



자바 기본

사이사이 스터디

학습 내용

1. 중요 문법 리뷰
2. 예제 실습
3. 차기 스터디 공지



프로그래밍

프로그래밍 = 대상을 지정하고 이것을 다루는 일이다

코딩 = 명령을 컴퓨터가 이해하는 언어로 기술하는 것

1. [대상 지정] 없으면 생성(변수/객체)
2. [대상 다루기] 변수 → 입력, 연산, 출력 객체 → 메소드 호출, 멤버변수 사용
3. [논리배치] 논리를 설계하고 코드로 전환 → 순차, 조건, 반복



프로그래밍

코딩의 50% 이상은 데이터를 다루는 일이다

데이터의 위치

1. 내부 - 단순 데이터 : 변수 / 객체
2. 내부 - 복합 데이터 : 자료 구조
3. 외부 - Console : 표준 입출력 (키보드 입력, OS 커맨드 출력)
4. 외부 - 파일 : 파일 입출력
5. 외부 - 다른 프로그램 : 네트워크 입출력 (Socket, Http 객체)
6. 외부 - DB : 데이터베이스 핸들링
7. 외부 - API 서버 : REST 통신 (Http)
8. 외부 - IoT 장치 : IoT 프로토콜 입출력 (Socket, Http)

데이터는 내부에 불러 들인 것만 코드로 핸들링 할 수 있다



프로그래밍

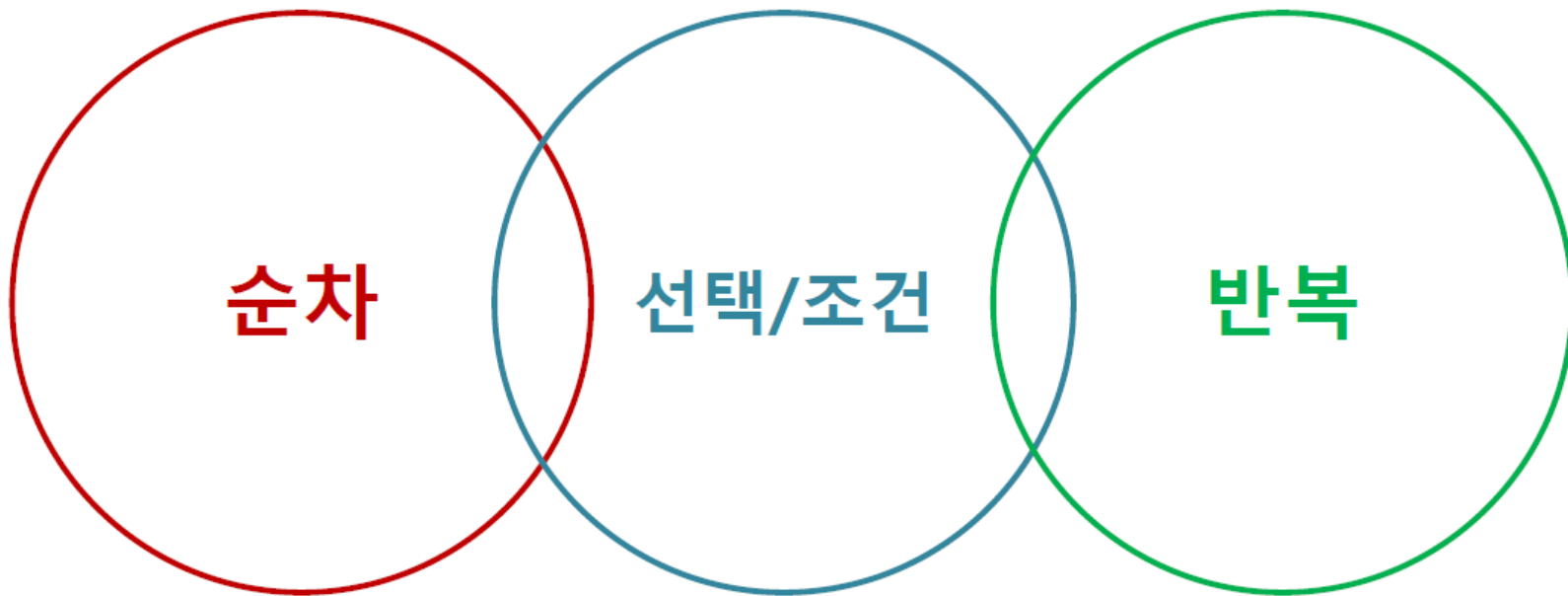
데이터 다루기

1. 입력 : 데이터를 표준입력, 파일, 네트워크, DB에서 읽어 변수나 자료구조에 담기
2. 출력 : 데이터를 표준출력, 파일, 네트워크, DB에 쓰기
3. 연산 : 연산자로 계산하기
4. 전달 : 다른 모듈(함수, 객체)로 전달
