챕터 번호	챕터 제목	클립명			
1	I Java 기초		시간 주당 시간 주차		
		자바 프로그래밍 시작하기 - 01. 프로그래밍과 자바	3:28:48		
		자바 프로그래밍 시작하기 - 02. 자바와 이클립스 설치하기 - 1	4:28:48		
		자바 프로그래밍 시작하기 - 03. 자바와 이클립스 설치하기 - 2	5:13:36		
		변수와 자료형 - 01. 컴퓨터에서 자료 표현하기	5:20:24		
		변수와 자료형 - 02. 변수란 무엇인가	4:35:36		
		변수와 자료형 - 03. 정수 자료형	5:16:24		
		변수와 자료형 - 04. 문자 자료형	3:01:36		
		변수와 자료형 - 05. 실수와 논리 자료형	5:46:00		
		변수와 자료형 - 06. 상수와 리터럴, 형 변환	6:49:36		
		연산자 - 01. 대입, 부호, 산술, 복합대입, 증감 연산자	6:40:48		
		연산자 - 02. 관계, 논리, 조건, 비트 연산자 - 1	4:44:48		
		연산자 - 03. 관계, 논리, 조건, 비트 연산자 - 2	3:48:48		
		제어문 - 01. if문 - 1	3:24:24		
		제 어문 - 02. if문 - 2	5:41:36		
		제어문 - 03. swith-case문	6:16:24		
		제어문 - 04. while문, do-while문 - 1	3:47:12		
		제어문 - 05. while문, do-while문 - 2	4:27:12		
		제어군 - 06. for문, 중첩 반복문 - 1	3:56:48		
		제어문 - 07. for문, 중첩 반복문 - 2	3:57:36		
		제어문 - 08. break문, continue문	6:29:36	THE TOTAL OF THE T	
	21-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-1	제어문 - 09. 코딩해 보세요	2:40:48 99:56:48	자바 프로그래밍 시작 - 기초 문법	
2	2 객체지향 프로그래밍	클래스와 객체 - 01. 객체지향 프로그래밍과 클래스	4:00:00		
		클래스와 객체 - 02. 객체지향 프로그래밍과 클래스 - 2	4:40:24		
		클래스와 객체 - 03. 함수와 메서드 - 1	4:46:24		
		클래스와 객체 - 04. 함수와 메서드 - 2	3:34:00		
		클래스와 객체 - 05. 인스턴스, 힙 메모리	7:14:00		
		클래스와 객체 - 06. 코딩해 보세요 (1)	3:31:12		
		클래스와 객체 - 07. 생성자, 생성자 오버로딩	5:23:36		
		클래스와 객체 - 08. 참조 자료형	7:44:24		
		클래스와 객체 - 09. 정보 은닉 - 1	4:53:36		
		클래스와 객체 - 10. 정보 은닉 - 2	3:04:24		
		클래스와 객체 - 11. this에 대하여	5:40:00		
		클래스와 객체 - 12. 객체간 협력	7:45:12 2		
		클래스와 객체 - 13. 코딩해 보세요 (2)	3:25:12		
		클래스와 객체 - 14. static 변수, 메서드	8:07:36		
		클래스와 객체 - 15. static 응용 - singleton pattern	4:29:12		
		클래스와 객체 - 16. 코딩해 보세요 (3)	1:51:36		
		배열이란 - 1	4:32:24		
		배열이란 - 2	6:16:24		
		객체 배열 - 1	5:14:48		
		객체 배열 - 2	5:10:24		
		다차원 배열	3:23:12		
		ArrayList 사용하기 - 1	4:36:00		
		ArrayList 사용하기 - 2	6:11:12		
		코딩해 보세요	0:49:12 116:24:24	THE TRANSPORT OF THE PROPERTY	
		2801 1/11	0.43.12 110.24.24	자바 프로그래밍 중급 - 객체지향 프로그래밍	
		상속이란 - 1	6:03:36	사바 프로그래밍 중급 - 색제시향 프로그래밍	
				사바 프로그래밍 응급 - 색제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1	6:03:36	사바 프로그래밍 중급 - 색제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2	6:03:36 4:39:12	사바 프로그래밍 응급 - 색제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환	6:03:36 4:39:12 8:03:12	사바 프로그래밍 응급 - 색제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00	사바 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36	사하 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24	사바프로그래밍 중급 - 적제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이런 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 코딩해 보세요	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00	사바프로그래밍 중급 - 색제시랑 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00	사한 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추성클래스란	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24	사한 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 개스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 은용 - 원플릿 메서드	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12	사하프로그래앙 응급 - 역제시항 프로그래앙	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고딩해 보세요 추상클래스란 추상클래스 응용 - 행플릿 에서드 탱플릿 에서드 활용하기	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48	사하프로그래앙 응급 - 역제시앙 프로그래앙	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 개스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 은용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스란	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12	사한 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 은명 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스란	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00	사한 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 당용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12	사한 프로그래밍 중급 - 역제시항 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이당 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스라 등용 - 템플럿 메서드 템플럿 메서드 텔플럿 메서드 텐플릿 메서드 헬롱하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 은용 - 템플릿 에서드 캠플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24	자바 프로그래밍 종급 - 색제시형 프로그래밍	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다문 개스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 은용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스랄 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 고팅해 보세요	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 당용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 1:07:58:24 6:00:00		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이당 다형성 - 1 다형성 - 2 다랑성 - 2 다용 생 - 2 고당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 추상클래스란 의 에서드 헬륨럿 에서드 템플럿 에서드 얼플럿 에서드 인터페이스라 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 2	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:02:24 6:00:00 4:37:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 은용 - 템플릿 메서드 캠플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오버라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 게스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 