

10. 다음으로

#0.강의/1.자바로드맵/1.자바-입문

학습 내용 정리

전체 목차

1. Hello World

- /개발 환경 설정
- /다운로드 소스 코드 실행 방법
- /자바 프로그램 실행
- /주석(comment)
- /자바란?

2. 변수

- /변수 시작
- /변수 값 변경
- /변수 선언과 초기화
- /변수 타입1
- /변수 타입2
- /변수 명명 규칙
- /문제와 풀이
- /정리

3. 연산자

- /산술 연산자
- /문자열 더하기
- /연산자 우선순위
- /증감 연산자
- /비교 연산자
- /논리 연산자

- /대입 연산자
- /문제와 풀이
- /정리

4. 조건문

- /if문1 - if, else
- /if문2 - else if
- /if문3 - if문과 else if문
- /switch문
- /삼항 연산자
- /문제와 풀이1
- /문제와 풀이2
- /정리

5. 반복문

- /반복문 시작
- /while문1
- /while문2
- /do-while문
- /break, continue
- /for문1
- /for문2
- /중첩 반복문
- /문제와 풀이1
- /문제와 풀이2
- /정리

6. 스코프, 형변환

- /스코프1 - 지역 변수와 스코프
- /스코프2 - 스코프 존재 이유
- /형변환1 - 자동 형변환
- /형변환2 - 명시적 형변환

- /계산과 형변환
- /정리

7. 훈련

- /Scanner 학습
- /Scanner - 기본 예제
- /Scanner - 반복 예제
- /문제와 풀이1
- /문제와 풀이2
- /문제와 풀이3
- /문제와 풀이4
- /정리

8. 배열

- /배열 시작
- /배열의 선언과 생성
- /배열 사용
- /배열 리팩토링
- /2차원 배열 - 시작
- /2차원 배열 - 리팩토링1
- /2차원 배열 - 리팩토링2
- /향상된 for문
- /문제와 풀이1
- /문제와 풀이2
- /문제와 풀이3
- /정리

9. 메서드

- /메서드 시작
- /메서드 사용
- /메서드 정의
- /반환 타입

- /메서드 호출과 값 전달1
- /메서드 호출과 값 전달2
- /메서드와 형변환
- /메서드 오버로딩
- /문제와 풀이1
- /문제와 풀이2
- /정리

로드맵 소개

실전 자바 로드맵

- 김영한의 자바 입문 - 코드로 시작하는 자바 첫걸음 (오픈)
- 김영한의 실전 자바 - 기본편 (오픈)
- 김영한의 실전 자바 - 중급편 (2024년 초 예정)
- 김영한의 실전 자바 - 고급편 (2024년 초 예정)

실전 데이터베이스 로드맵(2024년 중순 예정)

백엔드 개발자 로드맵 소개



김영한 백엔드 개발자 자바 스프링 JPA 실무 로드맵

백엔드 개발자 로드맵 소개 영상 링크: <https://youtu.be/ZgtvcyH58ys>

스프링 완전 정복 로드맵

- 스프링을 완전히 마스터 할 수 있는 로드맵

- URL: <https://www.infllearn.com/roadmaps/373>

스프링 부트와 JPA 실무 완전 정복 로드맵

- 최신 실무 기술로 웹 애플리케이션을 만들어보면서 학습
- URL: <https://www.infllearn.com/roadmaps/149>

하고 싶은 이야기

개발자?

세상 어떤 직업보다 개발만큼 학벌보다 실력과 노력으로 잘 될 수 있는 곳은 드물다 생각한다.

적성에 맞는다면 내가 하고 싶은 개발을 하면서 돈도 벌 수 있다.

적성?

특정 분야에서 몰입할 수 있는 능력

- 그 분야의 일을 할 때 크게 피곤하지 않음
- 그 분야의 일을 할 때 자리에 오래 앉아 있음

개발자에게 가장 중요한 것은 꾸준함

- 머리는 타고 나는 것
- 개발자는 꾸준한 노력으로 극복할 수 있는 분야
 - 프로그래머는 프로 선수 처럼 천재 + 노력의 소수의 사람만 직업을 구하는 분야가 아니다.
 - 취업, 이직 시장에 프로그래머는 항상 부족한 상황 (물론 어느정도 기준은 넘어야 한다.)
- 적성에 맞아야 꾸준한 노력이 가능
 - 새로운 기술이 계속 나옴, 좋은 개발자가 되려면 실무에서도 꾸준하게 공부해야 함

내가 개발자가 적성이 맞을까?

코딩의 80%는 변수, 연산자, 조건문, 반복문, 배열(자료구조), 메서드를 사용하는 것

- 입문편 강의가 잘 이해가 되고 재미있다. → 개발자로 성공 가능성 높음
- 입문편 강의가 어렵지만 복습하니 이해된다. → 아직 컴퓨터가 익숙하지 않은 것, 개발자로 성공 가능성 있음
- 복습해도 모르겠다. → 한번 정도 처음부터 복습, 익숙하지 않아서 그럴 수 있음
 - 복습해보고 그래도 이해가 안되면 다른 분야로 가자! 포기하는 것도 용기다!
 - 내 적성이 다른 곳에 있을 수 있다.

어떤 분야의 개발자를 하는게 좋을까?

- 앱, 프론트엔드, 백엔드, 기타(인프라, 데이터 과학자 등등)

- 미래는 아무도 모른다.
- 결국 본인이 가장 즐거운 분야를 선택하는 것이 가장 길게 갈 수 있다.

하고 싶은 이야기 정리 링크

개발 인생 전반의 이야기

EO 인터뷰 영상

- 한국 개발자 최고 1타강사 김영한의 인생 [1부]: https://youtu.be/_HTj5b59Em0
- 한국 개발자 최고 1타강사 김영한의 인생 [2부]: <https://youtu.be/MNyNRraMU8Y>

개발바닥 - 시골 청년 개발왕 되다

- 1편: <https://youtu.be/Pb69UQ6f8n0>
- 2편: <https://youtu.be/b4QP5RsuJts>
- 3편: <https://youtu.be/l0h1pQ96u2g>

취업과 이직에 대한 고민

인프런 - 어느 날 고민 많은 주니어 개발자가 찾아왔다, 성장과 취업, 이직 이야기

- <https://youtu.be/QHlyr8soUDM>

인프런 최초 20만 명 달성 기념 QA

- <https://youtu.be/psXdWq008DA>