



fast campus

Chapter 02.코틀린 기초 - 02.변수

변수

- 코틀린에서 변수를 선언하는 방법은 다음과 같습니다

```
(val|var) 변수명 : 반환 타입 = 변수에 담을 값
```

- 변수 선언

```
val a : Int = 1
```

- 타입 생략

```
val b = 2
```

- 지연 할당

```
val c : Int // 타입 명시 필수  
c = 3
```

- 컴파일 오류

```
val d : String = "Hello"  
d = "World" // 컴파일 오류 발생
```

- val과 var의 차이

- val(value)은 자바의 final 키워드 처럼 한번 초기화 후에는 다시 초기화를 할 수 없다

read-only

- var(variable)은 가변 변수이므로 초기화 후에도 다시 변경할 수 있다

- 가변 변수로 선언

```
var d : String = "Hello"  
d = "World"  
println(d)
```

- var로 선언하더라도 타입은 고정된다

```
var e = 12  
e = "hi" // Int 타입을 String으로 변경하면 컴파일 오류
```

- 탑-레벨에 선언 가능

```
var x = 5  
  
fun main() {  
    x+= 1  
    println(x)  
}
```

```
}
```

코틀린은 이와 같이 다양한 방식의 초기화 방법을 제공하므로 개발자는 목적에 맞게 변수를 사용해야함