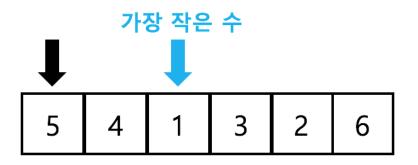


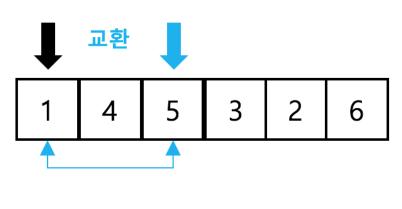
소팅 기본

사이사이 스터디

중요 내용 리뷰

보강 내용: 선택 정렬 (최소값을 찾아 두었다가 앞의 것과 바꿈)

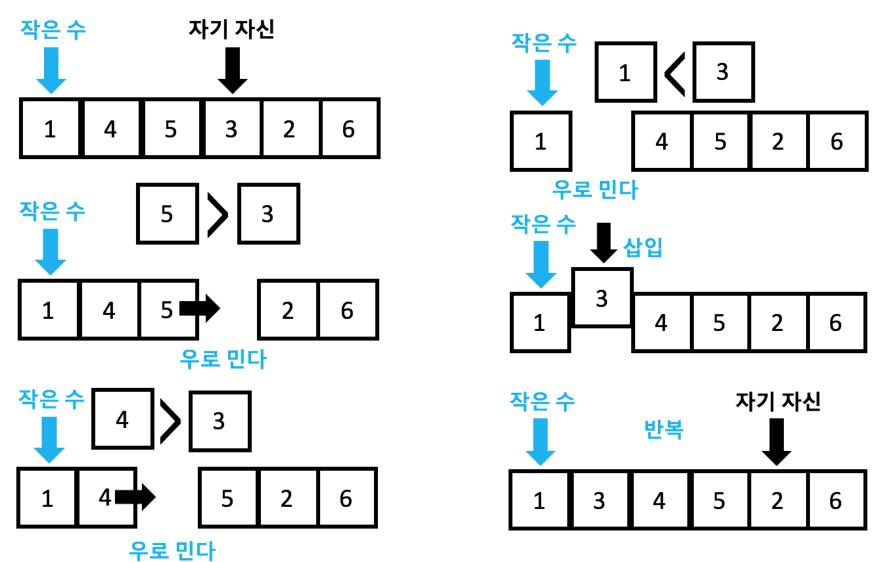






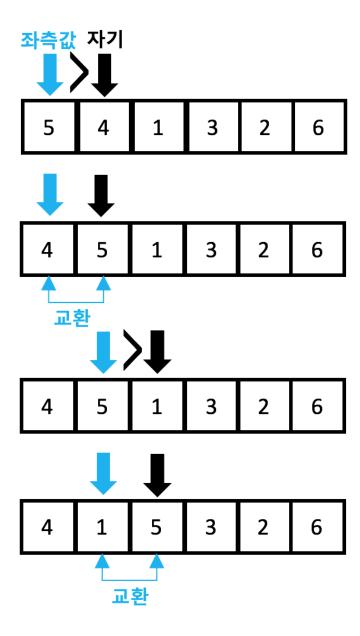


보강내용: 삽입정렬(뒤로하나씩 가면서 새로운 수를 앞 수 사이에 삽입)





보강내용: 버블정렬(순서적으로 앞 뒤 수를 비교해서 뒤 수보다 크면 자리 바꿈)





■ Stream

프로그램이 외부환경과 데이터를 주고받는 통로

- 입력과 출력을 담당하는 stream은 각각 별개로 생성
- stream을 이용한 IO programming
- ① 외부환경과 연결되는 stream 생성
- ② 특수 목적에 맞는 stream을 연장 연결
- ③ stream을 통해 데이터를 읽거나 쓰기
- ④ stream 닫기
- Stream의 종류
- 입출력
- 입력: 데이터를 외부환경에서 읽어낸 기능
 - => InputStream, Reader
- 출력: 외부환경으로 데이터를 내보낸다
 - => OutputStream, Writer
- 데이터 형태
- O byte 단위: InputStream, OutputStream
- char 단위(문자 단위): Reader, Writer





- Stream 입출력 방법
- ① 연결하려는 외부매체와 stream을 연결
 - A 표준 입출력
 - 입력: InputStream in = System.in;
 - 출력: OutputStream out = System.out;

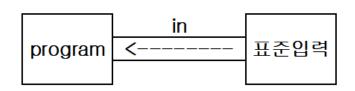
® 파일

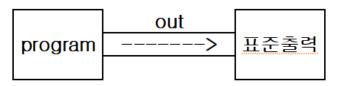
- 입력: FileInputStream fin = new FileInpuStream("test.txt");
- 출력: FileOutputStream fout = new FileOutpuStream("test.txt");

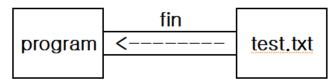
© 네트워크

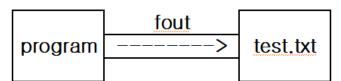
Socket sock = new Socket("127.0.0.1", "9000");

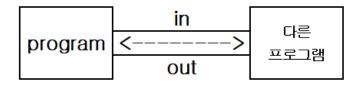
- 입력(받아들일 때): InputStream in = sock.getInputStream();
- 출력(넘길 때): OutPutStream out = sock.getOutputStream();









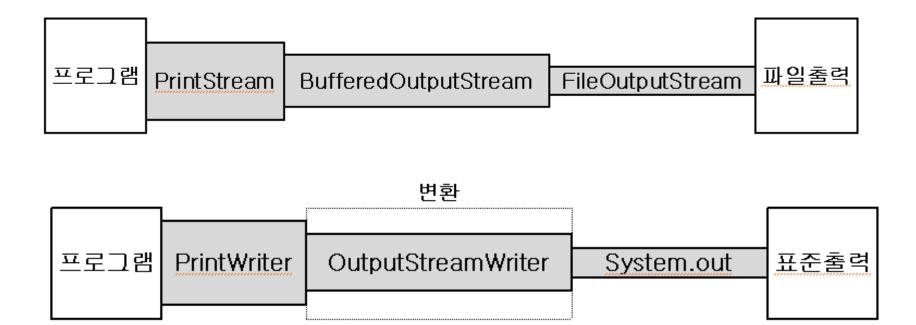




- ② 데이터 입출력
 - ④ 읽기 방법
 - 1 바이트 : read()
 - 여러 바이트 : read(byte[], int, int)
 - ® 쓰기 방법
 - 1 바이트 : write()
 - 여러 바이트 : write(byte[], int, int)
- ③ Stream 닫는다: close() 메소드 사용



- Stream 종류
- ① 기본 스트림
 InputStream / OutputStream Reader/Writer
- ② 기능 스트림
 - A BufferedOutputStream / BufferedInputStream
 - B DataOutputStream / DataInputStream
 - © BufferedReader/BufferedWriter PrintWriter (유니코드 장점)
- ③ 변환 스트림: InputStreamReader / OutputStreamWriter





공지 사항

공지 사항

- 1. 스터디 해 올 내용
 - 쓰레드 복습해 오기

2. 공통 숙제

- sample.json 텍스트 파일을 읽어서 msg값만 출력하는 프로그램

3. 개인 문제

- 쓰레드 기술을 이용하는 문제 만들기

