

능동적 사고 방식의

java

강사 박주병

Park Ju Byeong

Park Ju Byeong



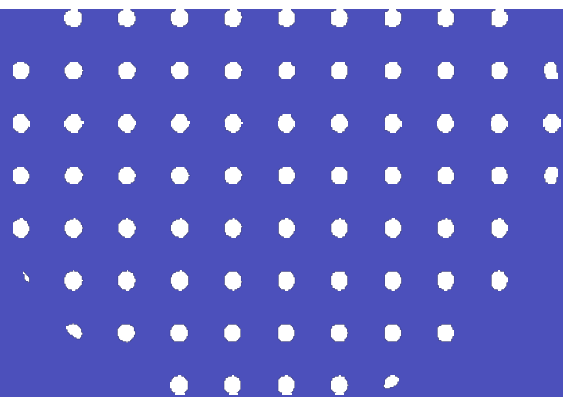
Part02 연산자.

01 연산자와 피연산자

02 연산자의 종류

03 연산자 우선순위

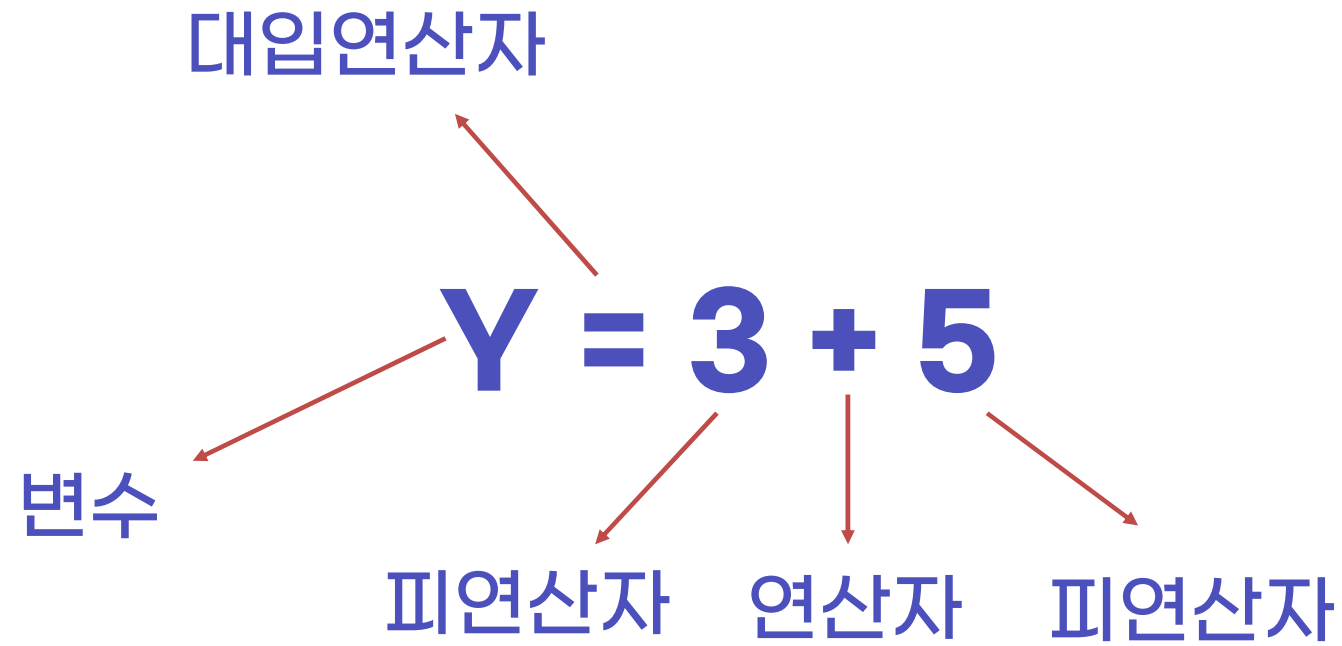
04 실습 문제



01

연산자와 피연산자





— 02

연산자의 종류

연산자의 종류

종류	연산자	설명
산술 연산자	+ - * / % << >>	사칙연산, 나머지 연산, 비트 연산
비교 연산자	> < >= <= == !=	크다, 작다, 같다, 다르다 등의 비교
대입 연산자	=	우변의 값을 좌변에 저장
논리 연산자	&& ! & ^ ~	조건을 연결
형변환 연산자	()	객체의 타입을 판별
삼항 연산자	?:	조건에 따라 분기
instanceof	instanceof	객체의 타입을 판별

