

날 짜 API



날짜 관련 API

- 날짜관련 API 클래스
 - ✓ Date
 - ✓ Calendar
 - ✓ SimpleDateFormat



Date

- 1.0 버전 부터 지원되는 클래스
- 1.1 버전 부터는 Calendar 클래스 사용을 권장

➤ 생성자

- Date()
- Date(long *msec*)

Date

➤ 메 소 드

이름	설명
long getTime()	1970년 이후로 현재까지의 시간을 밀리초로 반환
int getYear()	1900년 이후부터의 년수를 반환
int getMonth()	해당되는 월을 반환. 0:1월 - 11:12월
int getDate()	1-31 사이의 날짜를 반환
int getDay()	요일을 해당되는 숫자로 반환. 0:일요일 - 6:토요일
int getHours()	0-23 까지의 시간을 반환
int getMinutes()	0-59 사이의 분을 반환
int getSeconds()	0-59 사이의 초를 반환

Calendar

- 추상클래스
- 객체를 얻기위해 Calendar.getInstance() 를 활용

➤ 메 소 드

- 객체 얻기 : static Calendar getInstance()
- 정보 추출 : int get(int calendarField)

필드	의미	필드	의미
YEAR	년	HOUR HOUR_OF_DAY	시간
MONTH	월	MINUTE	분
DATE DAY_OF_MONTH	일	SECOND	초
DAY_OF_WEEK	요일		



Calendar

- 날짜 설정 :

`void set(int year, int month, int date)`

`void set(int year, int month, int date, int hour, int minute)`

`void set(int year, int month, int date, int hour, int minute, int second)`

- Date 객체 얻기 :

`Date getTime()` 현재의 객체와 같은 날짜를 가진 Date 객체를 반환

- Date 객체 시간정보를 Calendar 로 설정하기 :

`void setTime(Date d)` Date 객체 d의 정보를 이용하여 현재의 객체를 설정

- 날짜 정보에서 해당 항목의 최대값 얻기 :

`int getActualMaximum (int calendarField)`

SimpleDateFormat

- ◆ 날짜 객체로 부터 원하는 형태의 문자열로 변환
- ◆ 특정한 포맷 문자열을 사용하여 날짜 정보를 추출

➤ 주요 메소드

- SimpleDateFormat(String pattern)

pattern 에 지정된 형태로 날짜를 문자열로 변환

주요패턴 문자					
y	년	M	월	d	일
H	시간(0 - 23)	m	분	s	초
h	시간(0 - 11)				
E	요일				

- String format (Date d)

Date 객체를 매개변수로 받아서 지정된 패턴 형식으로 문자열 반환



Collection API

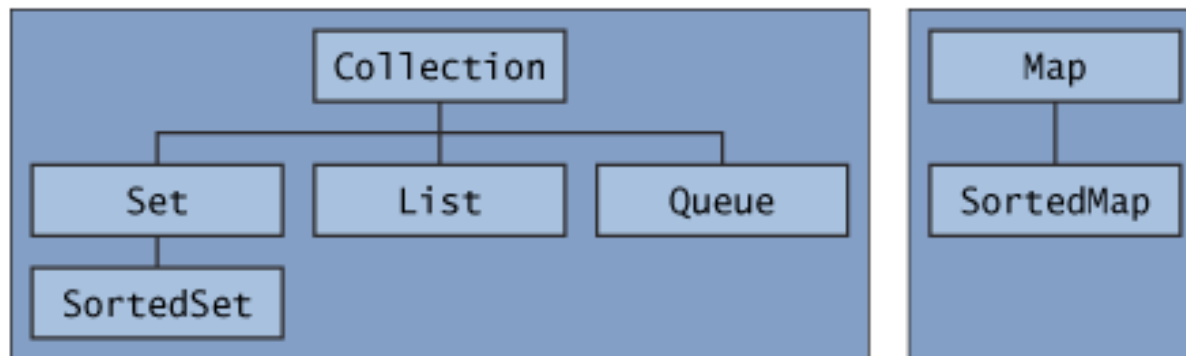


Collection 과 자료구조

- 객체들을 한곳에 모아놓고 편리하게 사용할 수 있는 환경을 제공
- 정적 자료구조(Static structure)
 - 고정된 크기의 자료구조
 - 배열이 대표적인 정적 자료구조
 - 선언 시 크기를 명시하면 바꿀 수 없음
- 동적 자료구조(Dynamic structure)
 - 요소의 개수에 따라 자료구조의 크기가 동적으로 증가하거나 감소
 - 벡터, 리스트, 스택, 큐 등

Collection 과 자료구조

- 자료구조들의 종류는 결국은 어떤 구조에서 얼마나 빨리 원하는 데이터를 찾는가에 따라 결정된다.
 - 순서를 유지할 것인가?
 - 중복을 허용할 것인가?
 - 다른 자료구조들에 비해서 어떤 단점과 장점을 가지고 있는가?





Generic

- Collections Framework이 기존에는 모든 객체자료형들을 처리하기 위해서 `java.lang.Object` 타입을 사용
- JDK1.5이후에는 컴파일 시점에 자료구조에서 사용되는 Type을 체크하는 Generic 문법을 사용하는 방식으로 변화

형식 : 클래스<타입>

예> `List<String> list = new ArrayList<String>();`



List

- 특징: 순서가 있고, 중복을 허용 (배열과 유사)
- 장점: 가변적인 배열
- 단점: 원하는 데이터가 뒤쪽에 위치하는 경우 속도의 문제
- 구현 클래스
 - ArrayList
 - LinkedList



ArrayList - 메소드

- 내부적으로 배열을 이용하여 데이터를 관리
- 배열과 다르게 크기가 유동적으로 변함(동적 자료구조)
- 배열을 다루는 것과 유사하게 사용 할 수 있음



ArrayList와 Generic

- `ArrayList list = new ArrayList();`
- `ArrayList<String> list2 = new ArrayList<String>();`

위의 두 코드의 차이점??

list 는 모든 객체를 받을 수 있음

list2 는 String 만을 받을 수 있음

ArrayList - 메소드

- `add(E e)` : 데이터 입력

봄	여름			
---	----	--	--	--

```
list.add ( “봄” );
```

```
list.add ( “여름” );
```

ArrayList - 메소드

- `get(int index)` : 데이터 추출

봄	여름			
0	1	2	3	4

`String val = list.get(0);` → 봄이 반환

ArrayList - 메소드

- size() : 크기 반환

봄	여름
0	1

`int size = list.size();` → 2가 반환

ArrayList - 메소드

- remove(int i) : 인덱스 위치의 데이터를 삭제

봄	여름			
0	1	2	3	4

```
list.remove( 0 );
```

ArrayList - 메소드

- remove(Object o) : 동일한 데이터를 삭제

봄	여름			
0	1	2	3	4

```
list.remove( "봄" );
```

ArrayList - 메소드

- `clear ()` : 모든 데이터를 삭제

봄	여름			
0	1	2	3	4

`list.clear();`

ArrayList - 메소드

- contains(Object o) : 특정 데이터가 있는지 체크

봄	여름			
0	1	2	3	4

```
boolean b = list.contains("봄");
```

ArrayList - 메소드

- isEmpty() : 데이터가 존재하는지 체크

봄	여름			
0	1	2	3	4

```
boolean b = list.isEmpty( );
```

ArrayList - 메소드

- addAll(Collection c) : 기존 등록된 컬렉션 데이터 추가

list

봄	여름			
---	----	--	--	--

0

1

2

3

4

sub

가을	겨울
----	----

0

1

list.addAll(sub);

