### 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

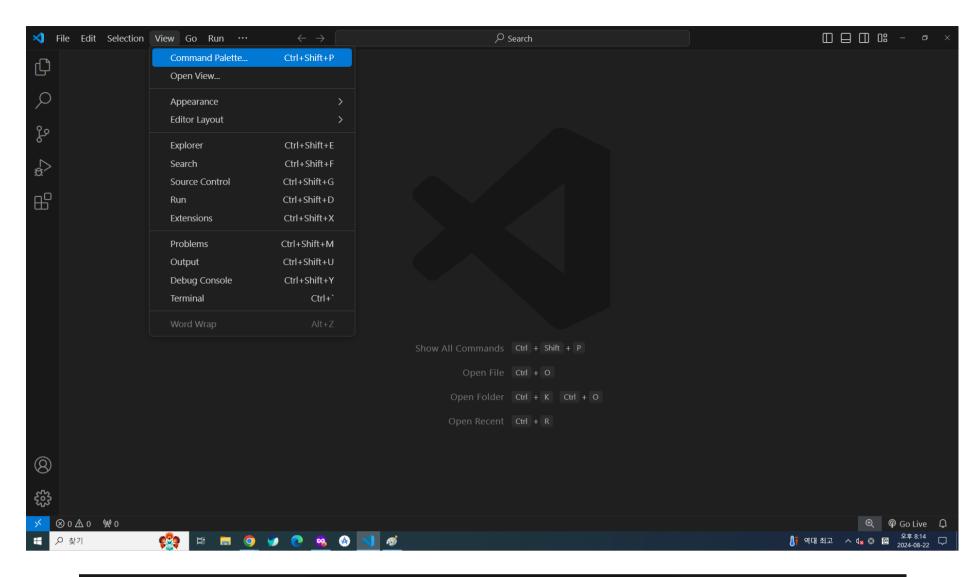
- 모든 변수는 객체(object)이며 객체는 클래스의 인스턴스이다. 모든 클래스는 Object 클래스로부터 상속된다. 숫자, 함수, null도 클래스다.
- 타입 어노테이션은 타입 추론이 가능할 경우 옵션이다.
  - 예를 들어 int number = 10;으로 명시적으로 타입을 지정하지 않고 var number = 10;으로 사용 가능하다는 의미이다.
  - 타입이 예상되지 않는다고 명시적으로 표현하고 싶을 때는 dynamic 키워드를 사용한다.
     이것은 하나의 변수가 여러 타입으로 변경 가능하다는 의미이다.

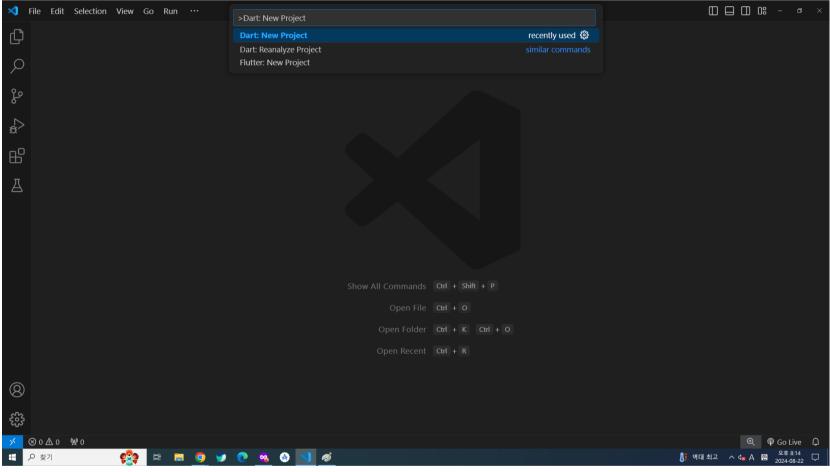
키워드	var	dynamic
공통점	실제 할당되는 값을 기준으로 타입을 추론	실제 할당되는 값을 기준으로 타입을 추론
차이점	초기화 후 다른 타입을 사용할 수 없다	초기화 후에도 다양한 타입을 사용할 수 있다