단항연산자

$++3$, $--7$

이항연산자

$3+5$

삼항연산자

```
System.out.println(3==5? "같다" : "다르다");
```

산술변환

이항 연산자의 경우 피연산자는
타입을 일치시켜야 한다.

```
int a = 10;  
float b = 20.0f;  
  
float result = (float)a+b;
```


산술변환은 자동타입캐스팅이 안될까?

```
int a = 10;  
float b = 20.0f;  
  
float result = a+b;
```

큰타입으로 변환시 자동타입캐스팅이
되기에 생략해도 된다!

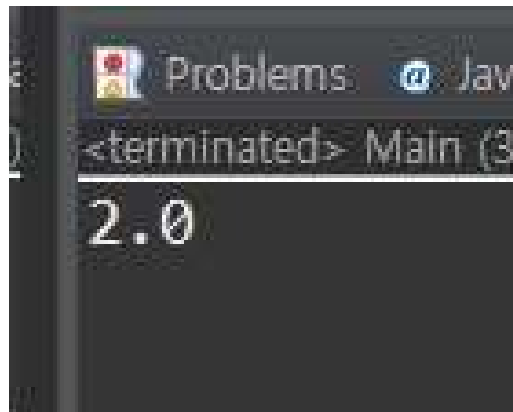
퀴즈

long + int	-> long + long
float + int	-> float + float
double + float	-> double + double
byte + short	-> int + int
char + short	-> int + int

-> int보다 작은 타입은 int로 변환되어
이항연산자를 수행한다.

얼마가 출력될까?

```
float result = 5/2;|  
  
System.out.println(result);
```



단항연산자

```
int a = 10;  
int b = ++a;
```

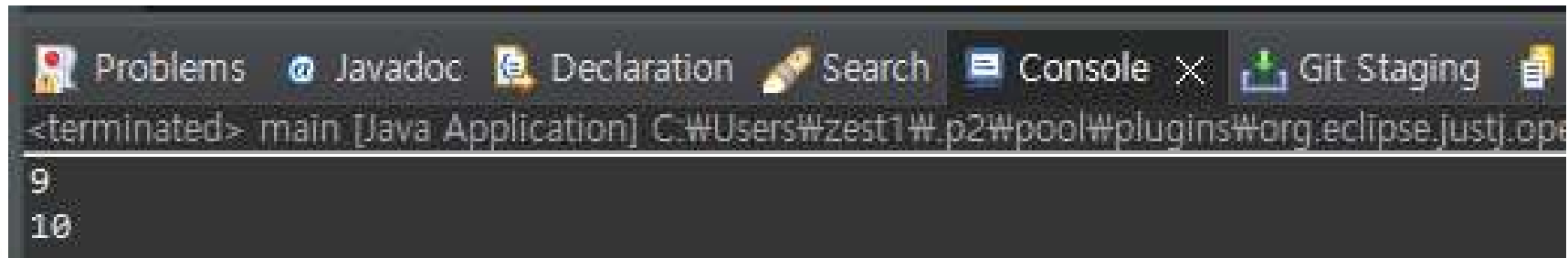
전위형

```
int a = 10;  
int b = a--;
```

후위형

얼마가 출력될까?

```
int a = 10;  
int b = a--;  
  
System.out.println(a);  
System.out.println(b);
```



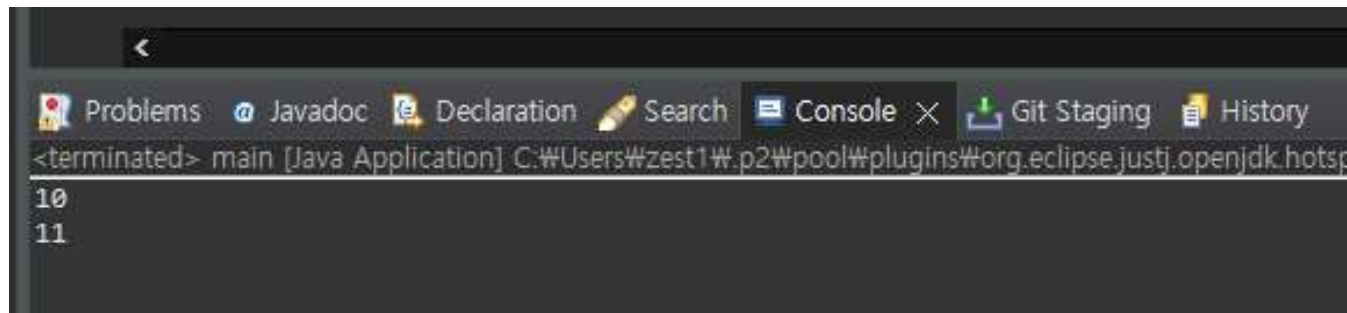
The screenshot shows the Eclipse IDE's console window. The top bar contains tabs for Problems, Javadoc, Declaration, Search, Console, and Git Staging. The Console tab is active, displaying the output of the Java application. The output shows the value 9 on the first line and 10 on the second line, which corresponds to the two println statements in the code above.

```
<terminated> main [Java Application] C:\Users\zest1\p2\pool\plugins\org.eclipse.justj.open  
9  
10
```