 - 호출 함수와 호출되는 함수
 - A 클래스 객체의 데이터를 B 클래스 객체로
5. 공유 : 주요한 변수나 자료구조를 각 모듈에서 공유



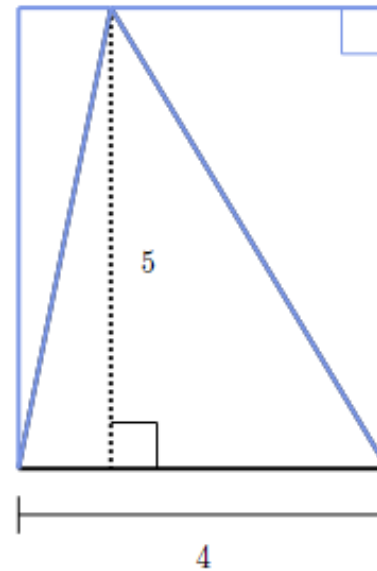
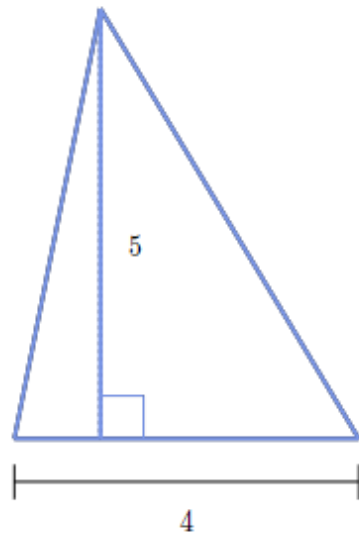
프로그램 논리

프로그램 작성에 필요한 기본 논리는 순차, 선택, 반복 3 가지 논리로 구성된다



실습-1

실습 문제 : 높이와 너비를 입력 받아서 삼각형의 넓이를 출력하는 프로그램을 작성하시오



공지 사항

스터디 방식

스터디 진행

1. 공통과제 및 숙제 확인
 - 숙제 리뷰
2. 공통과제 및 중요 내용 리뷰
3. 오늘의 예제 풀기 : 공부해 온 내용을 기반으로 예제 풀기
4. 공통 과제 공지



스터디 방식

숙제 : 문제 만들기

1. 매주 각자 1개의 문제를 만들어 스터디 팀원에 공지

: 일요일 까지 공지

: 팀원들은 팀원이 낸 문제를 스터디 전까지 풀어오기

2. 문제 출제 방식

- 프로그램을 원하는 결과로 출력하도록 수정
- 일부 로직을 다른 문법을 이용해서 바꾸기
- 빈 부분 코드 완성하기

3. 본인은 적어도 1개의 답을 가지고 있고 설명할 수 있어야 함



공통 과제

1. 깃허브 개인 계정 만들기 및 스터디 소스를 올릴 repo 생성해 오기

- repo 이름은 '2023 Java Study'
- 'Public'으로 만들 것

2. IntelliJ Communication 버전 주요 단축키 익혀 오기

- 중요하다고 생각하는 단축키 리스트를 정리해 올 것

