

Ch 03.Java Programming

🕒 생성일	@2023년 12월 18일 오후 8:30
🏷 태그	

▼ Index

[\[실습\]](#)

[01. 변수와 심볼테이블](#)

[Symbol table](#)

[실습]

변수 선언과 할당 및 초기화

```
import java.util.Arrays;

public class VDATest {
    public static void main(String[] args) {
        // Q1 : 정수 한개를 저장하기 위해서 변수를 선언
        int a = 0;
        System.out.println("a = " + a);

        // Q2 : 변수 a에 10을 저장하고 a에 저장된 값을 변수 b에 저장하
        //      변수 b에 10을 곱하여 변수 c에 저장
        a = 10;
        int b = a;
        int c = b * 10;
        System.out.println("c = " + c);

        // Q3 : sum 이라는 변수에 1부터 5까지의 수를 누적(accumulate)
        int sum = 0;
        for(int i = 1; i <= 5; i++)
            sum += i;
        System.out.println("sum = " + sum);

        // Q4 : x = 10, y = 20을 저장하고 변수의 값을 서로 교환(Swap)
```

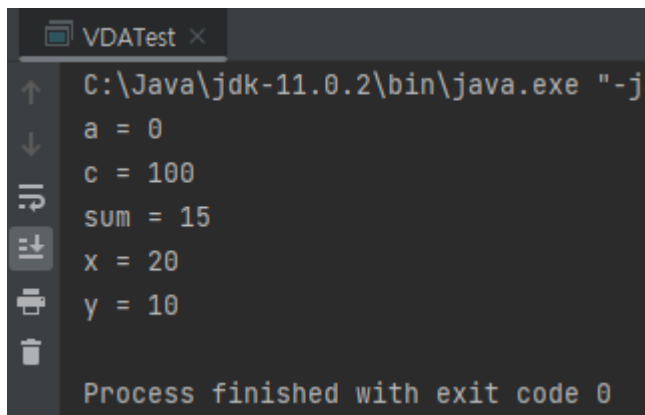
```

    int x = 10;
    int y = 20;

    int temp = x;
    x = y;
    y = temp;

    System.out.println("x = " + x);
    System.out.println("y = " + y);
}
}

```



```

VDA Test x
C:\Java\jdk-11.0.2\bin\java.exe "-j
a = 0
c = 100
sum = 15
x = 20
y = 10
Process finished with exit code 0

```

01. 변수와 심볼테이블

Symbol table

- 정의
 - 변수를 관리하는 테이블
 - 변수가 만들어지면 변수를 관리하는 테이블에 변수 정보가 저장된다.
- 왜 관리를 해야 할까?
 - 변수는 메모리에서 만들어지기 때문이다!

