브라우저 (크롬,파이어폭스,엣지, 오라클 ..)

**데이터 영역(정적메모리)**  
- 프로그램이 종료될 때까지 지워지지 않을 데이터 저장.  
- 대표적으로 전역 변수와 static 변수  
- 상수도 저장  
  
**스택 영역(자동 메모리)**  
- 잠깐 사용하고 삭제하는 데이터 저장(지역변수, 매개변수)   
- 해당 객체가 정의된 블록(스코프)을 벗어날 때 소멸  
- 함수의 호출하는 위치도 저장.  
- 힙보다 빠름  
  
**힙 영역(자유 저장소)**  
- 가비지 컬렉터가 없으면 프로그래머가 직접 관리(할당/해제)해줘야 함.  
- 스택보다 큰 메모리를 할당받기 위해 사용  
- 동적 메모리 할당 ( new /포인터)  
- delete를 사용하여 해당 객체 메모리 반환  
- 스택보다 느림

대기 코드는 큐에 넣고 스택이 비었을 때 큐에서 스택으로 이동