



자바 기본

너만보여 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

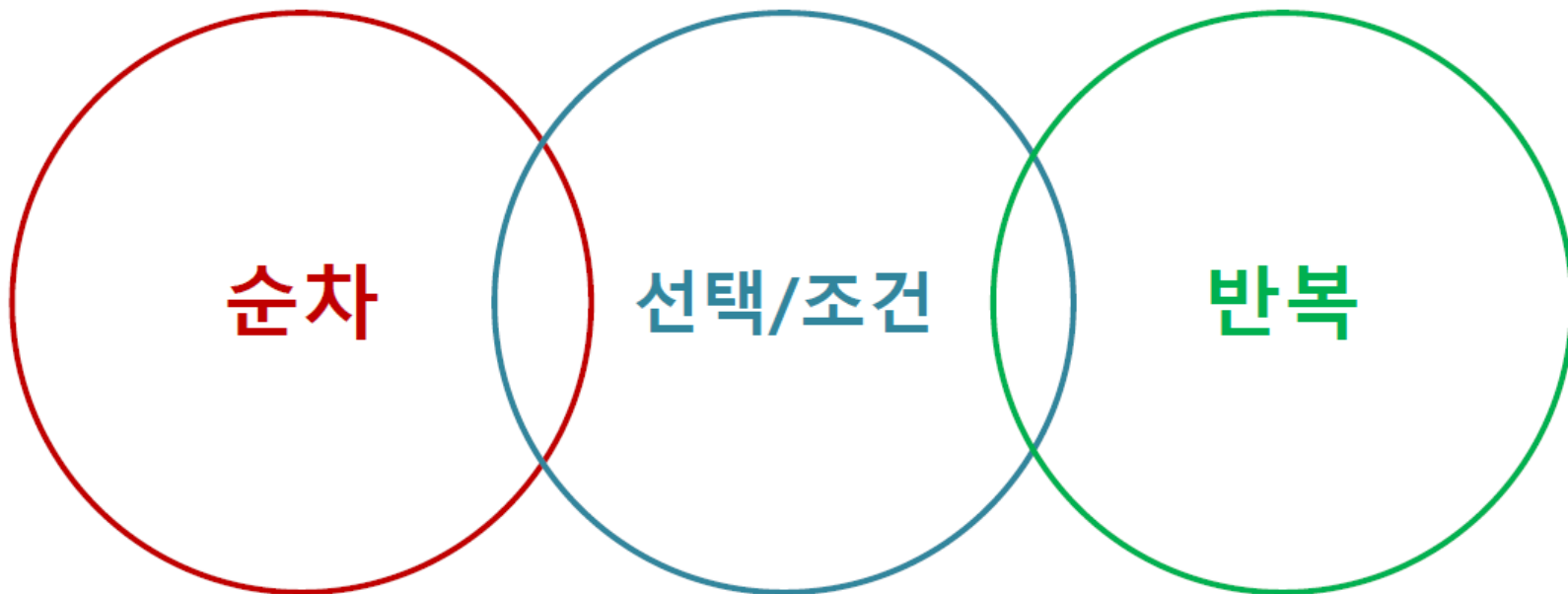
## 데이터 다루기

1. 입력 : 데이터를 표준입력, 파일, 네트워크, DB에서 읽어 변수나 자료구조에 담기
2. 출력 : 데이터를 표준출력, 파일, 네트워크, DB에 쓰기
3. 연산 : 연산자로 계산하기 (비교
4. 대입 : 변수에 값 넣기
  - 대입 연산자로 값 넣음
  - 함수 호출 시 인자로 넣음
  - 함수의 리턴 값을 대입하기



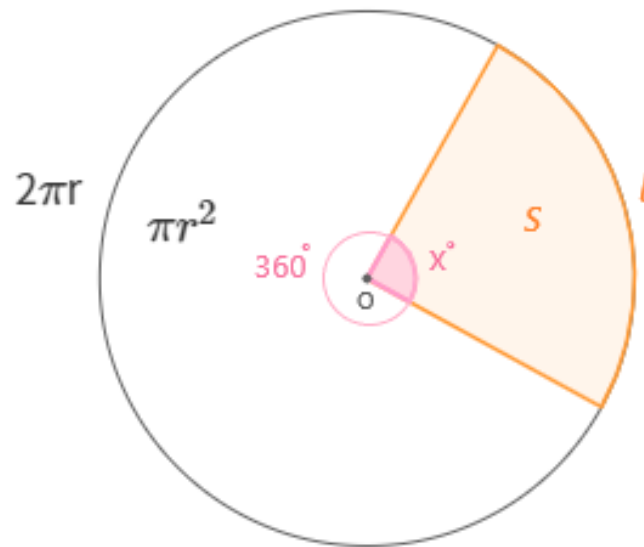
## 프로그램 논리

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



## 실습-1

실습 문제 : 원의 반지름을 입력 받아 원의 둘레와 면적을 출력하는 프로그램을 작성하시오.  
(원주율은 3.14로 함)



## 실습-2

실습 문제 : 아래와 같이 별 피라미드가 출력되는 프로그램

```
*  
**  
***  
****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```





---

## 공지 사항

---

# 스터디 방식

## 스터디 진행

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



## 공통 과제

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

- repo 이름은 '2024 Java Study'
- 'Public'으로 만들 것

### 2. IntelliJ 주요 단축키 익혀 오기

- 중요하다고 생각하는 단축키 리스트를 정리해 올 것

