<3일차>

컴퓨터에게 일을 시키려면 일거리를 제공해야 한다.  
메모리에 데이터를 올리는 방법 – 변수선언

var x=3; // x는 상수를 담는 그릇? // 상수 시간이나 공간에 국한되지 않는 변하지 않는 것.  
**상수: 문자, 숫자, 논리값 // “”🡨 이것을 붙이지 않으면 숫자, 논리값으로 인식. 문자에 붙인다.**

연산자=메모리에 올라온 데이터에 대해 어떤 처리를 할지를 결정하는 기호. **(전산은 왼쪽이 기준)**  
1. 산술연산자: + - \* / % ++ --  
2. 비교연산자: >,<1, <=, >=,  
3. 논리연산자: &&(AND, 연산대상이 모두 true일 때만 true를 반환)  
 ||(OR, 연산대상자 중 하나라도 true이면 true를 반환)  
 !(NOT, 연산대상을 부정하는 연산자.  
4. 삼항연산자: 항이 3개짜리 연산자.  
 (true or false)? Left: right;  
5. 대입연산자: =, x=1;  
 x=x+1; 🡪 x+=1  
 **(x를 연산한 것을 x에 대입하시오)**