

코틀린 기초

코틀린 기초강좌

강사: 배정만

학습요약

- 학습목표: 기초 학습 - 변수, 문자열
- 핵심키워드: 정적 타입, 변수, Primitive, Reference, String
- 학습내용: 정적타입 언어인 코틀린의 변수 선언에 대해서 배웁니다.

학습목차

- REPL
- Variables
- Numbers
- String, String template
- val vs. var
- Constants

REPL

A Read Eval Print Loop

대화 형 언어 셸

대화형 프로그래밍 셸에서 단일 사용자 입력에 출력하는 환경

Variables 실습

Primitive data types

- Primitive data type은 프로그래밍 언어에서 기본 빌딩 블록으로 제공하는 데이터 타입

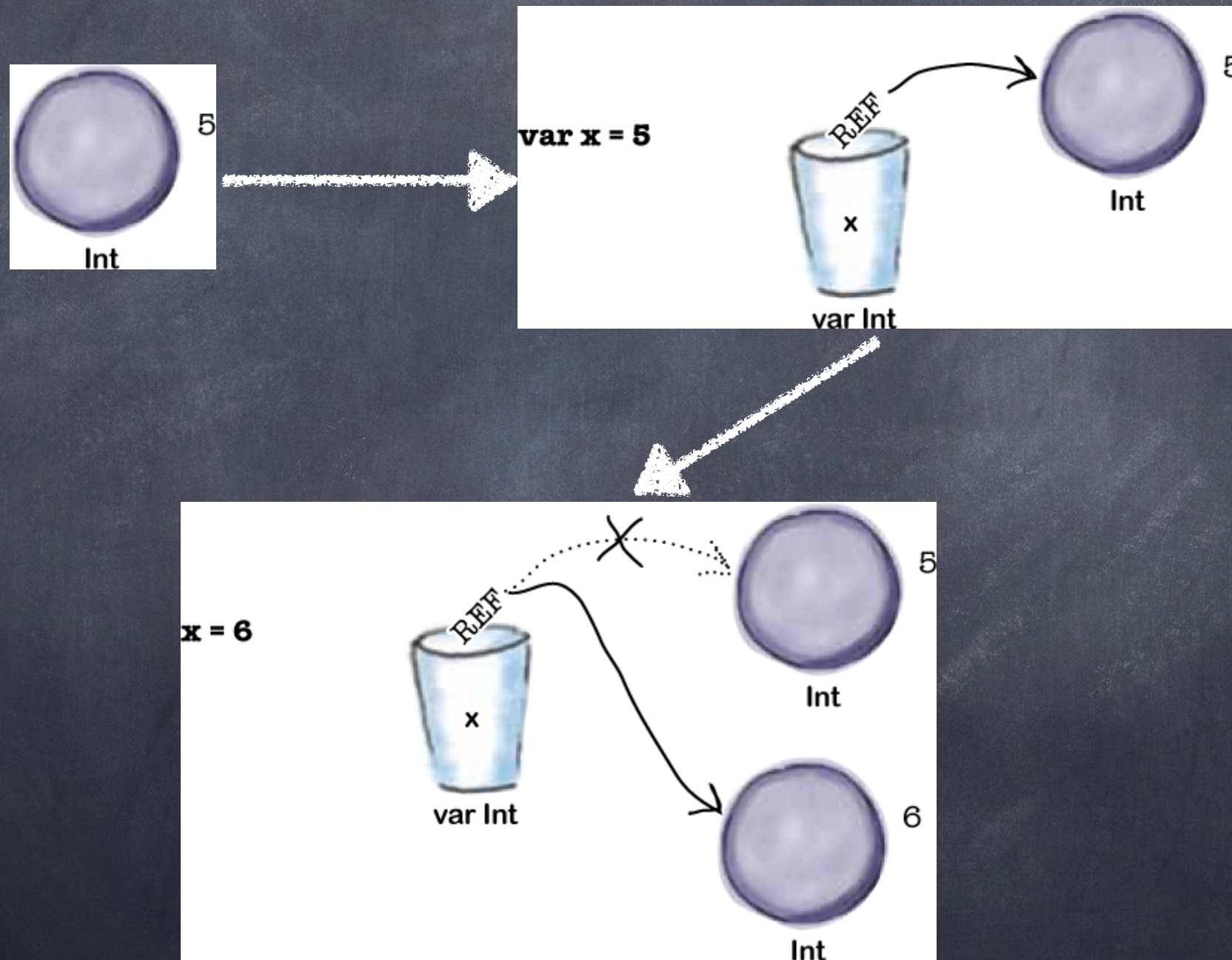
Primitive data type

- 캐릭터 (character, char)
- 정수형 (integer, int, short, long, byte)
- 부동 소숫점 (float, double, real, double precision)
- Boolean, 참 거짓 의 논리 값
- Reference (참조 변수), 다른 객체를 참조하는 값.

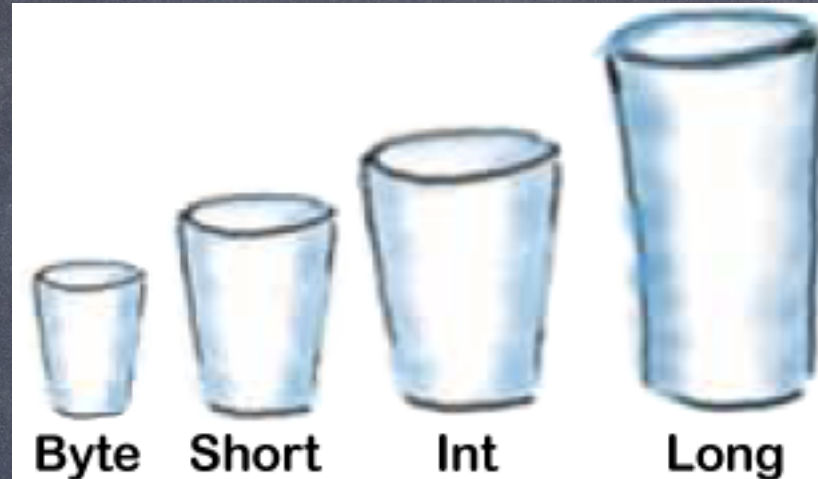
Reference data types

- 참조 유형은 인스턴스화 가능한 클래스 및 배열입니다.
- String, Scanner, Random, Die, int[], String[] 등
- 참조 변수는 주소를 저장한다.

Int Reference type



Numbers



Type	Bits	Value range
Byte	8 bits	-128 to 127
Short	16 bits	-32768 to 32767
Int	32 bits	-2147483648 to 2147483647
Long	64 bits	-huge to huge

String Templates

```
val name = "Kotlin"  
println("name 의 길이는 ${name.length} 입니다.")
```

> name의 길이는 6 입니다.

Mutable vs. Immutable

c: const
java: final

val vs. var

Kotlin variables