얼마가 출력될까?

```
int a = 10;  
int b = a--;
```

```
System.out.println(b++);  
System.out.println(b);
```



The screenshot shows the Eclipse IDE's console window. The title bar includes tabs for Problems, Javadoc, Declaration, Search, Console, Git Staging, and History. The console output shows the program has terminated and then displays the values 10 and 11 on separate lines, corresponding to the two println statements in the code above.

```
<terminated> main [Java Application] C:\Users\zest1\p2\pool\plugins\org.eclipse.justj.openjdk.hotsp  
10  
11
```

사칙 연산자

```
int result1 = 10+3;  
int result2 = 10-3;  
int result3 = 10*3;  
int result4 = 10/3;  
int result5 = 10%3;
```

* 0으로 나눌시 에러를 발생시킨다.



```
char a = 'a';  
char b = a+1;
```

→ 더 작은 사이즈로 변환시 명시적
형변환 필요

```
char a = 'a';  
char b = 'a'+1;
```

→ 리터럴 간의 연산은 컴파일러가
코드를 최적화 시킨다.
따라서 char b= 'b'; 상태에서
실행파일로 컴파일 되어 진다.

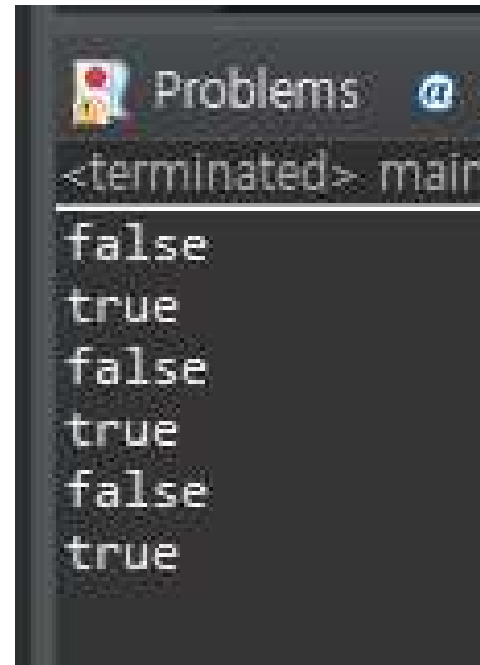
성능저하 없이 가독성을 높이는
좋은 방법이다.

```
int sec = 86400; //하루를 초단위로 표현
```

```
int sec = 60*60*24; //하루를 초단위로 표현
```

비교 연산자

```
int a=10;  
int b=20;  
  
boolean isEqual = a>b;  
boolean isEqual2 = a<b;  
boolean isEqual3 = a>=b;  
boolean isEqual4 = a<=b;  
boolean isEqual5 = a==b;  
boolean isEqual6 = a!=b;
```



The screenshot shows the 'Problems' window in an IDE. The title bar says 'Problems' with a magnifying glass icon and a '@' symbol. The content area shows the output of the program, with the first line being '<terminated> main'. Below this, the results of the comparison operators are listed: 'false', 'true', 'false', 'true', 'false', and 'true'.

```
Problems @  
<terminated> main  
false  
true  
false  
true  
false  
true
```

퀴즈

```
int a=10;  
float b=10.0f;  
  
System.out.println(a==b);
```



```
Problems  
<terminated> ma  
true
```

```
System.out.println('0' == 0);
```



```
Problems  
<terminated> main  
false
```

```
System.out.println('A' == 65);
```



```
Problems  
<terminated> ma  
true
```

```
System.out.println(0.1 == 0.1f);
```



```
Problems  
<terminated> main  
false
```

```
System.out.println((float)0.1 == 0.1f);
```



```
Problem  
<terminated>  
true
```

0.1f -> 0.10000000149011612로 저장된다.
0.1 -> 0.100000000000000001로 저장된다.