응용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스란 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04, Class 클래스 고당해 보세요	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 당용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스로 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 3 Class플래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class플래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 String, Wrapper 클래스	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 1:07:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이당 다형성 - 1 다형성 - 2 다용성 - 2 다용 개스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 추상클래스 응용 - 템플럿 메서드 템플럿 메서드 템플럿 메서드 템플럿 메서드 및 터페이스라 인터페이스로 필용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 필용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교명해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:00:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 후상클래스란 등용 - 템플럿 메서도 템플릿 메서도 활용하기 고당해 보세요 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고팅해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 장대에 무료로그래밍 컬렉션 프레임워크란	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서드 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 코딩해 보세요 추상클래스 응용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 코딩해 보세요 인터페이스란 인터페이스란 인터페이스로 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 지당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제너릭 프로그래밍 캠렉션 프레임워크란 List 인터페이스	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 콜래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상콜래스 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스랑 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 콜래스 - 3 Class콜래스 - 04. Class 콜래스 고당해 보세요 String, Wrapper 콜래스 제네목 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 1:07:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:42:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이당 다형성 - 1 다형성 - 2 다용성 - 2 고당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 추상클래스란 이 등등 · 템플럿 메서도 템플럿 메서도 텔플럿 메서도 템플럿 메서드 및 플라이 교육에 보세요 인터페이스란 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 코げŋ, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 Stack과 Queue 구현하기 Set 인터페이스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:00:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 후상클래스란 등용 - 템플럿 메서도 템플릿 메서드 활용하기 교당해 보세요 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 이하는로 클래스 - 1 이하는로 클래스 - 2 이하는로 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요  청대명, Wrapper 클래스 제대목 포로그래밍 클랙션 프레잉워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:400 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 4		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이당 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 은용 - 템플릿 에서드 템플릿 메서도 활용하기 고당해 보세요 인터페이스란 인터페이스의 원용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 이어는로 클래스 - 1 이어는로 클래스 - 1 이어는로 클래스 - 2 지당해보세요 이어는로 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네픽 프로그래밍 클렉션 프레임워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Ket 인터페이스 - 2 Set 인터페이스 - 2 Set 인터페이스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:24 7:10:00 7:44:24 7:10:00 7:44:24 7:10:00 7:44:28 3:05:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 7:59:36 7:75:7:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 콜래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 개스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상콜래스 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스랑 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고명해 보세요 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 3 Class콜래스 - 04. Class 콜래스 고당해 보세요 String, Wrapper 콜래스 제네목 프로그래잉 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 Stack과 Queue 구현하기 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:36:36 7:59:36 5:35:36 7:37:12 7:19:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 주상클래스란 응용 - 템플릿 메서도 템플릿 메서도 텔용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교명해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04, Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 내부 클래스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:00:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:35:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 추산클래스은용 - 템플럿 메서드 템플릿 메서도 텔용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교명해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04, Class 클래스 교당해 보세요 보다며, 사람이 보다를 함하는 전략 - 1 보다면, 보다면, 보다면, 보다면, 보다면, 보다면, 보다면, 보다면,	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:40 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 안바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스 은용 - 명플릿 메서드 명플릿 메서도 활용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 이 바로 클래스 - 1 이 나를 관내스 - 1 이 나를 관내스 - 2 이 나를 관내스 - 2 이 나를 관내스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제법 프로그래밍 컬렉션 프리엄워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 