**프로그래밍 언어의 특징 : 정형화**

소스 코드를 처음 접하게 되는 여러분은 혼란의 도가니탕에 빠져 있을 것입니다. 그러니까 이 글을 계속 읽고 있겠지요.

**왜 소스 코드를 어렵게 느낄까요?**

새로운 것이라서?

원래 어려운 거라서?

기타등등 여러가지 이유가 있겠죠.

하지만 두려워하지 마세요.

프로그래밍 언어는 매우 쉽습니다.

프로그래밍 언어는 하나의 언어입니다.

스페인에 가서 스페인 사람에게 말을 하려면 스페인어로 말해야겠죠?

컴퓨터 세계에 들어왔다면, 컴퓨터에게 컴퓨터 언어로 말을 한다고 생각하면 됩니다.

영화 ‘황산벌’을 보셨나요? 영화속에서는 같은 한국어임에도 경상도(신라)와 전라도(백제) 지역의 사투리가 달라 서로 잘 이해하지 못하는 우스꽝스러운 장면이 펼쳐집니다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이처럼 같은 언어라도 어떻게 말을 하냐에 따라 전달이 잘못될 수도 있는데, 컴퓨터 프로그램에서 이런 일이 발생했다간 어마어마한 일이 생깁니다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

때문에 프로그래밍 언어는 정해진 문법을 꼭 따라야 하고,

단순명료할수록 좋습니다.

**소스코드 : 엄마의 심부름 목록**

프로그래밍(이하 코딩)은 인간의 귀차니즘에서 비롯되었습니다. 그래서 **할 일을 남(컴퓨터)에게 떠맡기려는 것**이죠.



**코딩의 목적은 일을 시켜 결과를 얻어내는 것입니다.**

우리는 파더기에게 ‘일거리’를 주고 원하는 결과를 얻어내야 합니다.

코딩을 하는 것은 ‘일거리’를 쓰는 것과 같습니다. 일 거리를 잘 써줄수록 파더기는 순서에 따라 더 일을 빠르게 잘 하겠지요.

|  |  |
| --- | --- |
| **-루시네 과일가게가서 사과 5개, 배 10개 사오기**  **-라나네 카페에서 외상값 5000원 전해주기**  **-마리네 만화방에 원피스 1,2,3,4권 반납하기**  **-만약, 오는 길에 경비실 아저씨를 만나면 사과 2개 드릴 것** | 루시네 가게에서 과일 좀 사오고, 라나네 외상 있을거야, 그것도 가서 갚고, 얼만지는 가서 물어봐. 저기 만화방 가서 만화책 빌린 것도 갖다주고. 아 오다가 경비아저씨 만나면 그냥 오지말고 뭐 좀 드려라. |

어떤 쪽이 더 명확하고 이해하기 쉬운지 한눈에 보이죠?

먼저 소스 코드를 보기 전에 새로운 프로그램(작업 목록)을 통해 이해해 나가 보지요.

**문장 간결화**

1. **한자어보다 한글어 위주로(구어체) 쓰는 것이 더 이해하기에 좋습니다. 그렇다고 말을 늘여서 쓰는 것은 아닙니다.**
2. **문장은 꼬아서 쓸 필요없이 최대한 간결하게 써야합니다. 가장가장가장가장가장가장 중요합니다. (나무의 가지 쳐내기)  
   ex) 여러분은 이미 “하나의 언어"를 알고 있다고 생각합니다.**

**->여러분은 이미 하나의 언어를 알고 있습니다.**

1. **하고싶은 말을 다 쓰지 않아야 합니다. 2번과 같은 이유입니다. 목적에 조금이라도 부합하지 않는다면 과감히 삭제해야합니다(숲의 나무 쳐내기). 지금 글과 원글을 비교해보시면 좋을 거 같습니다.**
2. **단락에 변화를 많이 주면 가독성에 더 좋습니다. 컴퓨터 화면은 책보다 더 가독성이 떨어지기 때문에..**
3. **재미나 이해를 위한 그림이 많을수록 좋습니다. 이또한 내용과 무관하다면 삭제하는 편이 더 낫습니다.**