ArrayList - 메소드

- `add(E e)` : 데이터 입력
- `get(int index)` : 데이터 추출
- `size()` : 입력된 데이터의 크기 반환
- `remove(int i)` : 특정한 데이터를 삭제
- `remove(Object o)` : 특정한 데이터를 삭제
- `clear()` : 모든 데이터 삭제
- `contains(Object o)` : 특정 객체가 포함되어 있는지 체크
- `isEmpty()` : 비어있는지 체크(true, false)
- `addAll(Collection c)` : 기존 등록된 컬렉션 데이터 입력
- `iterator()` : Iterator 인터페이스 객체 반환



Map

- 특징 : Key(키)와 Value(값)으로 나누어 데이터 관리, 순서는 없으며, 키에 대한 중복은 없음
- 장점 : 빠른 속도
- 구현 클래스
 - HashMap
 - TreeMap

Map - 메소드

- **V put (K key, V value) : 데이터 입력**

동일한 값이 있을 경우 새로운 값으로 대체하고 기존 값 반환

value

길동

인천

key

name

addr

```
map.put( "name", "길동");
```

```
map.put( "addr", "인천");
```

Map - 메소드

- **V get (Object Key) : 데이터 추출**

Key 에 해당하는 값이 없을 경우 null 반환

value	길동	인천			
key	name	addr			

String val = map.get("name"); → “길동”이 반환

Map - 메소드

- **V remove (Object Key) : 데이터 삭제**

삭제된 값을 리턴, Key 에 해당하는 값이 없을 경우 null 반환

value	길동	인천			
key	name	addr			

String val = map.remove("addr"); → “인천”이 반환

Map - 메소드

- **boolean containsKey(Object Key) : 특정 키 확인**

Key 가 존재할 경우 true 반환

value	길동	인천			
key	name	addr			

boolean flag = map.containsKey("addr"); → true 반환

Map - 메소드

- **void putAll(Map<K Key, V value> m) : 컬렉션 추가**
리스트의 addAll과 같은 역할, 기존 컬렉션에 구성된 데이터를 추가할 경우

value

길동

인천

key

name

addr

value

16

key

age

map.putAll(sub);



Map - 메소드

- `V put(K key, V value)` : 데이터 입력
- `V get(Object key)` : 데이터 추출
- `V remove(K key)` : 입력된 데이터의 크기 반환
- `boolean containsKey(Object key)` : 특정한 key 포함 여부
- `void putAll(Map<K key, V value> m)` : 기존 컬렉션 데이터 추가
- `Set<Map.Entry<K, V>> entrySet()` :
(key 와 value) 쌍을 표현하는 Map.Entry 집합을 반환

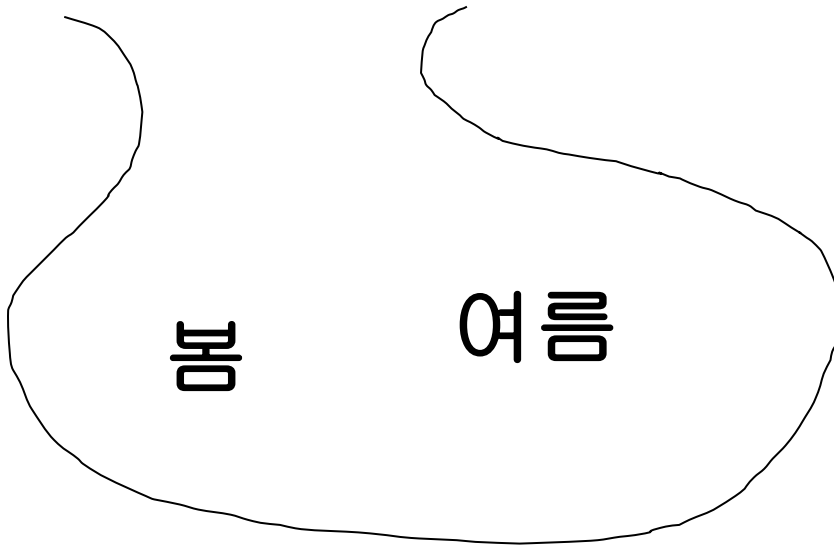


Set

- 특징 : 순서가 없고, 중복을 허용하지 않음
- 장점 : 빠른 속도
- 단점 : 단순 집합의 개념으로 정렬하려면 별도의 처리가 필요하다.
- 구현 클래스
 - HashSet
 - TreeSet

Set - 메소드

- `boolean add(E e)` : 데이터 입력

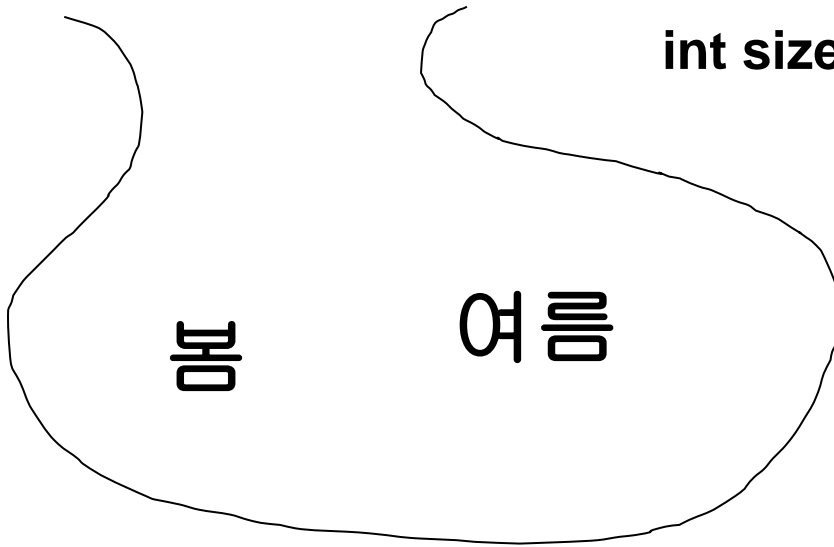


```
set.add ( “봄” );  
set.add ( “여름” );
```