7:47:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:47:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:47:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:47:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:47:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 콜래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상콜래스 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스랑 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 3 Class콜래스 - 04. Class 콜래스 고당해 보세요 String, Wrapper 콜래스 제네목 프로그래잉 컬렉션 프레잉워크란 List 인터페이스 Stack과 Queue 구현하기 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 내부 콜래스 - 1 내부 콜래스 - 1 내부 콜래스 - 1 대부 클래스 - 2	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:35:36 7:59:36 5:35:36 7:7:71:2 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다령성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 주상클래스란 이 등등 - 함플릿 에서드 캠플릿 에서도 활용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교당해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레잉워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 2 라드리 - 1 나타보다 - 2 라드리 - 1 나타보다 - 2 라드리 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:00:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:36:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48 4:09:36	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스라은 주상클래스라는 이 등등 한플럿 메서도 캠플릿 메서도 캠플릿 메서도 캠플릿 메서드 캠플릿 메서드 캠플릿 메서스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교명해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요  청대명, Wrapper 클래스 제너릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 2 로등리 - 1 스트림 - 2 코딩해 보세요	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:40 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 0:4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48 4:09:36 4:29:36 113:37:12		
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 안바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스만 추상클래스만 추상클래스만 존상클래스 응용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제너에 무로그래밍 컬렉션 프레잉워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:41:25 5:30:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48 4:09:36 113:37:12 5:30:24	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 성속에서 콜래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 개스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상콜래스 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 홈용하기 고당해 보세요 인터페이스랑 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고형해 보세요 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 2 Object 콜래스 - 3 Class콜래스 - 04, Class 콜래스 고당해 보세요 String, Wrapper 콜래스 제네릭 프로그래잉 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 M로인터페이스 - 2 H로인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 대로인터페이스 - 2 대로인터페이스 - 2 대로인터페이스 - 1 대부 콜래스 - 2 라는데 - 1 드로 - 2 라는데 - 1 트로 - 2 라는데 - 1 트로 - 2	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:30:36 7:59:36 4:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48 4:09:36 4:29:36 113:37:12 5:30:00	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스란 추상클래스란 주상클래스란 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서도 텔용하기 고당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레잉워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 H부 클래스 - 2 HT 무플래스 - 1 내부 클래스 - 1 내부 클래스 - 2 라는 의 대한 - 1 대부 클래스 - 1 대부 클래스 - 1 대부 클래스 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:00:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:36:36 7:37:12 7:19:12 5:33:12 4:27:12 4:35:12 5:50:48 4:09:36 4:29:36 113:37:12 5:30:24 5:30:24 5:30:24 5:30:00 7:27:12	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스란 추상클래스라은 주상클래스라는 이 등을 한 등을 한 대형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 교명해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 고당해 보세요 보다명, Wrapper 클래스 제너릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 내부 클래스 - 1 나타 클래스 - 1 나타 클래스 - 1 나타 그래나 - 1 나타 그래나 - 2 라는 인터페이스 - 2 대로 그래밍 크라스 제너릭 프라스 - 1 나타 그래나 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:40 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:44:24 7:10:00 0:43:7:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:7:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:43:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 0:13:6 13:36:24 13:37:12 13:36:24	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스 은용 - 템플럿 메서도 템플릿 메서도 활용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:37:12 7:19:12 5:30:36 4:29:36 113:37:12 5:50:48 4:09:36 4:29:36 113:37:12 5:30:24 5:30:00 7:27:12 3:36:24 6:08:48	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 개스팅과 instanceof 고당해 보세요 추상클래스 등용 - 템플릿 메서드 템플릿 메서드 활용하기 고당해 보세요 인터페이스랑 일타형성 구런 - 1 인터페이스를 활용한 다형성 구런 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 고당해 보세요 Object 클래스 - 2 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04, Class 클래스 고당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네목 프로그래잉 철렉션 프레임워크란 List 인터페이스 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 서월인테메이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 대를 인터페이스 - 2 대를 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 대를 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 대를 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 대를 인터페이스 - 1 대부 클래스 - 2 라는지 - 1 대부 클래스 - 1 대부 클래스 - 2 라는지 - 1 대부 클래스 - 1 대부 클래스 - 1 대부 클래스 - 2 라는지 - 1 대부 클래스 - 1 대보 클래스 - 2 라는지 - 1 대보 - 1	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 4:37:12 10:12:00 0:44:24 7:10:00 7:44:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:59:36 5:35:36 7:59:36 5:35:36 7:59:36 4:29:36 113:37:12 5:30:24 4:29:36 113:37:12 5:30:00 7:27:12 3:36:24 6:08:48 8:26:24	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	
