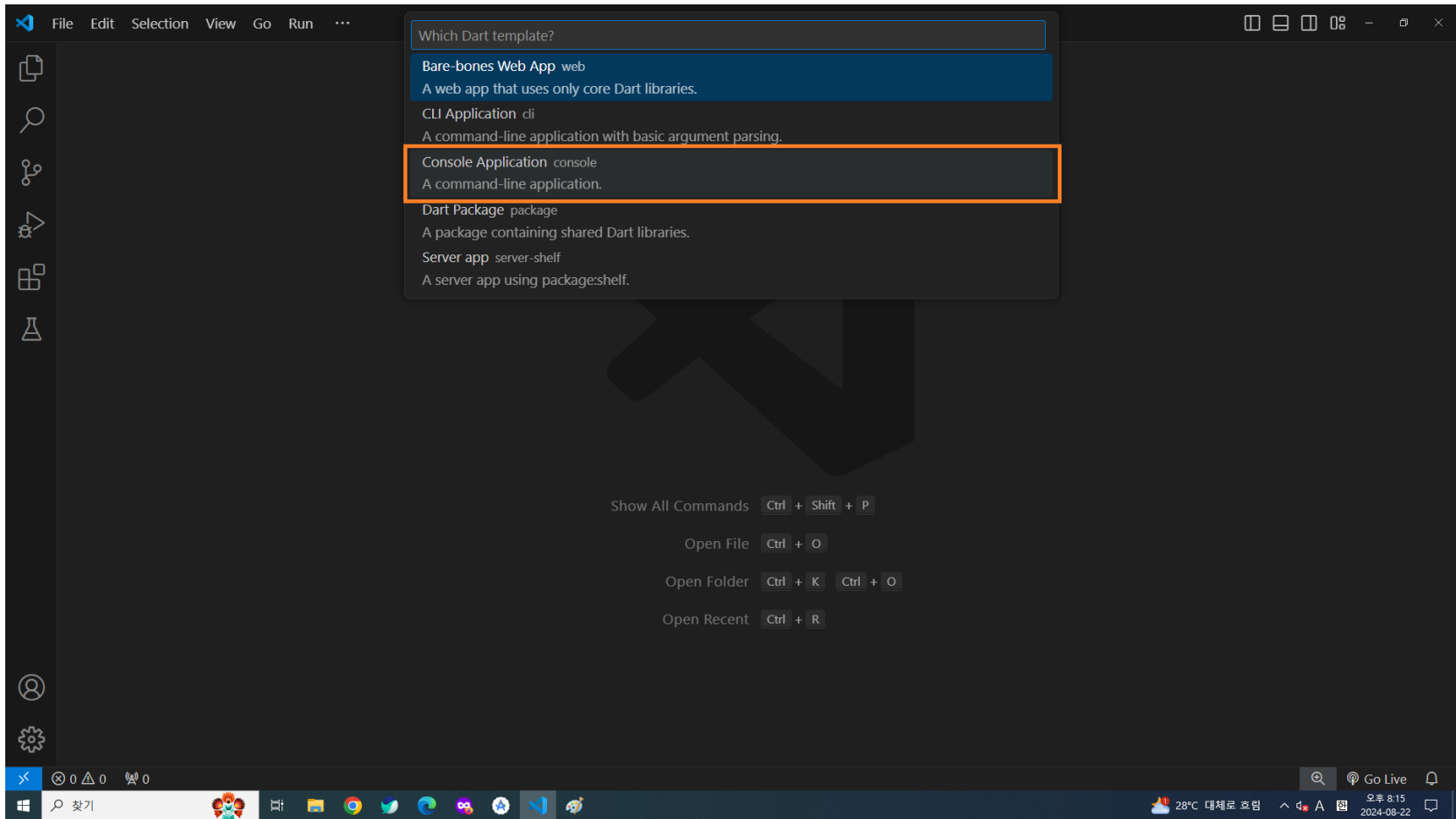
- 모든 변수는 객체(object)이며 객체는 클래스의 인스턴스이다.  
모든 클래스는 Object 클래스로부터 상속된다. 숫자, 함수, null도 클래스다.
- 타입 어노테이션은 타입 추론이 가능할 경우 옵션이다.
  - 예를 들어 `int number = 10;`으로 명시적으로 타입을 지정하지 않고 `var number = 10;`으로 사용 가능하다는 의미이다.
  - 타입이 예상되지 않는다고 명시적으로 표현하고 싶을 때는 `dynamic` 키워드를 사용한다.  
이것은 하나의 변수가 여러 타입으로 변경 가능하다는 의미이다.