Set - 메소드

- `int size()` : 크기 반환

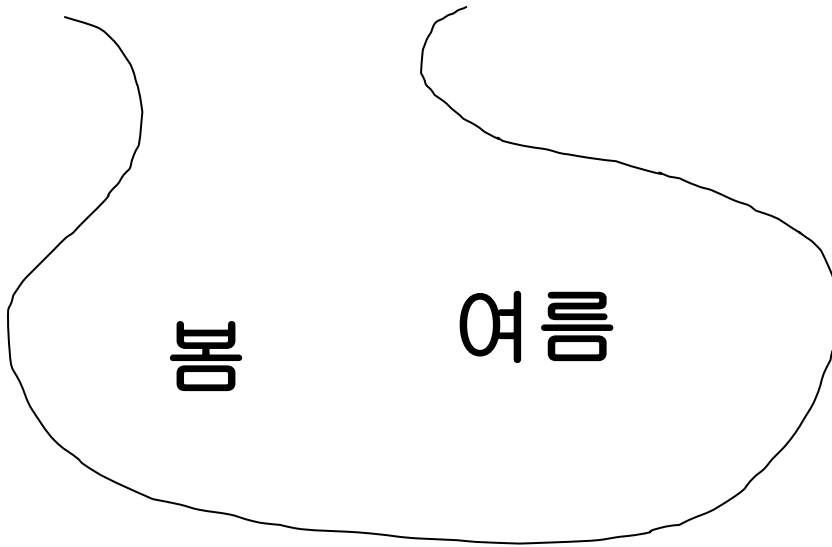
`int size = set.size();` → 2가 반환



Set - 메소드

- `boolean remove(Object o)` : 동일한 데이터를 삭제

`set.remove(“봄”);`



Set - 메소드

- void clear () : 모든 데이터를 삭제

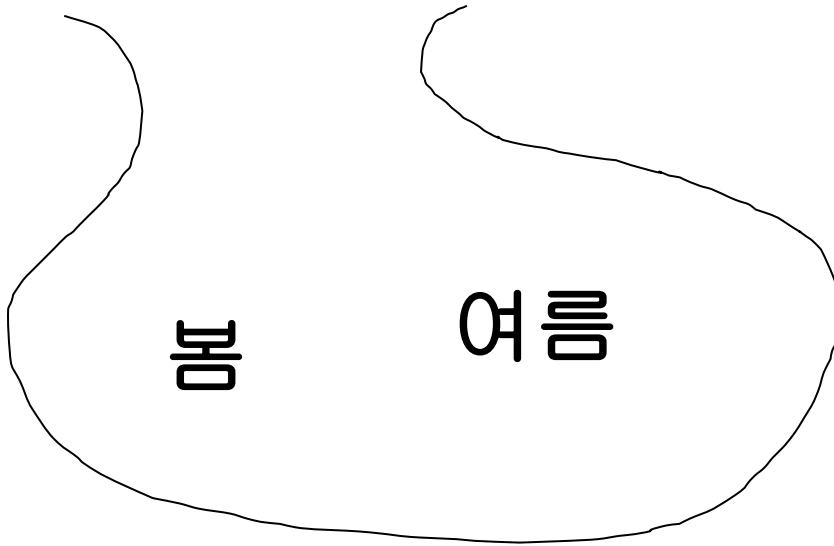


set.clear();

Set - 메소드

- contains(Object o) : 특정 데이터가 있는지 체크

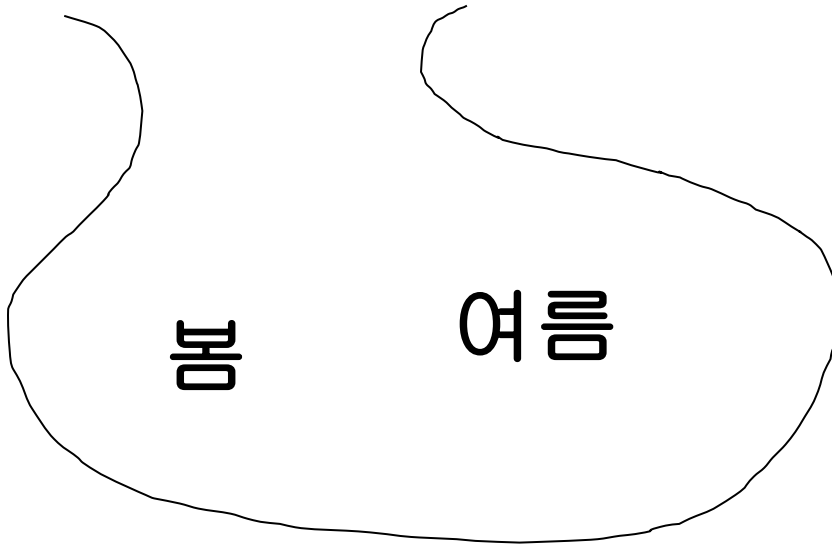
```
boolean b = set.contains("봄");
```



ArrayList - 메소드

- isEmpty() : 데이터가 존재하는지 체크

```
boolean b = set.isEmpty( );
```





Set - 메소드

- `add(E e)` : 데이터 입력
- `size()` : 입력된 데이터의 크기 반환
- `remove(Object o)` : 특정한 데이터를 삭제
- `clear()` : 모든 데이터 삭제
- `contains(Object o)` : 특정 객체가 포함되어 있는지 체크
- `isEmpty()` : 비어있는지 체크(true, false)
- `iterator()` : Iterator 인터페이스 객체 반환
- `toArray ()` : Set의 내용을 Object 형의 배열로 반환



입출력 API

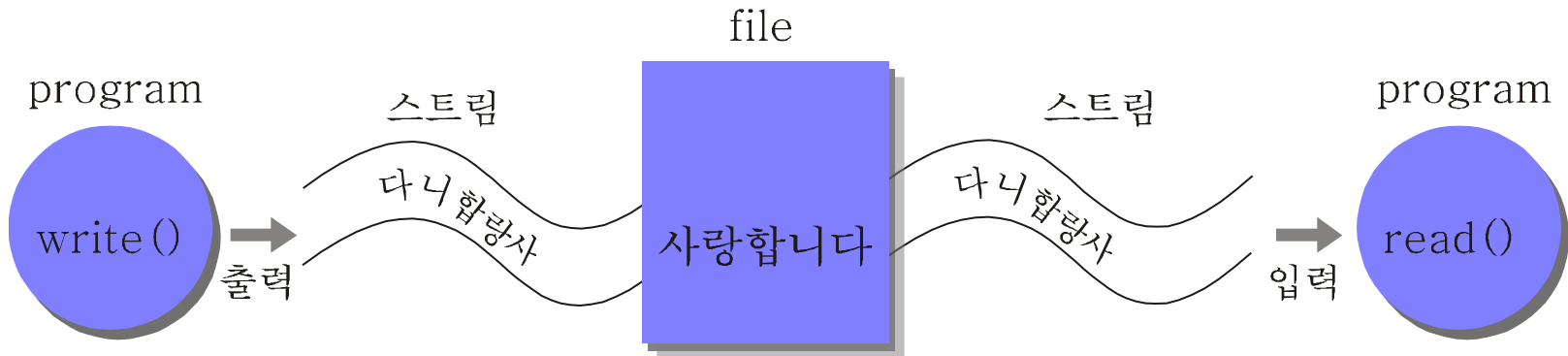


입출력 API

- 입출력이란
- java.io 패키지
- 바이트 스트림
- 문자 스트림

java.io Package를 제공함

입,출력을 위해서 스트림을 사용함(byte, character)