		상속이란 - 1 상속이란 - 2 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환 매서도 오바라이딩 다형성 - 1 다형성 - 2 다운 캐스팅과 instanceof 교당해 보세요 추상클래스 은용 - 템플럿 메서도 템플릿 메서도 활용하기 교당해 보세요 인터페이스란 인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 1 인터페이스의 요소들 - 2 코팅해 보세요 Object 클래스 - 1 Object 클래스 - 3 Class클래스 - 04. Class 클래스 교당해 보세요 String, Wrapper 클래스 제네릭 프로그래밍 컬렉션 프레임워크란 List 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Map 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg 인터페이스 - 1 Set 인터페이스 - 2 Abg	6:03:36 4:39:12 8:03:12 7:30:00 4:13:36 4:50:24 6:12:48 2:08:00 8:42:24 8:19:12 9:46:48 1:02:48 7:31:36 6:35:12 8:44:00 7:47:12 4:43:36 1:04:48 107:58:24 5:20:24 6:00:00 6:01:36 5:04:48 3:05:36 7:37:12 7:19:12 5:30:36 4:29:36 113:37:12 5:50:48 4:09:36 4:29:36 113:37:12 5:30:24 5:30:00 7:27:12 3:36:24 6:08:48	지병 프로그래밍 상황 1- 성물짓과 인터웨이스	

보조 스트림	7:50:00	5					
직렬화	5:02:00	ŭ					
그 외 입출력 클래스와 데코레이터 패턴 - 1	4:09:36						
그 외 입출력 클래스와 데코레이터 패턴 - 2	5:11:36						
Thread 구현하기	5:59:12						
Thread의 여러가지 메서드 활용 - 1	4:34:48						
Thread의 여러가지 메서드 활용 - 2	5:12:24						
multi-thread 프로그래밍 - 1	6:34:24						
multi-thread 프로그래밍 - 2	7:24:48 93:35:36		예외처리와 Multi-Thread				
3 스프링 부트 프로젝트 (어드민 페이지 만들기)							
00. 강사소개	1:49:36						
01.Intellij 와 MySqi설치	7:08:24						
02.서버 개발자란	2:38:00						
03.HTTP Metod	7:50:00						
04.POST	5:47:12						
05.springboot ♀ rest api	1:13:12						
06.Lombok	3:00:00						
07.JPA	3:20:48						
08.Entity 생성과 Repository	5:12:24						
09.JPA를 통한 CRUD 배우기 - 1_1	5:44:48	6					
10. JPA를 통한 CRUD 배우기 - 1_2	4:34:48						
11.JPA를 통한 CRUD 배우기 - 2	3:41:12						
12.JPA 연관관계 설정	5:20:24						
15.0FA 연관간계 설정 배우기 - 코딩하기 - 1	5:22:00						
13.JPA 언관관계 일정 배우기 - 고영하기 - 1 14.JPA 연관관계 설정 배우기 - 코딩하기 - 2	4:42:00						
14.JPA 언관관계 일정 배우기 - 고영하기 - 2 15.JPA 연관관계 설정 배우기 - QueryMethod	4:42:00						
15.JPA 언관관계 일당 매우기 - QueryMetriod 16.기획자와 일하는 방법	2:14:48						
10.기록사가 달아는 영립 17.어드민 프로젝트를 위한 ERD 설계하기	7:24:00						
	4:20:24						
18.Entity 및 Repository 설정 - 1			프르제트 1 1조원				
19.Entity 28. Repository 437 - 2	3:45:36 89:34:00		프로젝트 1- 1주차		_		
20.category user 데이블 테스트 21 partner item cortex detail 데이블 테스트 1	7:06:48						
21. partner item order detail III 0   III 1   III - II   III   IIII   III   II	5:24:48						
22, partner item order detail (III)   II / Le = 2	3:47:12						
23. order group admin user 테이블 테스트	4:50:48						
24.연관관계 설정 - 1	5:38:00						
25.연관관계 설정 - 2	4:34:48						
26.JPA의 추가기능	7:05:36						
7-1 Front-end 개발자와 일하는 방식	2:23:12						
7-2 CRUD 인터페이스 정의와 ResponseBody 공동부 작성	8:39:12	_					
8-1-01. 사용자 API CREATE - 1	5:01:12	7					
8-1-02. 사용자 API CREATE - 2	5:17:36						
8-1-03. 사용자 API READ	2:37:12						
8-1-04. 사용자 API UPDATE	4:08:48						
8-1-05. 사용자 API DELETE	1:40:48						
8-2-01. 상품 API CREATE - 1	4:30:00						
8-2-02. 상품 API CREATE - 2	6:03:36						
8-2-03. 상품 API READ	1:42:24						
8-2-03. 상품 API READ 8-2-04. 상품 API UPDATE	1:42:24 3:38:48						
			프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE	3:38:48		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API UPDATE	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE	3:38:48 1.52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API RAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API PEAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00		프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API RAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 작용해보기	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-01. 소를 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 국용하기 - 2 9-06. 주상화 코드 적용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-3-05. 상품 API DELETE 8-3-05. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 크드 적용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기 11-01페이징 처리 - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12	8	프로젝트 1 - 2주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API CREATE 8-3-05. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 적용해보기 10-01. 생물 데이터 생성하기 11-01 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1	3:38:48  1:52:00  86:02:48  7:35:12  1:56:00  2:51:12  1:21:12  4:40:24  4:50:00  4:15:36  2:35:36  3:46:00  4:14:00  6:15:36  10:19:12  7:48:48	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. YPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 주상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 적용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기 11-01 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12	8	프로젝트 1 - 2주차 프로젝트 1 - 3주차				