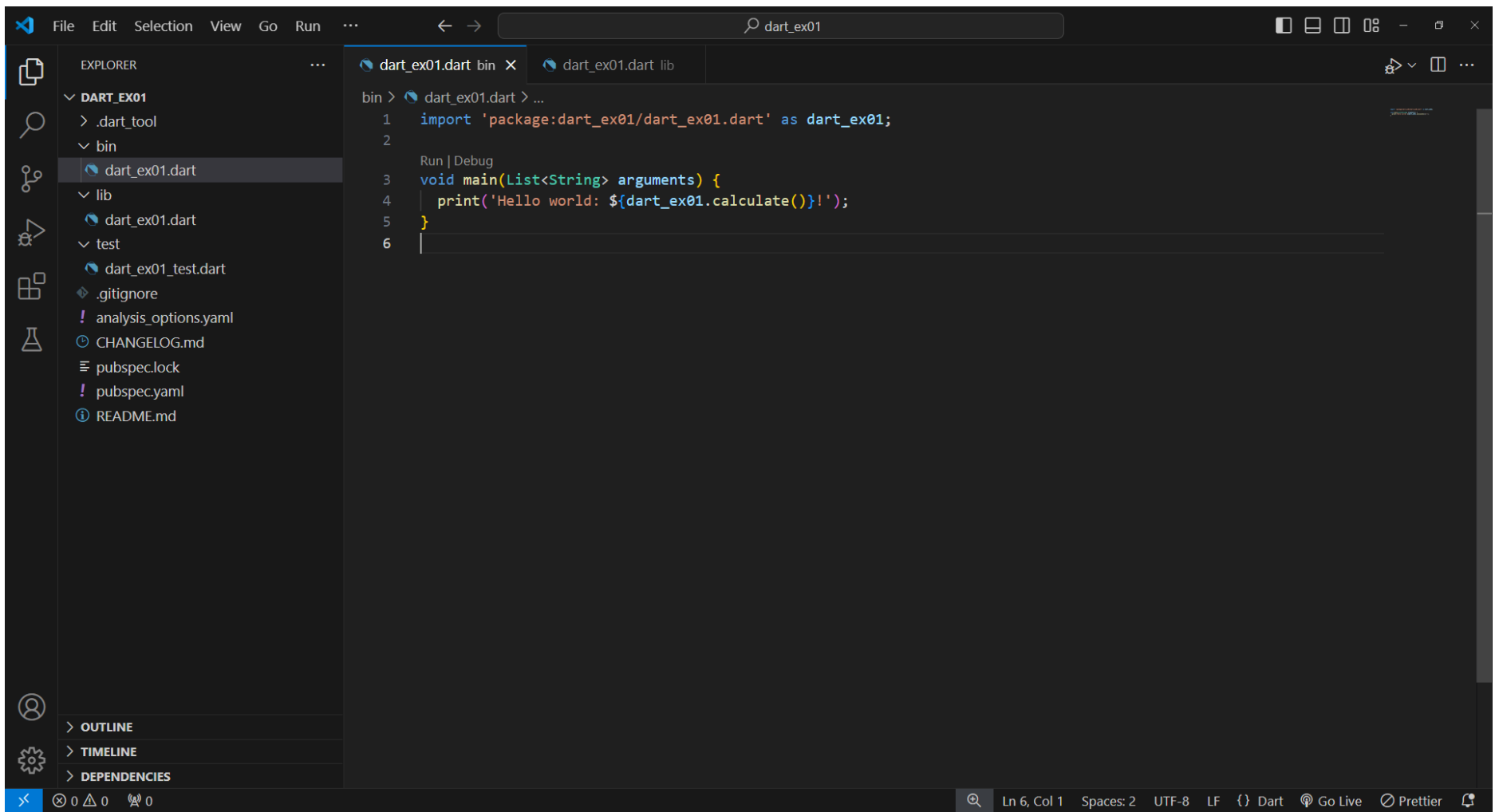
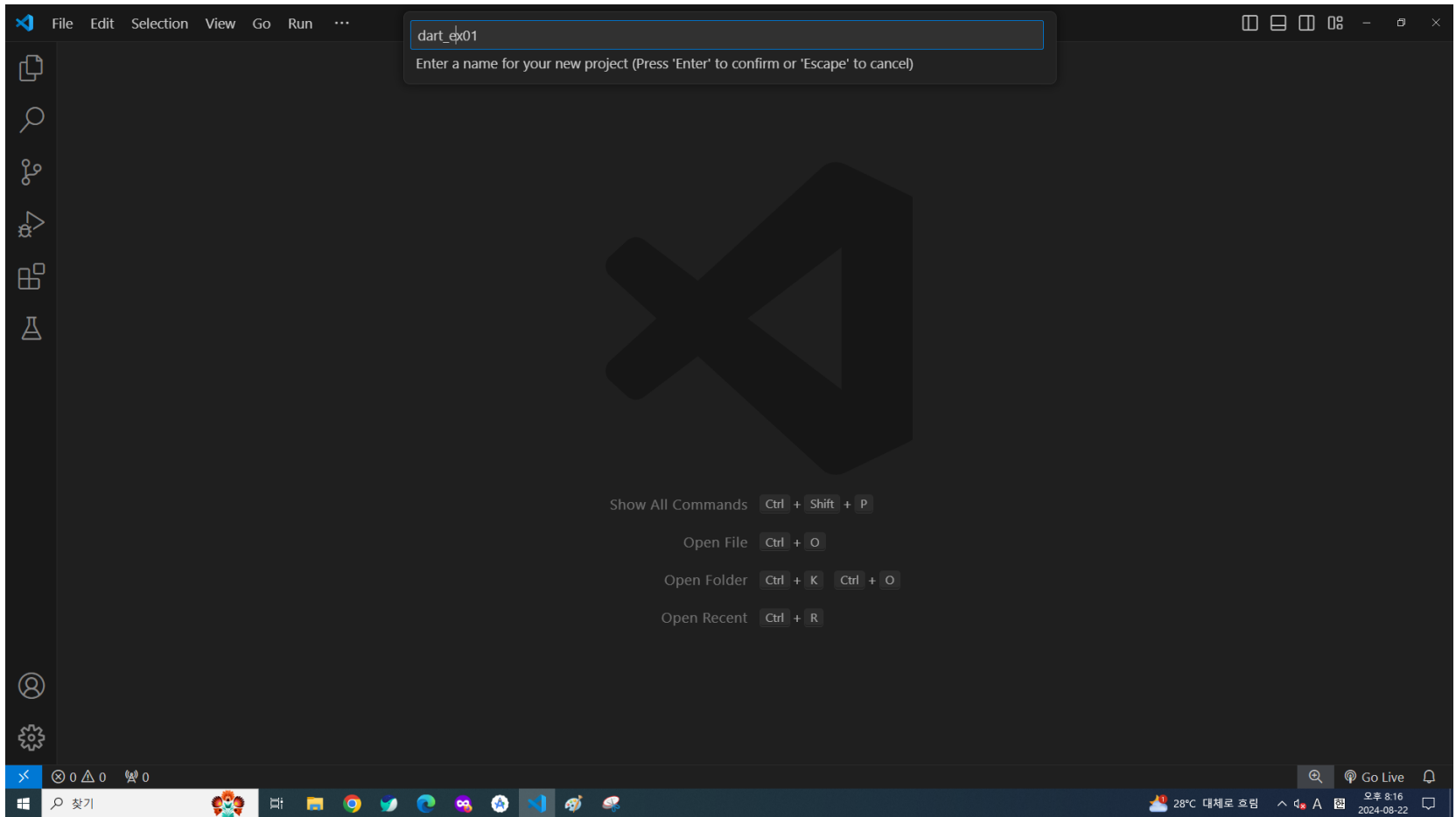
키워드	var	dynamic
공통점	실제 할당되는 값을 기준으로 타입을 추론	실제 할당되는 값을 기준으로 타입을 추론
차이점	초기화 후 다른 타입을 사용할 수 없다	초기화 후에도 다양한 타입을 사용할 수 있다

- 제네릭 타입을 지원한다.
- `main()`과 같은 최상위 함수를 지원한다.
- 접근 지정자(접근 제한자)로 사용되는 `public`, `protected`, `private` 키워드가 없다.  
Dart의 접근 지정자는 `private`과 `public` 뿐이며 기본적으로 `public`이지만 해당 라이브러리(패키지) 내에 `private` 하려면 식별자 앞에 밑줄(\_)을 붙인다.
- `debug mode`와 `release mode`의 두 가지 런타임 모드가 있다.  
`debug mode`는 `dartdevc` 컴파일러를 통해 좀 더 쉬운 디버깅을 제공한다.  
`release mode`는 `dart2js` 컴파일러를 통해 앱 사이즈와 성능을 최적화한다.

