# **챕터 2**

**2-2 첫 번째 프로그램 뜯어보기**

1. Using System

System 네임 스페이스 안에 있는 클래스를 사용하겠다고 컴파일러에 알리는 역할

즉 Using은 특정 네임스페이스를 쓰다는 말

2. NameSpace

성격이나 하는일이 비슷한 클래스,구조체,인터페이스, 대리자, 열거 형식을 하나의 이름 아래 묶는 일을 한다

3. 주석

컴파일러가 컴파일을 하지 않는 코드, 주석은 소스코드를 보는 사람에게 남기는 메모

// : 한 줄로 끝나는 메모일때 씀

/\* ~\*/ : 여러줄로 끝나는 메모일때 씀

4. Static void Main(string[] args) {}

프로그램의 진입점으로 프로그램을 시작하면 실행되고, 이 메소드가 종료되면 프로그램도 역시 종료된다

Static : 한정자, 보통 코드가 실행되는 시점에 메모리가 할당 되는 반면, static은 프로그램이 처음 구동될 때부터 메모리에 할당된다

Void : 반환형식

Main : 메소드 이름

string[] args : 매개변수