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. YPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 적용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기 11-01 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기)	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 적용해보기 10-01. 생품 데이터 생성하기 11-01페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트 마무리하며	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 수상화 고드 적용해보기 10-01. 산품 데이터 생성하기 11-01 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트를 마무리하며 4 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링 부트 소개 스프링부트 소개 - 01. 스프링 부트 소개	3:38:48  1:52:00  86:02:48  7:35:12  1:56:00  2:51:12  1:21:12  4:40:24  4:50:00  4:15:36  2:35:36  3:46:00  4:14:00  6:15:36  10:19:12  7:48:48  2:18:24  64:47:12  1:15:12  1:39:36	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE  8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 작용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기 11-01페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트를 마우리하며 4 스프링 부트 프로젝트 (자인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 소개 - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 소개 - 01. 스프링 부트 시작하기	3:38:48  1:52:00  86:02:48  7:35:12  1:56:00  2:51:12  1:21:12  4:40:24  4:50:00  4:15:36  2:35:36  3:46:00  4:14:00  6:15:36  10:19:12  7:48:48  2:18:24  64:47:12  1:15:12  1:39:36  4:31:12	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREAD 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. YPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 주상화 적용하기 9-04. Service 주상화 적용하기 - 1 9-05. Service 주상화 적용하기 - 2 9-06. 주상화 코드 적용해보기 10-01. 샘플 데이터 생성하기 11-01 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 산재 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. APA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 고 적용하보기 10-01. 생플 데이터 생성하기 11-01페이징 처리 - 2 11-02. 페이징 보리 - 1 11-02. 페이징 보리 - 03. 파이즈 보투트 보기 0-11. 스프링 부트 보로 제트를 마우리하며 4 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 시계 - 02. HelloWordController생성 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작 - 02. HelloWordController생성 스프링부트 시작 - 03. MockMyc 테스트 만들기	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-05. 상품 API DELETE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 9-04. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 교드 적용해보기 10-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 베이징 처리 - 2 11-02. 베이징 처리 - 2 11-02. 베이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트를 마무리하며 4 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 03. MockMvc 데너트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. MockMvc 데너트 만들기 Chapter 03. JPA - 04. MockMvc 데너트 만들기 Chapter 03. JPA - 01. JPA 시작하기	3:38:48  1:52:00  86:02:48  7:35:12  1:56:00  2:51:12  1:21:12  4:40:24  4:50:00  4:16:36  2:35:36  3:46:00  4:14:00  6:16:36  10:19:12  7:48:48  2:18:24  64:47:12  1:15:12  1:39:36  4:31:12  4:4:24  7:32:24  7:57:12	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-00. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 1 9-05. Service 추상화 적용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 적용해보기 10-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 베이징 처리 - 2 11-02. 베이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 사과 - 01. 스프링 부트 본 사라하기 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 02. HelloWordController생성 스프링부트 시작 - 03. MockMyc 테스트 만들기 Chapter 03. JPA - 02. Lombok (1)	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추산화 작용하기 9-04. Service 추산화 작용하기 9-05. Service 추산화 작용하기 10-01. 생품 데이터 생성하기 11-01메이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 소프랑부트 프로젝트를 마무리하며 4 스프랑부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프랑부트 소개 스프랑부트 시작 - 01. 스프랑부트란 스프랑부트 시작 - 01. 스프랑부트란 스프랑부트 시작 - 01. 스프랑부트 시작하기 스프랑부트 시작 - 02. HelloWordController생성 스프랑부트 시작 - 03. MockMyc 테스트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. MockMyc 테스트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 작용하기 - 2 11-01. 배이장 처리 - 2 11-02. 배이장 처리 - 2 12. 스프랑부트 프로젝트를 마무리하며 4 스프랑부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프랑부트 전 0 프랑부트 시작 - 01. 스프랑부트 언 0 프랑부트 시작 - 01. 스프랑부트 인 0 스프랑부트 시작 - 01. JPA 시작하기 0 Chapter 03. JPA - 01. JPA 시작하기 0 Chapter 03. JPA - 01. JPA (1) 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-05. 상품 API DELETE 8-3-02. 주문내역 API READ 8-3-03. 주문내역 API NEAD 8-3-04. 주문내역 API NEAD 8-3-04. 주문내역 API NEAD 8-3-04. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 수상화 교급 사용해보기 10-01. 해를 데이터 생성하기 11-01페이징 처리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 사작 - 01. 스프링 부트 산재 스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 산재 스프링부트 시작 - 03. MockMyn Ely 등기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 04. JPA PA Relation - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-05. 