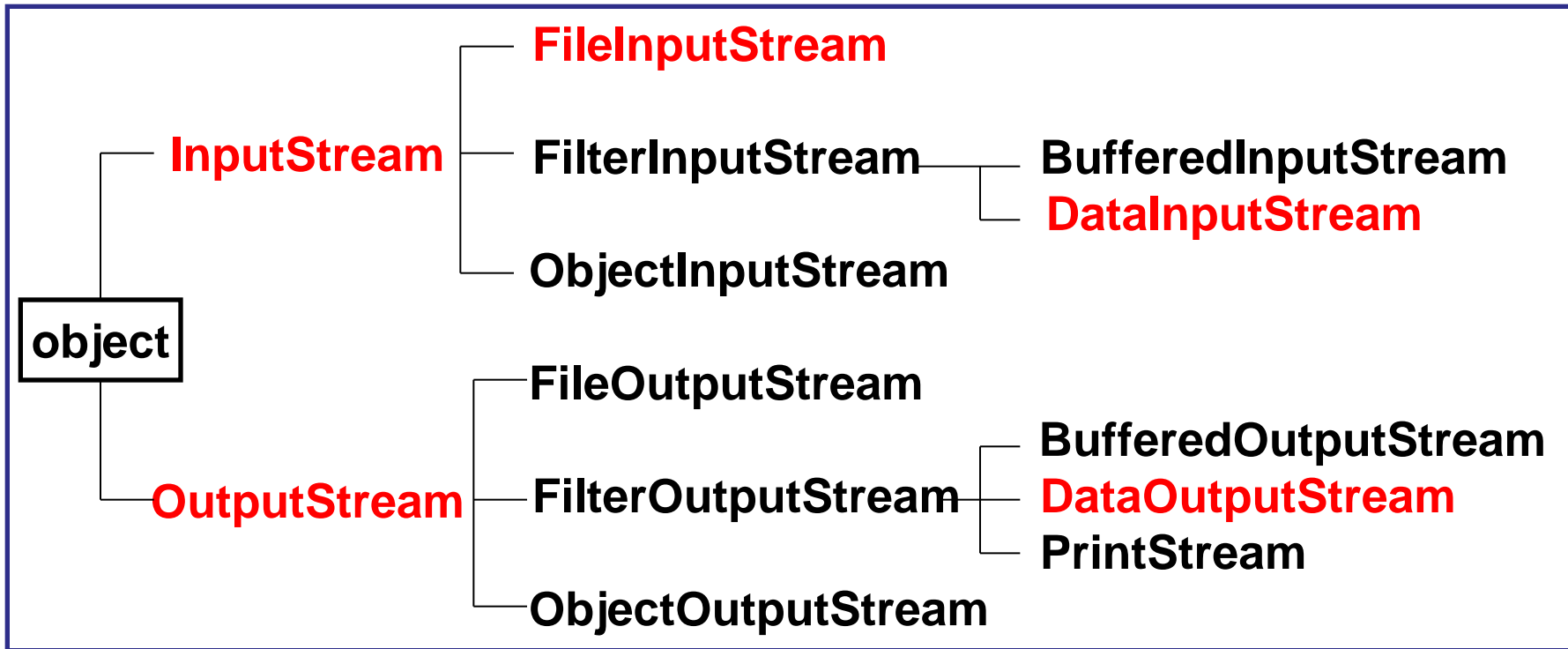
특 징

1. **FIFO**
2. 단방향이다.
3. 지연될 수 있다.

IO 처리단위

	byte	Char
입 력	InputStream	Reader
출 력	OutputStream	Writer

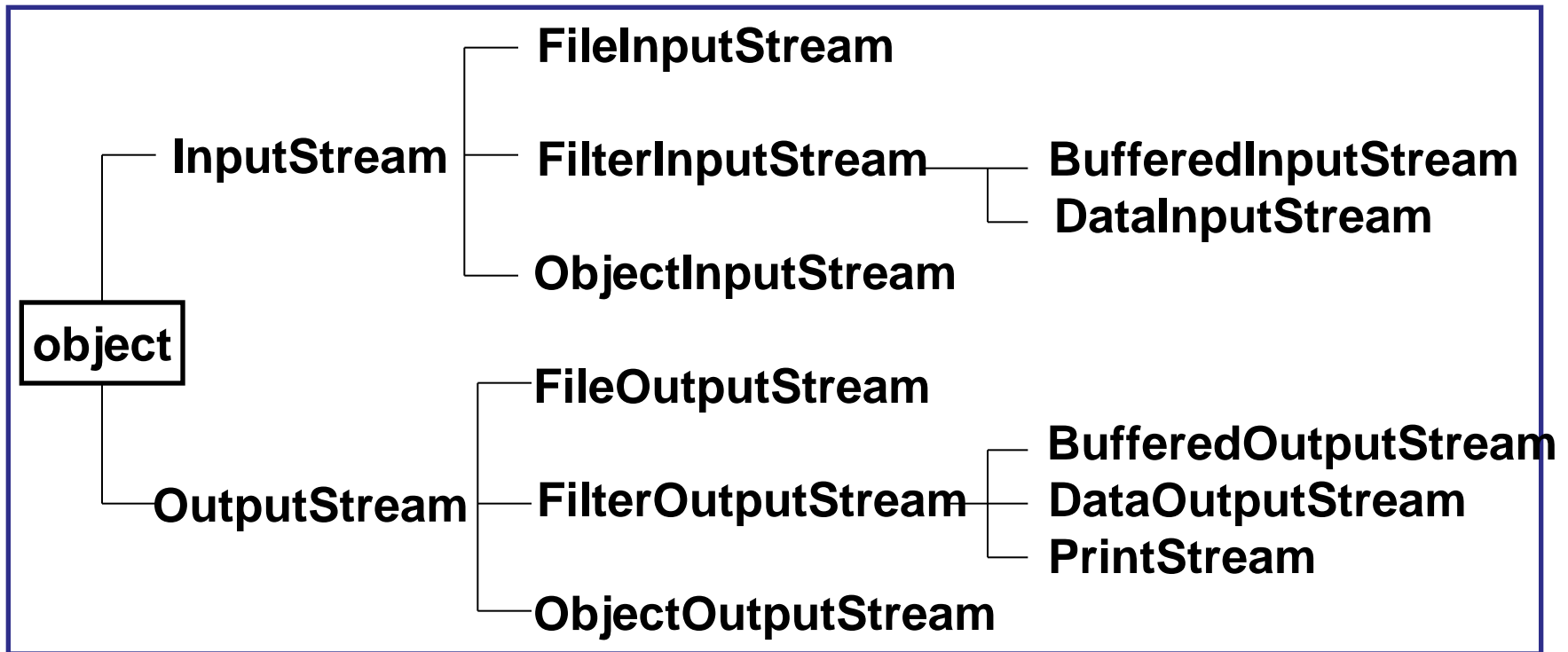
바이트 스트림



문자 스트림



바이트 스트림



InputStream

`void close()` 입력 스트림을 닫는다

`int read()`

➔ 입력 스트림으로 부터 한 바이트를 읽어 `int` 형 값을 반환하다.

