**1. 문자열**

* **여러 개의 문자가 모인 집합체**
* 문자가 줄줄이 연결된 거라 생각하면 됨
* 메모리가 선형적으로 맞붙어 있음
* 문자열은 큰따옴표(“) 로 감쌈
* **문자열은 기본 자료형이 아님**
* 컴퓨터가 바로 이해할 수 있는 자료형이 아님
* **문자열 결합 연산자 ‘+’**
* 두 문자열을 이어주는 역할을 함
* 문자열과 숫자형을 더하면 새로운 문자열을 만듦
* **문자열과 동치 연산자 (==)**
* 두 문자열이 같은지 확인하는 연산자
* 일부 다른 프로그래밍 언어에서는 쓰지 못하거나 다른 결과가 나올 수도 있음  
  - 언어마다 다르게 동작하는 이유는 문자열이 컴퓨터에게 “기본 자료형”이 아니기 때문임
* **큰따옴표의 출력**
* 큰따옴표를 출력하기 위해서는 특별한 방법이 필요
* 원래의 의미를 탈출한다는 의미에서 ‘이스케이프 문자(\)’를 사용함’  
  - 따라서 원래의 문자열의 시작과 끝을 알리는 의미를 벗어나 하나의 문자로서 간주됨
* **이스케이프(escape) 문자**
* 이스케이프 시퀀스(escape sequence)라고도 함
* 역슬래시(\)로 시작하는 특수 문자

**2. 문자열 포맷팅**

* **비트를 왼쪽 혹은 오른쪽으로 움직이는 연산자들**
* <<(left-shift)  
  - 2^n 꼴로 원래의 값에서 곱해진 값이 됨
* >>(right-shift)  
  - 2^n 꼴로 원래의 값에서 나누어진 값이 됨  
  - 단, 나머지는 버리고 몫만 남게 됨
* **비트 이동 연산자에서 피연산자로 부동소수점 형은 사용 불가함**
* ex) result3 << 2.5f;
* ex) 2.1f << 2.5f;

**3. 대입 연산자**

**4. 그 밖의 연산자**