상품 API DELETE 8-3-06. 수품 PI DELETE 8-3-07. 주문내역 API CREATE 8-3-08. 주문내역 API DELETE 9-3-09. 주문내역 API UPDATE 8-3-09. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-09. Onthorition 주상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 작용하기 10-01. 생품 데이터 생성하기 11-01. 베이징 차리 - 2 11-02. 베이징 차리 - 2 11-02. 베이징 차리 - 2 12. 스프링 부트 프로젝트를 이무리하여 4 스프링 부트 프로젝트 (지안 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 시작하기 스프링부트 시작 - 01. 스프링부트 시작하기 스프링부트 시작 - 02. HelloWordController생성 - 프링부트 시작 - 03. MockMye 테스트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (1) Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 06. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 06. Lombok (2) - 2 Chapter 04. JPA Relation - 2	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:51:36 5:51:36	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API UPDATE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 중심화 작용하기 - 2 9-05. Service 주상화 작용하기 - 2 9-06. 주상화 코드 작용해보기 10-01. 설플 데이터 성화하기 10-01. 설플 데이터 성화하기 11-01. 플레 데이터 성화하기 11-01. 플레 데이터 성화하기 11-02. 페이징 처리 - 2 12. 소프링 부트 프로젝트를 마무리하며 4 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링 부트 스케 스프링부트 시작 - 03. Mockhve 데스트 만들기 Chapter 03. JPA - 01. JPA Nepton 이 는 이 는 이 는 이 는 이 는 이 는 이 는 이 는 이 는 이	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48	8					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 성품 API DELETE 8-2-05. 성품 API DELETE 8-3-01. 주인내역 API CREATE 8-3-02. 주인내역 API CREATE 8-3-03. 주문내역 API CREATE 8-3-04. 주인내역 API UPDATE 8-3-04. 주인내역 API DELETE 9-01. UPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. UPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controlled 추성화 작용하기 9-04. Service 추성화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 교로 작용해보기 10-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 생플 데이터 생성하기 11-01. 선플 데이터 생성하기 11-01. 선플 데이터 생성하기 11-01. 선플 데이터 생성하기 11-01. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스랑 만들기) intro - 01. 스프링 부트 소개 스프링부트 A과 - 01. 스프링부트 한 시작하기 스프링부트 API - 03. 나스프링부트 MY - 03. HOADMW 데스트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 04. JPA Relation - 3	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24	9					
8-2-06. 상점 API UPDATE 9-2-05. 상점 API DELETE 8-3-01. 주만내역 API CREATE 8-3-02. 주만내역 API CREATE 8-3-03. 주만내역 API UPDATE 8-3-04. 주만내역 API DELETE 9-01. IPPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. IPPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 1 9-06. 추상화 크드 작용해보기 10-01. 생활 대이터 생선기 10-01. 생활 데이터 생선기 11-01 레이징 처리 - 1 11-02. 페이징 처리 - 1 12. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Infro - 01. 스프링 부트 스캐 스프링부트 시국 - 01. 스프링 부트 사장하기 스프링부트 시국 - 01. 스프링 부트 사장하기 스프링부트 시국 - 01. 스프링 부트 아프 (지연 이 는 연기 ) 1- 스프링부트 시국 - 02. HelloWordController생생 1- 스프링부트 시국 - 03. MookAfter 데스트 인들기 Chapter 03. IPA - 04. Lombok (1) Chapter 03. IPA - 05. Lombok (2) - 1 Chapter 04. IPA - 05. Lombok (2) - 2 Chapter 04. IPA Relation - 3 Chapter 04. IPA Relation -	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36	9					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-3-01. 주민내역 API CREATE 8-3-02. 주민내역 API CREATE 8-3-02. 주민내역 API CREATE 8-3-03. 주민내역 API CREATE 8-3-04. 주민내역 API CREATE 8-3-04. 주민내역 API CREATE 8-3-04. 주민내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controler 추상화 작용하기 9-04. Service 추상화 작용하기 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 작용하기 - 2 9-06. 추상화 코드 작용하기 - 2 10-11. 생물 테이터 설립하기 11-01. 배의 정치 리 - 1 11-02. 배의 정치 리 - 2 12. 스프링부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기) Intro - 01. 스프링부트 교육에는 마무리하며 4 스프링부트 지구 - 01. 스프링부트 전자 - 프랑부트 지구 - 01. 스프링부트 전자 이기. 스프링부트 지수 다기 - 프랑부트 지구 - 01. 스프링부트 전자 이기. 스프링부트 지수 다기 - 스프링부트 지구 - 01. 스프링부트 전자 이기. 스프링부트 지수 다기 - 스프링부트 지구 - 01. 스프링부트 지수 다기 - 스프링부트 지구 - 03. MookMve 테스트 만들기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 04. JPA Relation - 2 Chapter 04. JPA Query Method	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00	9					
8-2-04. 상품 API UPDATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주민내역 API CREATE 8-3-02. 주민내역 API CREATE 8-3-03. 주민내역 API UPDATE 8-3-04. 주민내역 API UPDATE 8-3-04. 주민내역 API UPDATE 8-3-04. 주민내역 API UPDATE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 1 9-05. Service 추상화 작용하기 - 2 9-06. 추상화 고딕 점험보기 10-01. 생플 데이터 생성하기 11-01 베이징 처리 - 1 11-02. 베이징 처리 - 2 12. 스프랑 부트 프로젝트를 마무리하미 4 스프랑 부트 프로젝트를 (지안 정보 관리 시스랑 만들기) intro - 01. 스프랑 부트 소개 스프랑부트 시구 - 01. 스프랑부트라 스프랑부트 시구 - 03. MockMvc 테스트 만들기 - 스프랑부트 시국 - 03. MockMvc 테스트 만들기 - Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2 Chapter 04. JPA Relation - 2 Chapter 04. O5. JPA Relation - 3 Chapter 04. OF. JPA Query Method Chapter 04. Of. JPA Relation - 3 Chapter 04. Of. JPA Relation - 7 Chap	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24	9					
8-2-04. 상품 API DELETE 8-2-01. 주판 DELETE 8-3-01. 주판 DELETE 8-3-01. 주판 DELETE 8-3-02. 주탄 만역 API READ 8-3-03. 주민만역 API PEAD 8-3-04. 주문 만역 API PEAD 9-05. AP	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48	9					