읽은 바이트가 파일의 끝이면 `-1`을 반환

`int read(byte buffer[])`

➔ 입력 스트림으로부터 *buffer* 배열 크기만큼의 문자를 읽어 *buffer*에 저장

`int read(byte buffer[], int offset, int numbytes)`

➔ 입력 스트림으로부터 *numbytes*에 지정한 만큼의 바이트를 읽어 *buffer*의 *offset* 위치에 저장하고 읽은 바이트의 개수를 반환

`int available()` 현재 읽기 가능한 바이트의 수를 반환

`int skip(long numChars)`

➔ *numChars*로 지정된 바이트 수 만큼을 스킵하고 스킵 된 바이트의 수를 반환

OutputStream

`void close()` 출력 스트림을 닫는다

`void flush()` 출력 버퍼에 저장된 모든 데이터를 출력 장치로 전송

`void write(int c)` c의 하위 8비트를 스트림으로 출력

`void write(byte buffer[])` buffer 배열에 있는 바이트들을 스트림으로 출력

`void write(byte buffer[], int index, int size)`

➔ buffer 배열의 index 위치부터 size 크기 만큼의 바이트들을 스트림으로
출력

FileInputStream

construct

FileInputStream (String *filepath*)

FileInputStream(File *fileObj*)

FileOutputStream

construct

FileOutputStream(String *filepath*)

FileOutputStream (String *filepath*, boolean *append*)

FileOutputStream (File *fileObj*)

FileInputStream

파 일

FileInputStream

read()

FileOutputStream

FileOutputStream

write()

파 일

BufferedInputStream

construct

`BufferedInputStream(InputStream InputStream)`

`BufferedInputStream(InputStream InputStream, int bufSize)`

BufferedOutputStream

construct

`BufferedOutputStream(OutputStream outputStream)`

`BufferedOutputStream(OutputStream outputStream, int bufSize)`

Reader

`void close()` 입력 스트림을 닫는다

`int read()`

- ➔ 다음 문자를 읽어 반환한다. 입력 스트림에 읽을 문자가 없으면 대기한다.
읽은 문자가 파일의 끝이면 -1을 반환

`int read(char buffer[])`

- ➔ 입력 스트림으로부터 *buffer* 배열 크기만큼의 문자를 읽어 *buffer*에 저장

`int read(char buffer[], int offset, int numChars)`

- ➔ 입력 스트림으로부터 *numChars*에 지정한 만큼의 문자를 읽어 *buffer*의 *offset* 위치에 저장하고 읽은 문자의 개수를 반환

`void mark(int numChars)` 입력 스트림의 현재의 위치에 mark 한다.

`boolean markSupported()`

- ➔ 현재의 입력 스트림이 `mark()`와 `reset()`을 지원하면 `true`를 반환

Writer

<code>void close()</code>	출력 스트림을 닫는다
<code>void flush()</code>	출력 버퍼에 저장된 모든 데이터를 출력 장치로 전송
<code>void write(int c)</code>	c의 하위 16비트를 스트림으로 출력
<code>void write(char buffer[])</code>	buffer 배열에 있는 문자들을 스트림으로 출력
<code>void write(char buffer[], int index, int size)</code>	
➔	buffer 배열의 index 위치부터 size 크기만큼의 문자들을 스트림으로 출력
<code>void write(String s)</code>	문자열 s를 스트림으로 출력
<code>void write(String s, int index, int size)</code>	
➔	문자열의 index 위치부터 size 크기만큼의 문자들을 스트림으로 출력

FileReader

construct

FileReader (String *filepath*)

FileReader(File *fileObj*)

FileWriter

construct

FileWriter(String *filepath*)

FileWriter (String *filepath*, boolean *append*)

FileWriter (File *fileObj*)

BufferedReader

BufferedReader(Reader *inputStream*)

BufferedReader(Reader *inputStream*, int *bufSize*)

String readLine() throws IOException 라인 단위로 읽어 온다.

BufferedWriter

BufferedWriter(Writer *outputStream*)

BufferedWriter(Writer *outputStream*, int *bufSize*)

void newLine() throws IOException 새로운 라인에 출력



Thread API

Thread 생성자

- 생성자

생성자	설명
Thread()	스레드를 생성
Thread(String name)	Name 이라는 이름을 가진 스레드 생성
Thread(Runnable r)	Runnable 인터페이스를 구현한 클래스 객체로 스레드를 생성

Thread 메서드

- 메서드

메서드	설명
<code>static void sleep(long msec)</code>	msec 시간만큼 스레드를 대기시킨다.(1/1000 초)
<code>String getName()</code>	스레드의 이름을 반환한다.
<code>void setName(String name)</code>	스레드의 이름을 설정한다.
<code>void start()</code>	스레드를 시작한다.(<code>run()</code> 메소드를 호출)
<code>void run()</code>	스레드가 해야할 일을 정의한다.
<code>void setPriority(int p)</code>	스레드의 우선순위를 설정한다.
<code>int getPriority()</code>	설정된 우선순위를 반환한다.

