**CS193p(Lecture1) 2023**

**구술적(narrative) 방식 vs 삽화적(vignette) 방식**

구술적 방식은 맥락을 스토리로 만들어 가며 배우는 방식, 삽화적 방식은 한 가지 기능을 구현하기 위해 웹에서 한 사례(현재의 맥락과는 거리가 있는)를 가져와 배우고 익히는 방식, 두 가지 방법을 같이 진행하는 게 이상적

객체지향은 클래스를 통해 데이터를 캡슐화하고 객체를 정의하는 패러다임이라면 함수형 프로그래밍은 구조체를 통해 행위를 정의하고 어떠한 행위를 하는 구조체인지 정의하는 패러다임이다. 스위프트의 구조체는 객체지향의 클래스처럼 변수와 함수를 갖지만 상속은 하지 않는다. 또 객체지향이 데이터 캡슐화를 기반으로 하는 것과 달리 함수형은 행위의 모듈화를 기반으로 한다.

일반 변수와 연산되는 변수

Some 변수

View 조립, 분해

Struct는 블록의 단위

시스템 네임 파라미터

디폴트 파라미터

중괄호 표현 함수가 하나의 블록 단위가 되고 이를 조립, 해체해가며 함수의 파라미터로 활용하는 모습이 함수형 프로그래밍의 일반적 풍경이다.

중괄호는 하나의 뷰를 반환한다. 뷰를 쌓아 뷰에 넣어 새로운 뷰를 만든다.

H, V, Z

Rotor 레고의 비유, 그리드,