논리 연산자

&&(AND) -> 피연자 모두 true 이면 true를 반환한다.

|| (OR) -> 피연자 둘중 하나만 true이면 true를 반환한다.

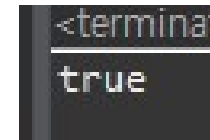
```
int x=15;  
  
System.out.println(true && true);  
System.out.println(true && false);  
System.out.println(true || false);  
System.out.println(3==1 || 10<5);  
System.out.println(x>10 && x<20);
```

논리 연산자의 우선순위

```
System.out.println(true || true && false);
```

```
System.out.println((true || true) && false);
```

```
System.out.println(true || (true && false));
```



&&가 우선순위가 높다

괄호로 묶어 우선순위를 변경할수 있다.

괄호가 없어도 &&가 먼저 수행되지만
가독성을 위해 일부러 적어주기도 한다.

노란 밑줄은 왜 생겼을까?

```
System.out.println(true || false);  
System.out.println(false && true);
```

논리 부정 연산자

```
System.out.println(! (true && false));
```



```
<terminated  
true
```

조건 연산자(삼항연산자)

```
char result = 10==20 ? 'a' : 'b';  
System.out.println( result);
```


조건 연산자 중첩

양수이면 1

0이면 0

음수이면 -1

```
int a=10;  
int result = a>0 ? 1 : ( a==0 ? 0 : -1);  
  
System.out.println( result);
```

대입연산자

```
int a = 10;
```

```
17  
18 int a = 10;  
19 System.out.println( a=30);  
20 System.out.println( a);  
21  
<  
Problems Javadoc Declaration Search Console  
<terminated> main [Java Application] C:\Users\Wzest1\p2\pool\pluc  
30  
30
```

1. 대입연산자 역시 값을 반환한다.
2. 대입연산자의 왼쪽은 값이 변경가능한것만 올수 있다.
(리터럴, 상수 불가능)

복합 대입연산자

```
int a = 10;  
a += 20;  
a *= 3;  
a %= 10;
```

=

```
int a = 10;  
a = a + 20;  
a = a * 3;  
a = a % 10;
```

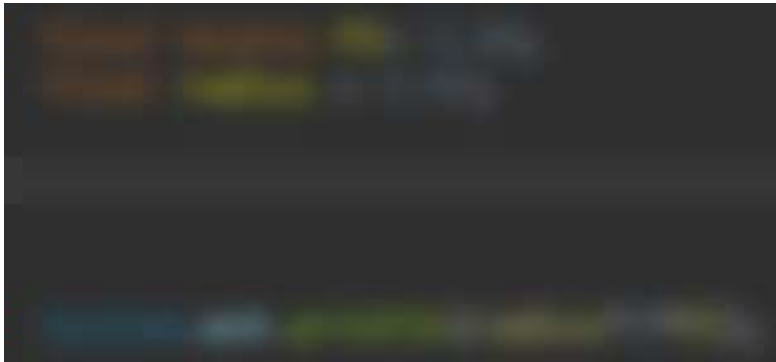
키보드로부터 값을 입력받는 Scanner 클래스 사용법

```
1 package joo;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Main {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         char ch;
10        Scanner scanner = new Scanner(System.in); //입력을 받기 위한 스캐너 객체를 생성
11
12        System.out.println("값을 입력하세요:");
13        String input = scanner.nextLine(); //키보드로부터 값을 입력 받아 input 변수에 저장한다.
14        ch = input.charAt(0); //input 변수의 첫입을 char로 변경한다.
15
16        |
17
18        System.out.println(ch);
19
20    }
21 }
```

String은 문자열을 저장할수있는 참조타입 이다.