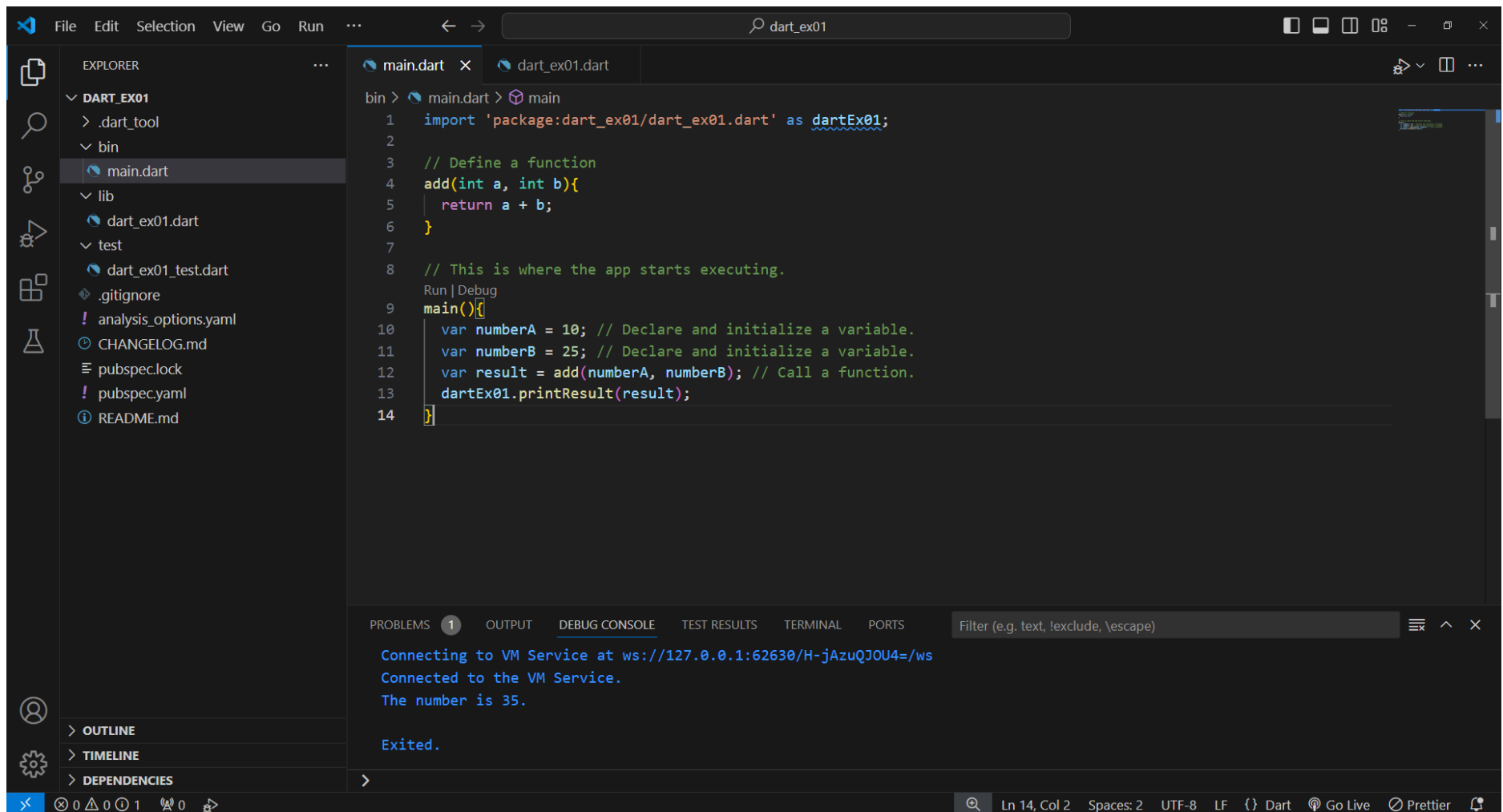
## 프로젝트 생성







## 기본구조



```
// 패키지 내의 라이브러리를 사용하고자 할 때
import 'package:dart_ex01/dart_ex01.dart' as dartEx01;

// 주석으로 // 을 사용

// 함수 선언으로 리턴 타입인 int를 생략
add(int a, int b){
  return a + b;
}

main(){ // **앱 실행을 시작하는 최상위 함수
  var numberA = 10; // 변수 선언 및 초기화
  var numberB = 25; // 변수 선언 및 초기화
  var result = add(numberA, numberB); // 함수 호출
  dartEx01.printResult(result); // dart_ex01.dart 내의 printResult() 함수를 호출
}

// ** ) lib 폴더 내의 파일은 공유 가능한 코드를 포함하고 해당 코드를 bin 등에 공유
//      bin 폴더는 ( main함수를 포함하는 ) 파일을 실행하기 위한 다트의 entry point를 포함
```

```
printResult(int aNumber){
  // 콘솔에 텍스트를 표시하는 함수로 리터널은 따옴표(',") 사용
  // 변수값을 출력할 경우 '내용 $변수명'
  // 표현식을 출력할 경우 '내용 ${표현식}'
  print('The number is $aNumber.');
```