Thread 생성방법

- Thread 를 생성하는 2가지 방법

Thread 클래스로부터 직접 상속 받아 스레드를 생성
Runnable 인터페이스를 사용하는 방법

```
class ThreadTest extends
    Thread {

    ThreadTest tt = new
        ThreadTest();
    tt.start();

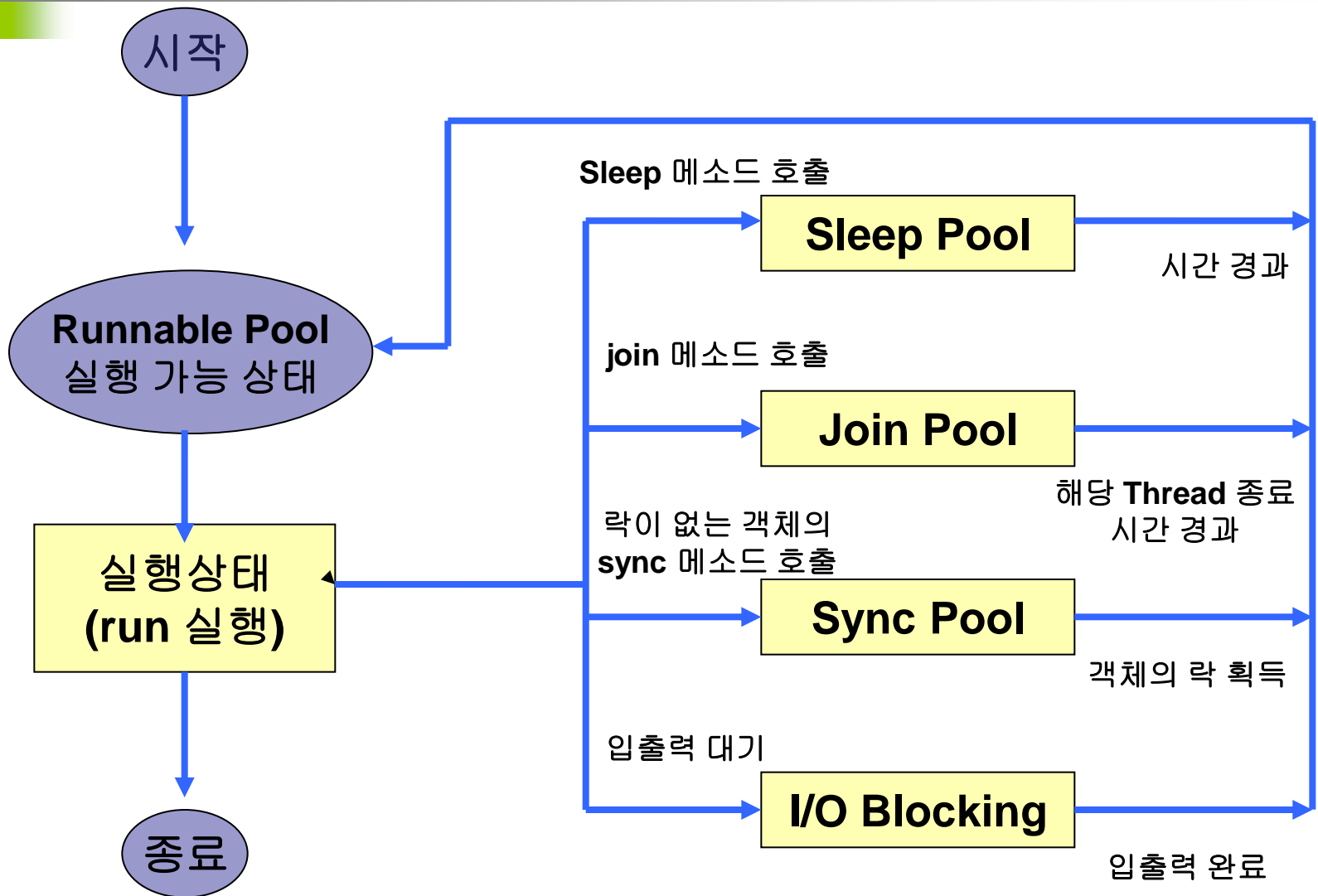
    public void run() {
    }
}
```

```
class ThreadTest implements
    Runnable {

    ThreadTest tt = new
        ThreadTest();
    Thread t = new Thread(tt);
    t.start();

    public void run() {
    }
}
```