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

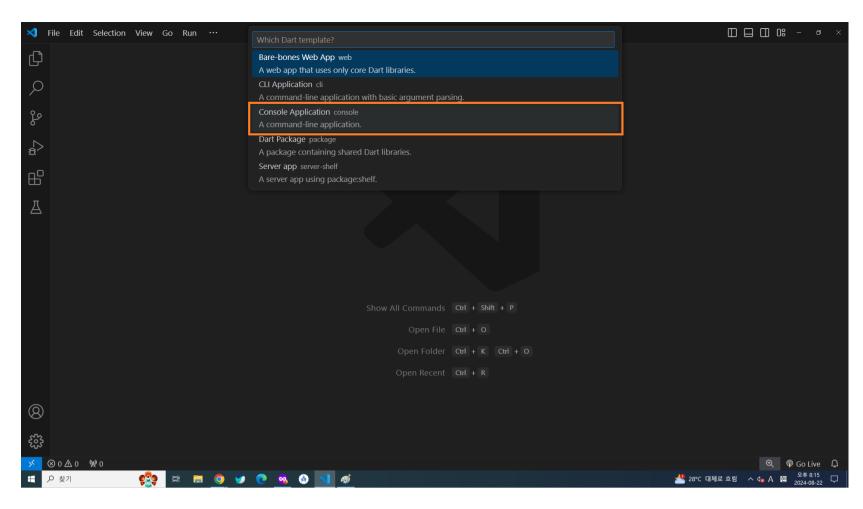
## 프로젝트 생성

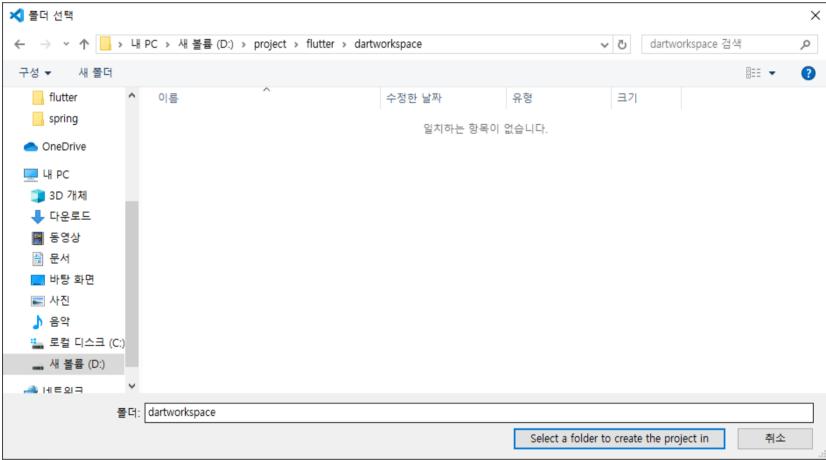
Dart 란?



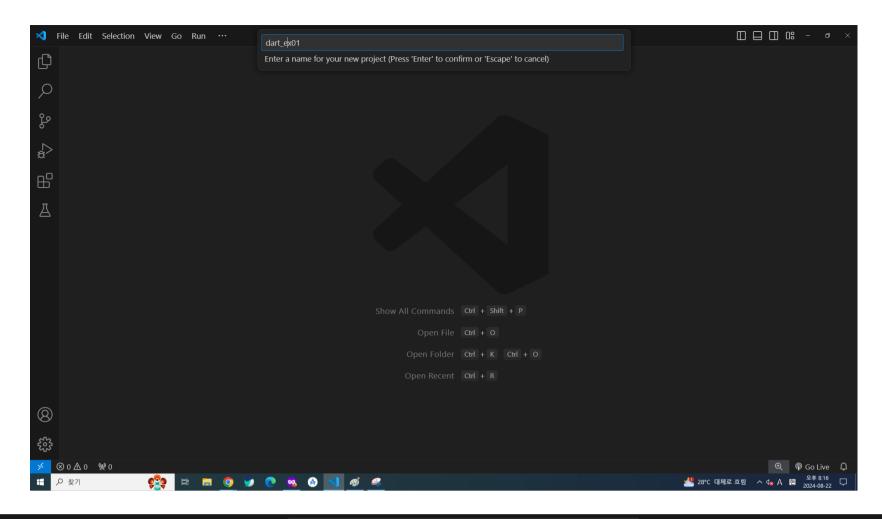


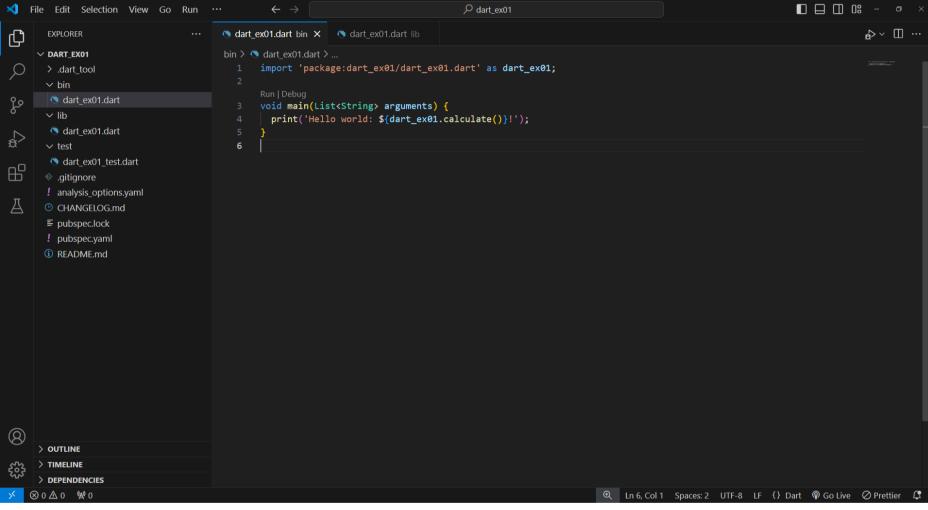
2





3





## 기본구조

Dart 란?

```
🔀 File Edit Selection View Go Run …
                                                                                                                                              $> ∨ □ ···
      EXPLORER
                              ··· • main.dart × • dart_ex01.dart
                                   bin > ♥ main.dart > ♥ main
     ∨ DART_EX01
                                     1 import 'package:dart_ex01/dart_ex01.dart' as dartEx01;
     > .dart_tool
                                         // Define a function
                                         add(int a, int b){
      ∨ lib
      dart_ex01.dart
                                     8 // This is where the app starts executing
      dart_ex01_test.dart
     gitignore
      ! analysis_options.yaml
                                         var numberA = 10; // Declare and initialize a variable.
    CHANGELOG.md
                                          var numberB = 25; // Declare and initialize a variable

■ pubspec.lock

                                          var result = add(numberA, numberB); // Call a function.
      ! pubspec.yaml
                                           dartEx01.printResult(result);
                                    14

 README.md

                                                                                                                                                ■ ^ ×
                                    PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TEST RESULTS TERMINAL PORTS
                                     Connecting to VM Service at ws://127.0.0.1:62630/H-jAzuQJOU4=/ws
                                     The number is 35.
(8)
     > OUTLINE
    > TIMELINE
     > DEPENDENCIES
   ⊗ 0 ▲ 0 ① 1 🙀 0
```

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