8-2-04. 상품 API UPLATE 8-2-05. 상품 API DELETE 8-3-01. 주란내역 API READ 8-3-03. 주란내역 API READ 8-3-04. 주란내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2 9-03. Controller 주성의 작용하기 9-04. Service 주상의 작용하기 9-05. Service 주상의 작용하기 10-01. 생물 데이터 생성하기 11-01 베이징 자리 - 1 11-02. 메이징 자리 - 1 11-02. 메이징 자리 - 1 11-02. 메이징 자리 - 01. 나이와 아이즈	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-04. 성품 API UPDATE 8-3-01. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-02. 주문내역 API CREATE 8-3-03. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 8-3-04. 주문내역 API UPDATE 9-01. JPA Enum 형태의 3: 근리 -1 9-02. JPA Enum 형태의 3: 근리 -1 9-02. JPA Enum 형태의 3: 근리 -1 9-03. Controller 소성화 작용하기 9-04. Service 주상화 작용하기 -1 9-05. Service 주상화 작용하기 -1 9-05. Service 주상화 작용하기 -2 9-05. 추산화 조근 착용하지 구기 10-01. 설명 데이터 생하기 11-01 생명 데이터 생하기 11-02. 페이징 처리 -2 11-02. 페이징 처리 -2 12. 스트링 부트 프로젝트를 마무리하이 11-02. 페이징 처리 -2 12. 스트링 부트 프로젝트를 마무리하이 11-02. 페이징 처리 -2 12. 스트링 부트 스케 이 -1. 스트링 부트 스케 Intro- 01. 스트링 부트 스트링 부트 스케 Intro- 01. 스트링 부트 스페 Intro- 01. 스트링 부트 스트링 Pro- 01. API	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75	9					
8-2-05. 성품 API DEDATE 8-2-05. 성품 API DELETE 6-3-00. 주면내역 API CREATE 8-3-02. 주면내역 API CREATE 8-3-02. 주면내역 API DELETE 9-3-03. 주면내역 API DELETE 9-3-04. 주면내역 API DELETE 9-3-05. 주면내역 API DELETE 9-3-05. 주면내역 API DELETE 9-3-05. PELIN 열린 의 같은 1-1 9-40. SUPA Enum 열린의 같은 1-1 9-40. SUPA Enum 열린의 같은 1-2 9-50. Controller 수성의 작용하기 - 1 9-50. SuPA 를 수성의 작용하기 - 1 9-50. SuPA 를 수성의 조명하기 - 1 9-50. SuPA 를 수성의 조명하기 - 1 9-50. SuPA 를 수성의 조명하기 - 1 1-0-1 레이징 없는 1 1-1-0-1 베이징 없는 1 1-1-0-1 베이징 없는 1 1-1-0-1 베이징 없는 1 1-1-0-1 메이징 없는 1 1-1-0-	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4:75 6:16:48	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-04. 성품 API DEATE   8-3-01. 주문내역 API CREATE	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75 6:16:48 3:59:12	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-04. 실점 API DELETE 8-3-02. 주만내역 API CREATE 8-3-02. 주만내역 API CREATE 8-3-02. 주만내역 API CREATE 8-3-04. 주만내역 API DELETE 8-3-04. 주만내역 API DELETE 9-01. JPA Enum 8합의 값 군인 - 1 9-02. JPA Enum 8합의 값 군인 - 1 9-02. JPA Enum 8합의 값 군인 - 2 9-03. Controller 주상화 작용하기 9-04. Service 주상화 작용하기 9-04. Service 주상화 작용하기 10-01. 생물 대이년 성성하기 10-01. 생물 대이년 성성하기 10-01. 생물 대이년 성성하기 10-01. 생물 대이년 성성하기 11-01 제외 처인 - 2 12. 스트링 부트 모존책들 데마건 라이션 11-02 웨이징 처인 - 2 12. 스트링 부트 모존책들 데마건라하여 4. 스프링 부트 모존책들 (지인 정보 관리 시스링 안들기) Intro-01. 스트링 부트 스케 의 스트링 부트 시작 - 03. Lo트링 사건 스트링 부트 시작 - 03. ModAMor 대신트 인들기 Chapter 03. JPA - 03. Lombok (1) 11-02 메이징 JPA - 03. Lombok (2) - 1 11-02 메이징 JPA - 03. Lombok (2) - 1 11-02 메이징 JPA - 03. Lombok (2) - 2 11-02 ModAMor (3) JPA - 03. Lombok (2) - 2 11-02 ModAMor (3) JPA - 03. Lombok (2) - 2 11-02 ModAMor (3) JPA - 03. Lombok (2) - 2 11-02 ModAMor (3) JPA Relation - 3 11-02 ModAMor (3) JPA Relation - 3 11-02 ModAMor (3) JPA Relation - 3 11-02 ModAMor (4) JPA	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:112:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75	9	프로젝트 1-3주차				
8-20.4 살림 API (PLEATE 8-30.1 주입 번역 API CREATE 8-30.1 주입 번역 API CREATE 8-30.4 주입 보역 API READ 8-30.3 주입 보역 API DELETE 8-30.4 주입 반역 API DELETE 8-30.4 주입 반역 API DELETE 9-30.5 Controller 추성화 작용하기 9-30.5 Controller 추성화 작용하기 9-4 Service 추성화 작용하기 9-4 Service 추성화 작용하기 9-5 Service 추성화 작용하기 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75 6:16:48 3:59:12 10:16:24 8:14:24	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-04. 성품 API DELETE  8-2-05. 설품 API DELETE  8-3-07. 주일 내적 API CREATE  8-3-07. 주일 내적 API CREATE  8-3-07. 주일 내적 API UPDATE  8-3-04. 주인 내적 API UPDATE  8-3-05. Centroller 주성화 작업하기  9-04. Service 주성화 작업하기  9-04. Service 주성화 작업하기  9-05. Service 주성화 작업하기  9-06. 주성화 크는 작용하기  1-05. Service 주성화 작업하기  1-05. Service 주성화 작업하기  1-05. 등을 데이터 성영하기  1-05. 등을 데이터 성영하기  1-05. 등을 데이터 성영하기  1-05. 등에 지원 지원 - 2  4 스프링부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기)  1-05. 보고 링부트 프로젝트를 데다리하며  4 스프링부트 지구 - 01. 스프링부트를 데다리하며  4 스프링부트 지구 - 01. 스프링부트를 대주하기  스프링부트 지구 - 01. 스프링부트를 지구하기  스프링부트 지구 - 01. 스프링부트를 지구하기  스프링부트 지구 - 01. 스프링부트를 지구하기  (Trapper 03. JPA - 02. Lombok (1)  (Trapper 03. JPA - 02. Lombok (2) - 1  (Trapper 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1  (Trapper 04. JPA Relation - 2  (Trapper 04. JPA Relation - 3  (Trapper 04. JPA Relation - 3  (Trapper 04. JPA Relation - 3  (Trapper 04. DPA Relation - 3  (Trapper 04. Opt AP Relation - 3  (Trapper 04. Opt AP Relation - 2  (Trapper 04. Opt AP Relation - 3  (Trapper 05. Refractoring - 07. ② Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 08. @Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 08. @Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 08. @Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 05. Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 05. Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 05. Centroller Fest # 3  (Trapper 06. Centroller - 05. Centroller Fest # 3	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:55:48 4:75 6:16:48 3:59:12 10:16:24 8:14:24 5:20:48	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-05. 설명 API (PEATE 8-3-05. 주말 내 API PICETE 8-3-06. 주말 내 API PICETE 8-3-07. 주말 내 API PICETE 8-3-07. 주말 내 API PICETE 8-3-07. 주말 내 API PICETE 9-01. JPA Enum 형답의 및 관리 - 1 9-02. JPA Enum 형답의 및 관리 - 2 9-03. Controller 주성을 취임하기 9-04. Service 주성을 취임하기 9-04. Service 주성을 취임하기 9-05. Service 주성을 취임하기 10-01. 설명 데미터 성명하기 10-01. 설명 데미터 성명하기 11-01 데미링 제리 - 1 11-01 데미링 제리 -	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75 6:16:48 3:59:12 10:16:24 8:14:24 5:20:48 6:21:36	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-06. 실용 API (PDEATE 8-2-06. 일을 API (PDEATE 8-3-10. 주민내역 API (PEATE 8-3-02. 주민내역 API (PEATE 8-3-04. 주민내역 API (PEATE 9-10. FAR Fixing 형태의 교리 - 1 9-10. FAR Fixing 형태의 교리 - 2 9-10. FAR Fixing 형태의 교리 - 2 9-10. FAR Fixing 형태의 교리 - 2 9-10. FAR Fixing 형태의 교리 - 1 10-10. Service 하실의 적용하기 - 2 9-10. FAR Fixing 형태의 기 10-10. Service 하실의 적용하기 - 2 9-10. FAR Fixing 의미 - 1 10-10. Service 하실의 적용하기 - 2 9-10. FAR Fixing 의미 - 1 10-10. Service 하실의 적용하기 - 2 9-10. FAR Fixing 의미 - 1 10-10. Service - 1 10-10. Se	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:38 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4:75	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-05. 의용 APUPDATE 8-2-05. 의용 APUELETE 8-3-01. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APUELETE 9-11. JPA Enum 영업의 같 건리 - 1 9-02. JPA Enum 영업의 같 건리 - 1 9-02. JPA Enum 영업의 같 건리 - 2 9-03. Controller 주는 용상 목욕에 기 9-04. Service 추산의 목욕에 기 9-04. Service 추산의 목욕에 기 9-05. Service 추산의 목욕에 기 10-01. 생물 입어 전성 생명이 기 10-01. 생물 입어 전성 생명이 기 11-01월이의 자리 - 2 11-02. 웨이의 자리 - 2 11-02. 웨이의 자리 - 2 12. 소프링 부트 프로젝트를 마구리하여 4 스프링 부트 프로젝트를 마구리하여 1-10. 스프링 부트 프로젝트를 마구리하여 1-10. 스프링 부트 스케 - 01. 스트링 부트 - 02. Controleter Test # 01. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 04. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03.	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75 6:16:24 8:14:24 6:38:48 11:12:48 5:55:48 4.75 6:16:24 8:14:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 6:21:36 6:16:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-05. 일본 제가 DPLETE 8-3-05. 일본 제가 DPLETE 8-3-05. 일본 제가 DPLETE 8-3-02. 주민보여 API (REATE 8-3-02. 주민보여 API (REATE 8-3-02. 주민보여 API (REATE 8-3-04. 주민보여 API (REATE 8-3-04. 주민보여 API (REATE 9-11. PAE Farmu 해당의 값 같고! - 1 9-02. PAE Farmu 해당의 값 같고! - 2 9-03. Controlare 주의 생명 작용하기 - 1 9-04. Service 주인의 작용이 가 - 1 9-05. Service 주인의 작용이 가 - 1 9-05. Service 주인의 작용이 가 - 1 10-01. 생물 데이터 생명하기 11-01페이의 자리 - 1 12. 스프링 부트 스펙부트 스펙 12. 스프링 부트 스펙부트 스펙 13. 스프링 부트 스펙부트 스펙 14. 스프링 부트 스펙부트 스펙 15. 스프링 부트 스펙부트 스펙 (REATE) 15. 스프링 부트 시구 - 03. Moddline 테스트 만든기 16. 스프링 부트 시구 - 03. Moddline 테스트 만든기 16. 다음바로 시구 - 03. Moddline 테스트 만든기 17. Chapter 03. JPA - 01. JPA - 14 하이 기 18. Chapter 03. JPA - 01. JPA - 14 하이 기 18. Chapter 03. JPA - 03. Lombox (있) - 1 19. Chapter 03. JPA - 04. Lombox (Q) - 2 19. Chapter 03. JPA - 04. Lombox (Q) - 2 19. Chapter 03. JPA - 04. Lombox (Q) - 2 19. Chapter 03. JPA - 04. Lombox (Q) - 2 19. Chapter 03. JPA - 04. Lombox (Q) - 2 19. Chapter 04. DPA - 10. AEB - 19. AEB - 10. AEB - 1	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:55:48 4:75 6:16:48 3:59:12 10:16:24 8:14:24 5:20:48 6:21:36 4:20:00 4:49:12 8:04:48	9	프로젝트 1-3주차				
8-2-05. 의용 APUPDATE 8-2-05. 의용 APUELETE 8-3-01. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APU CREATE 8-3-02. 주문 민석 APUELETE 9-11. JPA Enum 영업의 같 건리 - 1 9-02. JPA Enum 영업의 같 건리 - 1 9-02. JPA Enum 영업의 같 건리 - 2 9-03. Controller 주는 용상 목욕에 기 9-04. Service 추산의 목욕에 기 9-04. Service 추산의 목욕에 기 9-05. Service 추산의 목욕에 기 10-01. 생물 입어 전성 생명이 기 10-01. 생물 입어 전성 생명이 기 11-01월이의 자리 - 2 11-02. 웨이의 자리 - 2 11-02. 웨이의 자리 - 2 12. 소프링 부트 프로젝트를 마구리하여 4 스프링 부트 프로젝트를 마구리하여 1-10. 스프링 부트 프로젝트를 마구리하여 1-10. 스프링 부트 스케 - 01. 스트링 부트 - 02. Controleter Test # 01. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 04. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03. Chapter 03.	3:38:48 1:52:00 86:02:48 7:35:12 1:56:00 2:51:12 1:21:12 4:40:24 4:50:00 4:15:36 2:35:36 3:46:00 4:14:00 6:15:36 10:19:12 7:48:48 2:18:24 64:47:12 1:15:12 1:39:36 4:31:12 4:14:24 7:32:24 7:57:12 6:12:24 4:17:12 3:48:24 5:21:36 5:51:36 7:40:48 8:26:24 7:03:36 9:40:00 4:48:24 6:38:48 11:12:48 5:54:48 4.75 6:16:24 8:14:24 6:38:48 11:12:48 5:55:48 4.75 6:16:24 8:14:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 11:12:24 6:38:48 6:21:36 6:16:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24 8:14:24 6:20:24	9	프로젝트 1-3주차				

Chapter 09. Exception - 01. Exception Handling #1	5:34:24			
Chapter 09. Exception - 02. Exception Handling #2	10:32:24			
Chapter 09. Exception - 03. Exception Handling #3	7:22:24			
Chapter 10. Validator - 01. Parameter Validator	5:29:36			
Chapter 11. Paging - 01. List Api & Paging	9:00:24			
Chapter 12. Summary - 01. SpringBoot Project 학습정리	4:14:48 4.44	프로젝트 2- 2주차		