웹 개발 day 1

- 선생님 아이디:awesomeclass
- 매일매일 홈페이지에서 수업 숙제 및 특이사항 확인하기 (홈페이지는 북마크에)

자바라 ??

1995 썬 마이크로시스템즈 (현재는 오라클에서 인수) 에서 개발한 프로그래밍 언어이다 – OCJP (자바 자격증) 를 따는것도 고려해볼 만하다

자바의 특징

- 쉽다 (다른 언어에 비해서 쉽다)
- 플랫폼에 독립적이다 (이식성이 높다)
- 객체지향 언어 (OOP)
- 메모리 관리 자동 (garbage collector)

자바는 C C++ 문법을 바탕으로 개발 (포인터, 다중상속을 제거)

변수...variable

int a; 정수형 자료형 변수 a; 1, 7, 151 String b; 문자열 자료형 변수 b; "school","AB"

변수 이름 규칙

- 숫자로 시작할 수 없다
- 언더봐 와 \$ 를 제외한 특수문자는 사용할 수 없다
- 키워드는 사용할 수 없다. int return

주석

```
// 라인 주석 (해당 줄만 주석 처리)
/* */ 블럭 주석 (여러 줄을 한번에 주석처리
```

일정 부분의 코드를 잠시 실행하지 않을 때

```
# 메인 메소드
public class main {
    public static void main(String[] args) {
}
```

- 메인 메소드는 프로그램의 시작을 나타낸다

- 만약 메인 메소드가 없다면 프로그램을 실행할수 없다
- 메소드는 다른 언어에서 함수로도 불린다

자료형

- 그 언어의 자료형을 잘 다루게 된다면 그 언어의 반을 터득한 것이다
- 프로그램의 핵심적인 기본 단위
- 자료형은 충분히 이해하지 않고 프로그래밍을 시작하면 기초 공사를 대략하고 건물을 세우는 것과 같다
- 1. 숫자형 자료형 : 숫자로 이루어진 정수, 실수
 - 1. 정수형 int (*), long (담을 수 있는 크기)
 - 2. long 같은 경우 뒤에 L 을 붙인다
 - 3. 실수형 float, double (*)
 - 4. float pi = 3.14F; double pi2 = 3.144545;
- 2. 숫자 연산
 - 1. + , -, *, /
 - 2. % 몫은 버리고 나머지만 취한다 (홀수, 짝수, 배수 ..)
 - 3. 어떤 수를 2로 나누어 나머지가 0이면 짝수, 1이면 홀수 이다
- 3. 증감 연산 (++, —)
- 4. 불 boolean
 - 1. 0: false, 1:true
 - 2. boolean a = true;
 - 3. 2 > 1 // true, 1 = = 2 // false
 - 4. "korea".equals("ko") // false
- 5. char 문자형 자료형 (1글자)
 - 1. char a1 = 'a';
 - 2. char a2 = 97; //ascii 코드
- 6. String 문자열
 - 1. String a = "Hello world";
 - 2. String b = "a";
 - 3. String c = "123";
 - 4. String a = new String("Hello world"); // 원래 이 형태가 FM이다

String a = "hello";

"korea".equals("ko") // false 문자열 비교

String 관련 많이 사용되는 함수들...

indexOf 특정 문자가 시작되는 인덱스를 리턴

String a = "Hello Java";

System.out.println(a.indexOf("Java");

replaceAll 문자열을 찾아서 변경

String a = "Hello Java";

System.out.println(a.replaceAll("Java","World");

Substring 문자열에서 특정 부분을 추출 String a = "Hello Java"; System.out.println(a.Substring(0,4); //4 미만까지 즉 3까지...

toUppercase 문자열을 대문자로 변경 (toLowercase 소문자로) String a = "Hello Java"; System.out.println(a.toUppercase());