Thread 상태

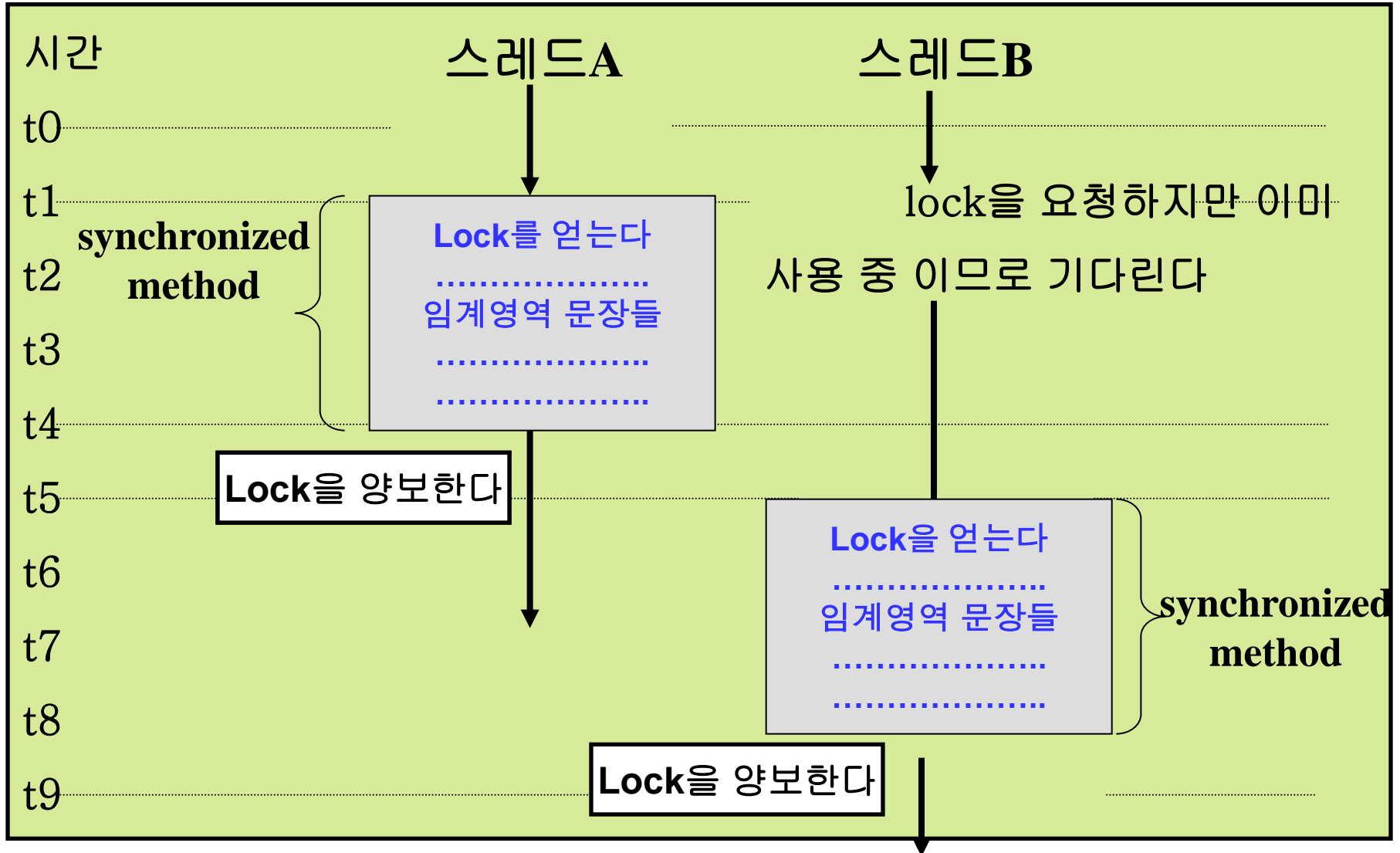




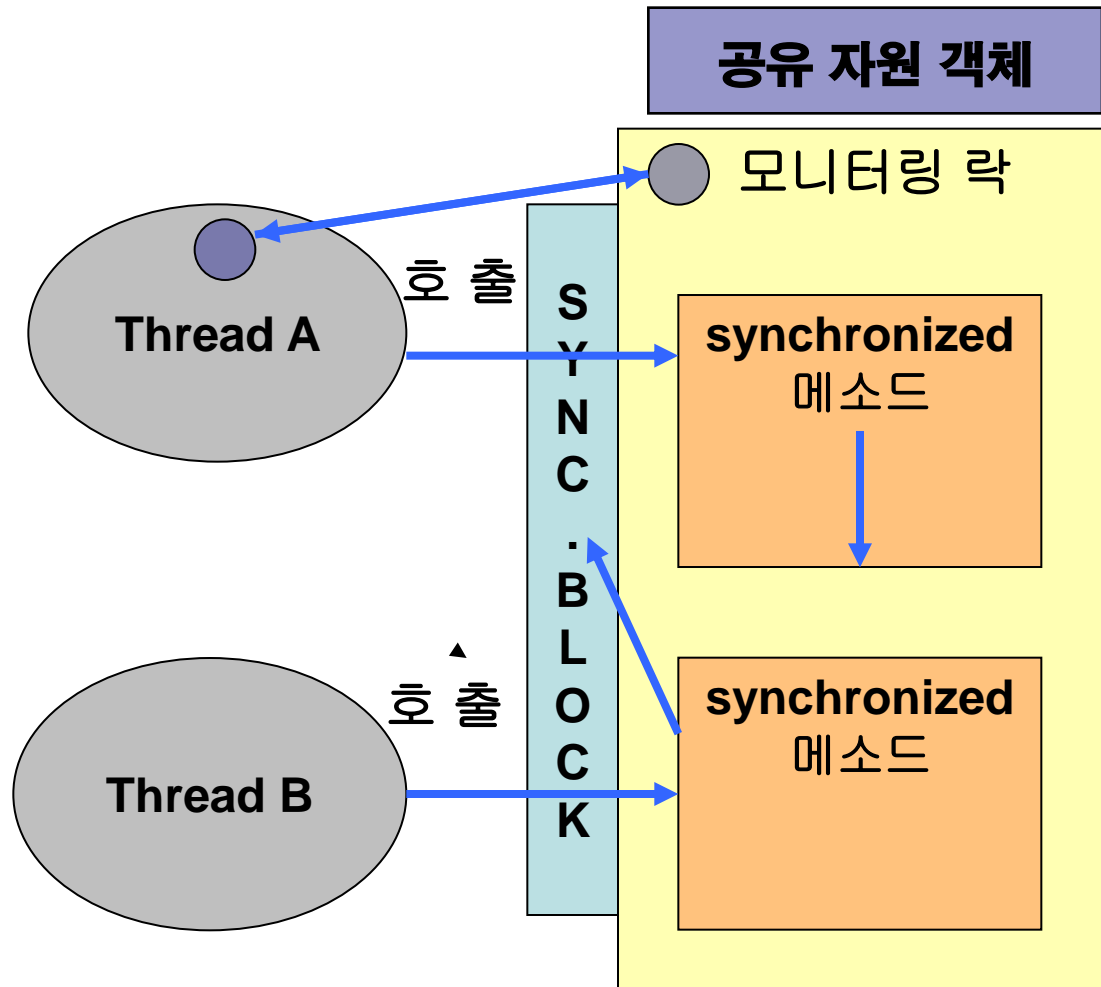
Thread 우선순위

- 스레드에 우선 순위를 부여하여 우선 순위가 높은 스레드에게 실행의 우선권을 부여할 수 있다(**JVM**마다 다를 수 있다)
- **setPriority(int priority)** 메소드를 이용하여 우선 순위 부여
- **getPriority()** 메소드를 이용하여 설정된 우선 순위를 가져온다.
- 우선 순위를 지정하기 위한 상수 제공
 - static final int MAX_PRIORITY** 우선순위 10
 - static final int MIN_PRIORITY** 우선순위 1
 - static final int NORM_PRIORITY** 우선순위 5

Thread 동기화



Thread 동기화 동작원리





Network API



목차

1. 관련 용어
2. **java.net** 패키지
3. 인터넷 주소와 **URL**
4. **TCP** 소켓 프로그래밍

관련용어 – 소켓(SOCKET)

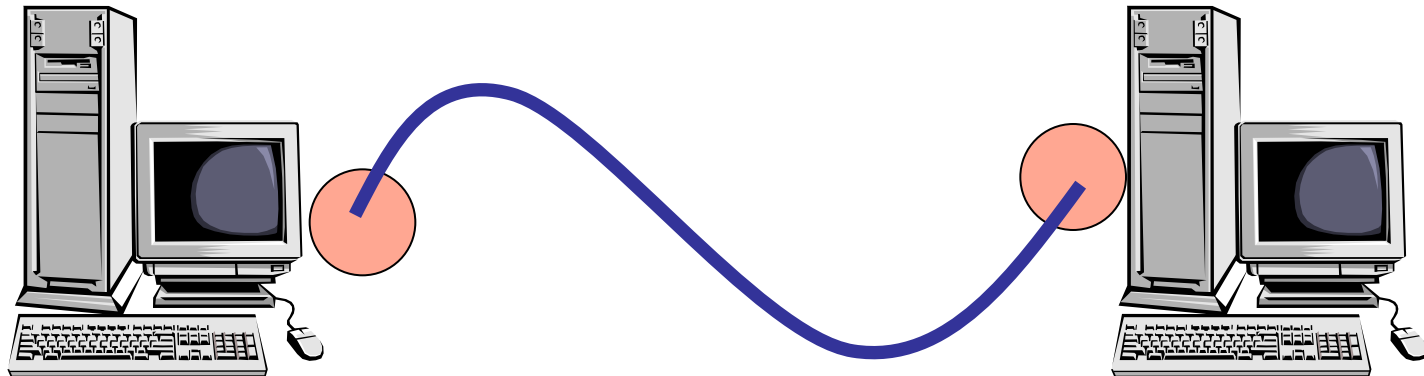
소켓 : 컴퓨터가 연결된 통신의 끝점.

소켓에 쓰는 일은 상대에게 데이터를 전달

소켓에서 읽는 일은 상대가 전송한 데이터를 수신하는 것.

자바에서 사용하는 소켓은 **TCP**와 **UDP**를 이용한다.

