1. **변수와 상수**
2. 변수

* var [ 변수명 ]: [ 데이터 타입 ] = [ 값 ]

1. 상수

* let [ 변수명 ]: [ 데이터 타입 ] = [ 값 ]

**2. 데이터 타입**

1. Int, UInt

* max, min 프로퍼티로 최대 최소 알아볼수 있음
* 8, 16, 32, 64 비트가 있음
* 진수의 표현
* 10진수: 평소에 작성 하던 방식
* 2진수: 접두어 0b
* 8진수: 접두어 0o
* 16진수: 접두어 0x

1. Bool
2. Float, Double
3. Character

* 캐릭터 값에 유니코드 사용가능

1. String

* 특수문자
* \n: 줄바꿈 문자
* \\: 문자열내에서 백슬러스 사용시에
* \”: 문자열에서 큰따옴표
* \t: 탭문자
* \0: 문자열이 끝났음을 알림 null 문자

1. Any, AnyObject, nil
2. **데이터 타입 고급**

* 스위프트는 타입에 굉장히 엄격
* 서로 다른 데이터 끼리의 교환은 **타입캐스팅**을 거쳐야 함
* 데이터 타입 안심이란 컴파일 시 타입을 확인하는것을 **타입확인** 이라함

1. typealliase

* 데이터 타입에 임의로 다른 별칭을 부여할수있음

1. tuple

* 지정된 데이터의 묶음
* 여러개의 튜플을 지정할수있음

1. set

* 같은 타입 데이터를 순서없이 하나의 묶음으로 저장

순서가 중요하지 않거나 각 요소가 유일한 값이여야 하는 경우