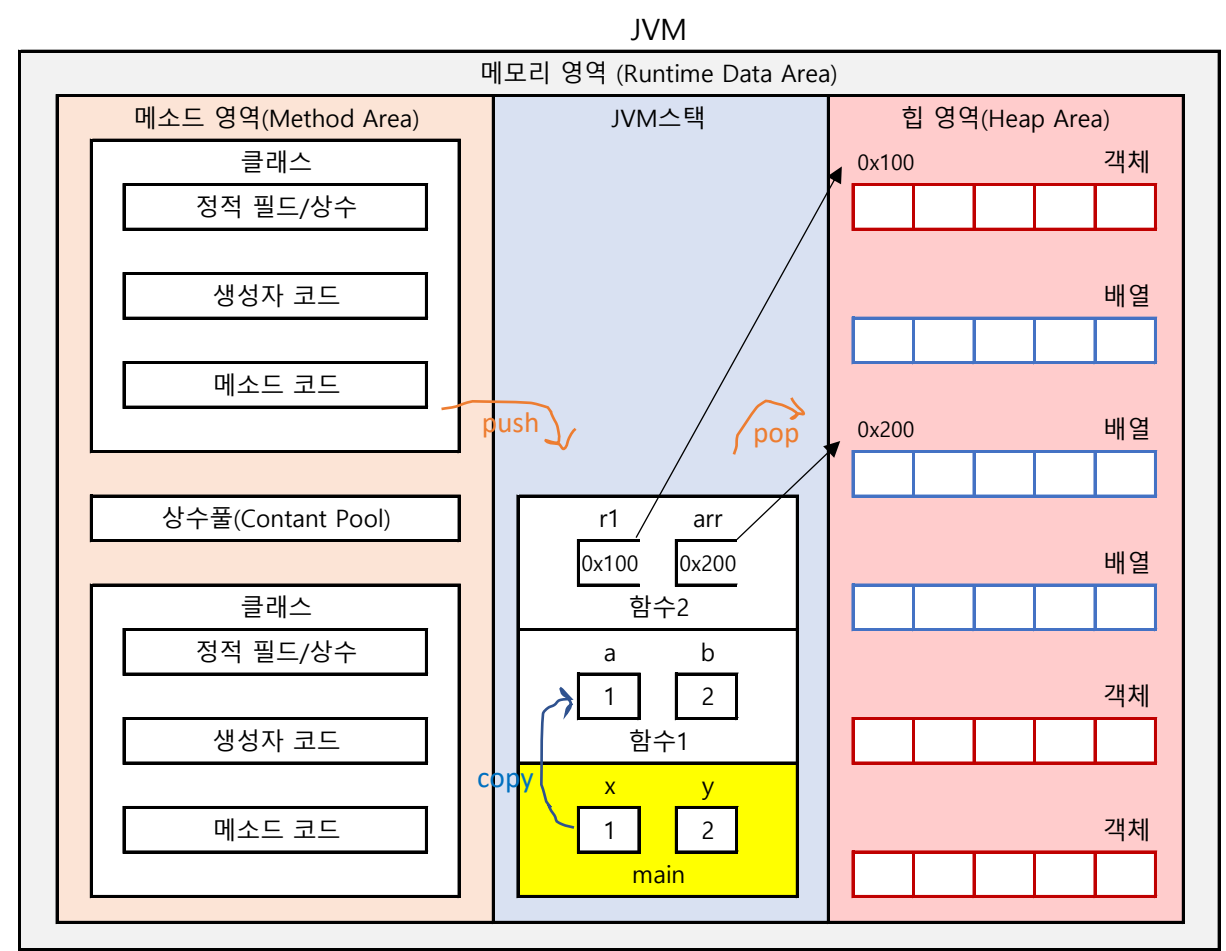
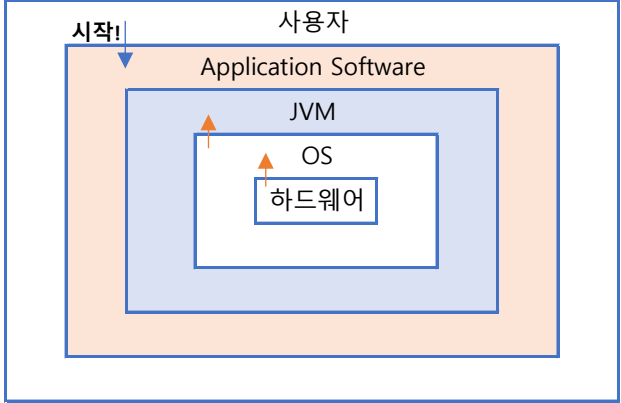


기본형	정수 타입	byte, char, short, int, long
	실수 타입	float, double
	논리 타입	boolean
참조형	배열 타입	배열, 객체배열
	열거 타입	
	클래스	
	인터페이스	



프로그램 구동



- [1] 사용자가 핸드폰에서 게임을 켜다
- [2] JVM이 OS를 통해 하드웨어의 메모리공간을 빌려온다.
- [3] 프로그램을 시작하기 전 사전적으로 일부 클래스 정보 적재(메소드영역)
>> 자주 쓰는 클래스 정보 : 상수(불변), 정적 필드/정적 메서드(공통)
- [4] (static초기화 블록 이후) static메인 메서드 구동
 - [5] main에서부터 메서드가 스택방식(LIFO)으로 하나씩 호출됨(스택 영역)
 - [6] 메서드 내에서 지역변수(기본값), 참조변수(주소값)를 생성
 - [7] 필요에 따라 임시 객체/배열을 형성(힙 영역) 후 참조변수와 연결
>> 가비지 컬렉터가 알아서 제거

프로그램 실행 시에

상수 = 변하지 않는 것
정적 필드/정적 메소드 = 공통의 것

객체(인스턴스) 형성 시에

힙에 인스턴스 변수 = 임시 데이터값
메소드영역에 인스턴스 메소드 = 함수