웹은 소켓 통신을 사용한다.(**TCP**)



관련용어 – 호스트, 포트

호스트(Host)

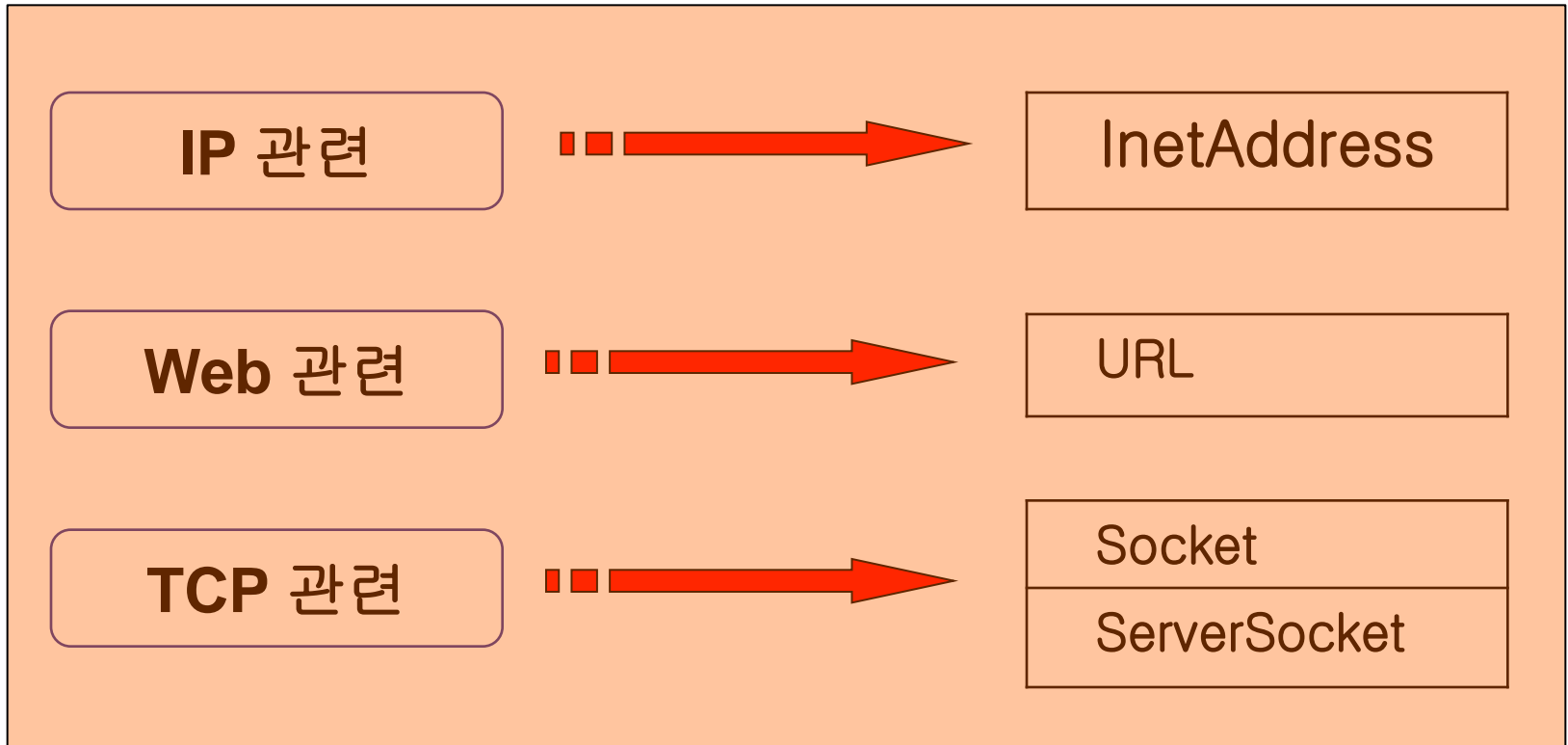
호스트 주소 : 하나의 컴퓨터에 할당된 고유 이름
인터넷 상에서 **IP** 주소나 도메인명으로 나타난다.

포트(Port)

포트번호 : 한 컴퓨터에서 여러 서비스의 제공을 가능하게 함.
한 호스트에 있는 여러 개의 서비스를 구분하기 위해서 사용

하나의 호스트는 여러 개의 포트를 가질 수 있다.
서버 어플리케이션은 클라이언트의 요청을 위해 대기할 때 미리 정해진 포트를 감시한다.
호스트는 전화번호에 포트는 내선번호에 비교할 수 있다.

java.net API



API - InetAddress

method

- String getHostAddress() 주소 정보를 나타내는 문자열을 반환
- String getHostName() 컴퓨터 이름을 나타내는 문자열을 반환
- InetAddress getLocalHost() 현재 컴퓨터를 나타내는 InetAddress 객체를 반환
- InetAddress getByName(String *hostName*)
- *hostName*으로 지정된 컴퓨터를 나타 내는 InetAddress 객체를 반환
- InetAddress[] getAllByName(String *hostName*)
- *hostName*으로 지정된 모든 컴퓨터(하나의 도메인 이름으로 여러 대의 컴퓨터를 사용하는 경우)를 나타내는 InetAddress 객체들의 배열을 반환

API - URL [protocol://host:port/filename(경로포함)]

construct

URL(String protocol, String host, int port, String file)

URL(String protocol, String host, String file)

URL(String urlString)

method

String getFile()

➔ URL의 파일 이름을 반환

String getHost()

➔ URL의 호스트 이름을 반환

String getPort()

➔ URL의 포트 번호를 반환. 묵시적인 포트인 경우 -1 반환

String getProtocol()

➔ URL의 프로토콜 이름을 반환

String toExternalForm()

➔ 전체 URL의 문자열 객체를 반환

InputStream openStream()

➔ 지정된 URL로부터 정보를 읽어들이기 위한 객체를 반환

API - ServerSocket

Server

construct

`ServerSocket(int port)`

method

`Socket accept()`

➔ 클라이언트의 요청을 받아들이는 다음 클라이언트와 연결된 소켓 클래스 객체를 반환함.

`void close()` 서버 소켓을 닫는다.

API - Socket

Client

construct

Socket(String *hostName*, int *port*)

method

InputStream getInputStream()

➔ 현재의 소켓과 관련된 InputStream 객체를 반환

OutputStream getOutputStream()

➔ 현재의 소켓과 관련된 OutputStream 객체를 반환

void close() 소켓을 닫는다

API - Socket

method

InetAddress getInetAddress()

➔ 현재 소켓에 연결된 컴퓨터의 주소를 반환

InetAddress getLocalAddress()

➔ 현재 소켓을 사용하고 있는 컴퓨터의 주소를 반환

int getPort()

➔ 현재 소켓에 연결된 컴퓨터의 포트 번호를 반환

int getLocalPort()

➔ 현재 소켓이 사용하고 있는 포트 번호를 반환

동작방식