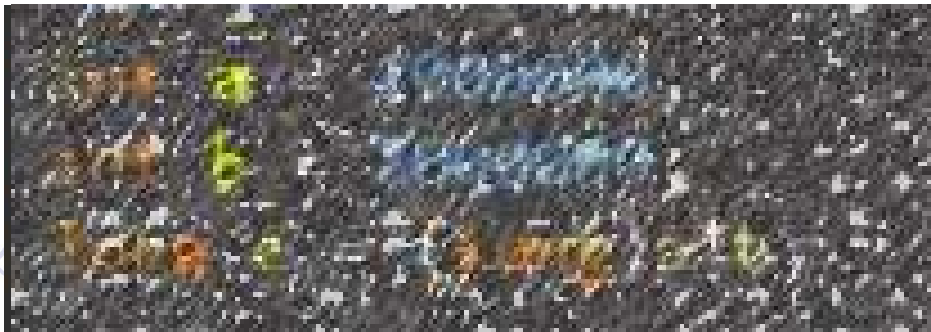
실습 문제 1

- 1.반지름 1.5cm인 원의 둘레를 구하는 프로그램을 만들어 보자.
둘레구하는 공식 : $2 * \text{반지름} * \text{PI}$ 원주율은 3.14



```
<terminated> mai  
9.42
```

- 2.int형 변수 a,b를 선언하여 각각 100만 , 200만으로 값을 초기화 한뒤
a 곱하기 b 를 하여 C변수에 담아 출력 하는 프로그램을 만들자.
***오버플로우를 조심하자!**

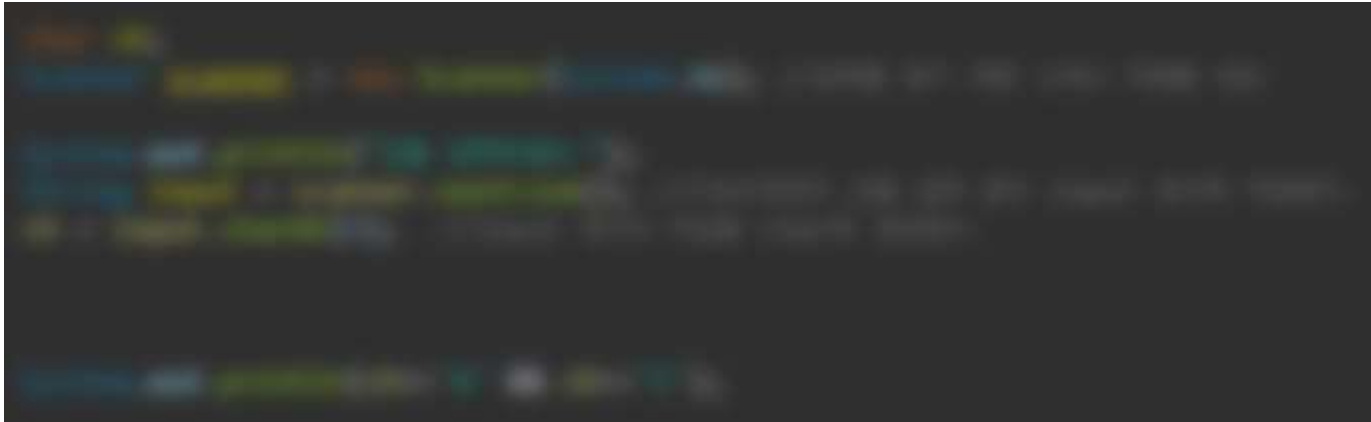


```
2000000000000000
```

3. char형 변수 a에 문자 '3'을 저장한후 Int형 변수 b로 옮길때 사칙연산을 이용하여 숫자 3 으로 변환하여 넣어보자.

```
char a = '3';  
int b = 3;  
  
System.out.println(b);
```

4. 키보드로부터 문자 하나를 입력 받아 대문자이면 true 소문자이면 false를 출력하는 프로그램을 만들자.



```
<terminated> main [Java A  
값을 입력하세요:  
a  
false
```

```
Problems @ Javadoc  
<terminated> main [Java A  
값을 입력하세요:  
A  
true
```

5. 65명의 사람이 있고 한번에 4명이 탈수 있는 차가 있다면
모든 사람이 한번에 이동하기 위해서 몇대의 차가 필요한지
계산하는 프로그램을 만드시오

```
11  
12     int people = 65;  
13     int carPassengers = 4;  
14  
15  
16     System.out.println("필요한 차의 수: " + (people / carPassengers + 1));  
17
```




03

연산자 우선순위



$X+3*y$

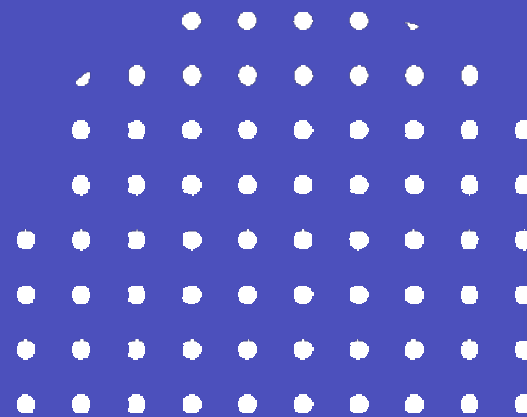
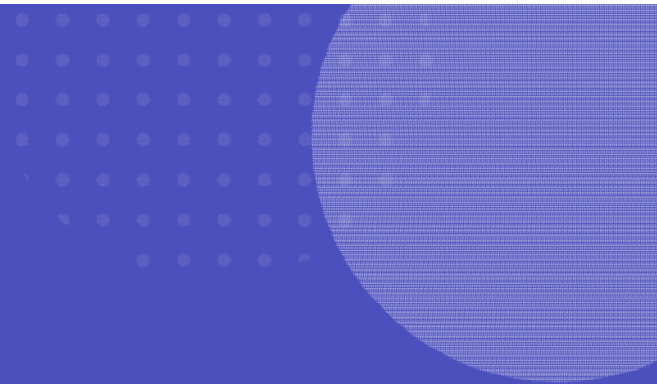
$X+3 > y-2$

$X>3 \ \&\& \ x<5$

$\text{true} \ || \ \text{true} \ \&\& \ \text{false}$

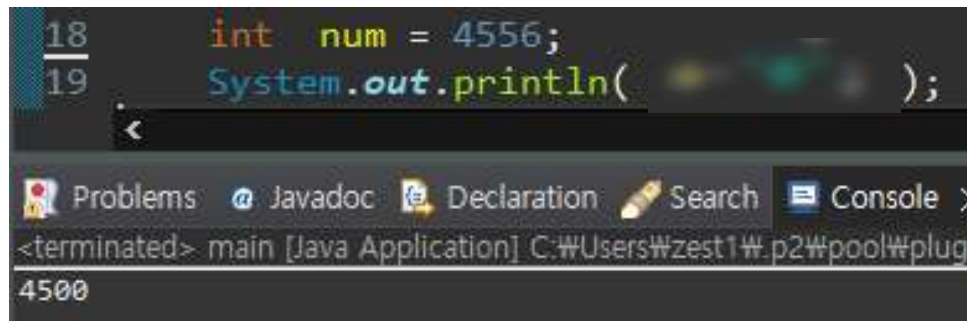
— 04

실습문제



실습 문제 2

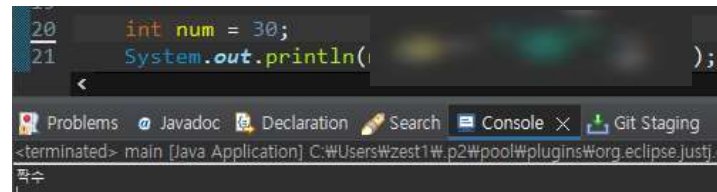
1. Int형 변수 num에 1000이상의 숫자를 저장후 백의자리 이하는 버리고 출력하시오



```
18     int num = 4556;  
19     System.out.println(      );
```

The screenshot shows the Eclipse IDE with a Java file open. The code defines an integer variable 'num' with the value 4556 and prints it. The console output shows '4500', indicating that the last two digits (56) have been truncated.

2. Int형 변수 num의 숫자가 홀수, 짝수인지 출력 하시오



```
20     int num = 30;  
21     System.out.println(      );
```

The screenshot shows the Eclipse IDE with a Java file open. The code defines an integer variable 'num' with the value 30 and prints it. The console output shows '짝수' (Even), indicating that the number 30 is even.

3. 키보드로 부터 영문자를 입력 받아 대문자를
소문자로 변경하여 출력하시오
(유니코드표를 참조하지 않아도 되는방법도 생각해볼것)

```
<terminated> java
값을 입력하세요 :
A
|
a
```

```
System.out.println(
```

4. 화씨 100도를 섭씨로 변환하여 출력하시오(소수점 둘째자리를 반올림할것)
변환공식 -> 섭씨 = $5/9 \times (\text{화씨} - 32)$

```
<terminated> java
화씨 : 100
섭씨 : 37.8
```

```
System.out.println(
```



THANK YOU



강사 박주병