

패키지 개념과 필요성

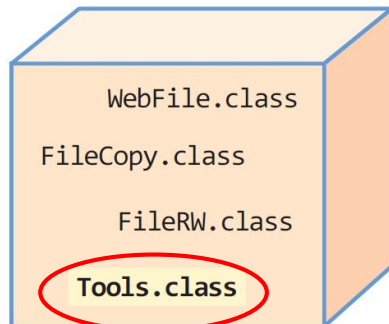
1

3명이 분담하여 자바 응용프로그램을 개발하는 경우,
동일한 이름의 클래스가 존재할 가능성 있음 -> 합칠 때 오류발생



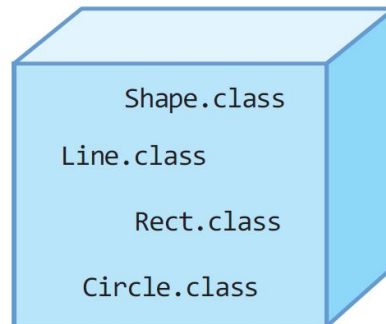
개발자 A

FileIO 작업



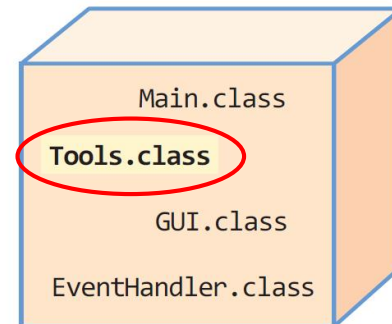
개발자 B

Graphic 작업



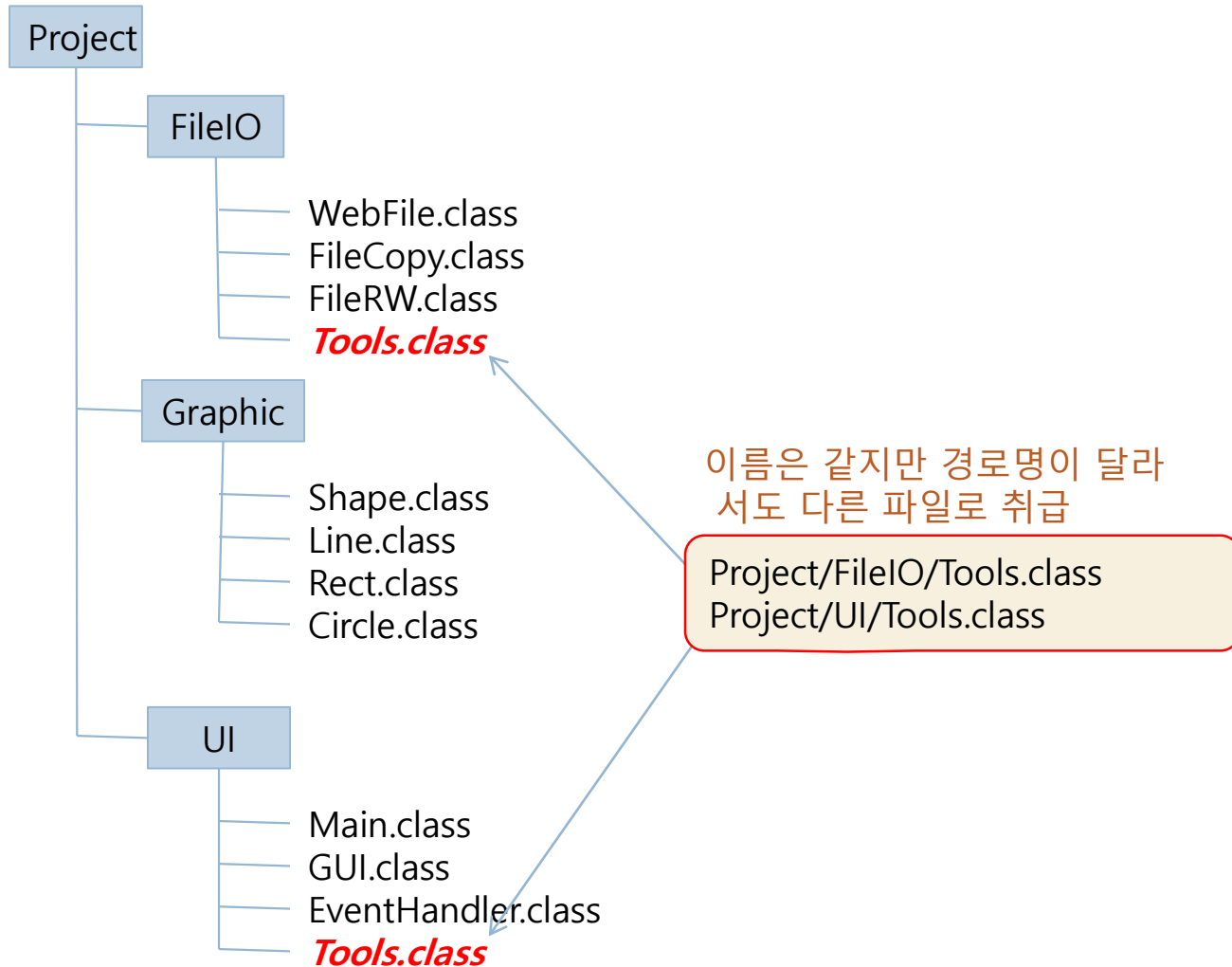
개발자 C

UI 작업



디렉터리로 각 개발자의 코드 관리(패키지)

2



패키지 사용하기, import문

3

□ 다른 패키지에 작성된 클래스 사용

- import를 이용하지 않는 경우
 - 소스 내에서 패키지 이름과 클래스 이름의 전체 경로명을 써주어야 함

```
public class ImportExample {  
    public static void main(String[] args) {  
        java.util.Scanner scanner =  
            new java.util.Scanner(System.in);  
        System.out.println(scanner.next());  
    }  
}
```

□ Import를 이용하는 경우

- 소스의 시작 부분에 사용하려는 패키지 명시
 - 소스에는 클래스 명만 명시하면 됨
- 특정 클래스의 경로명만 포함
 - `import java.util.Scanner;`
- 패키지 내의 모든 클래스 포함
 - `import java.util.*;`
 - *는 현재 패키지 내의 클래스만을 의미하며 하위 패키지의 클래스까지 포함하지 않는다.

```
import java.util.Scanner;  
public class ImportExample {  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
    }  
}
```

```
import java.util.*;  
public class ImportExample {  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
    }  
}
```

주요 패키지

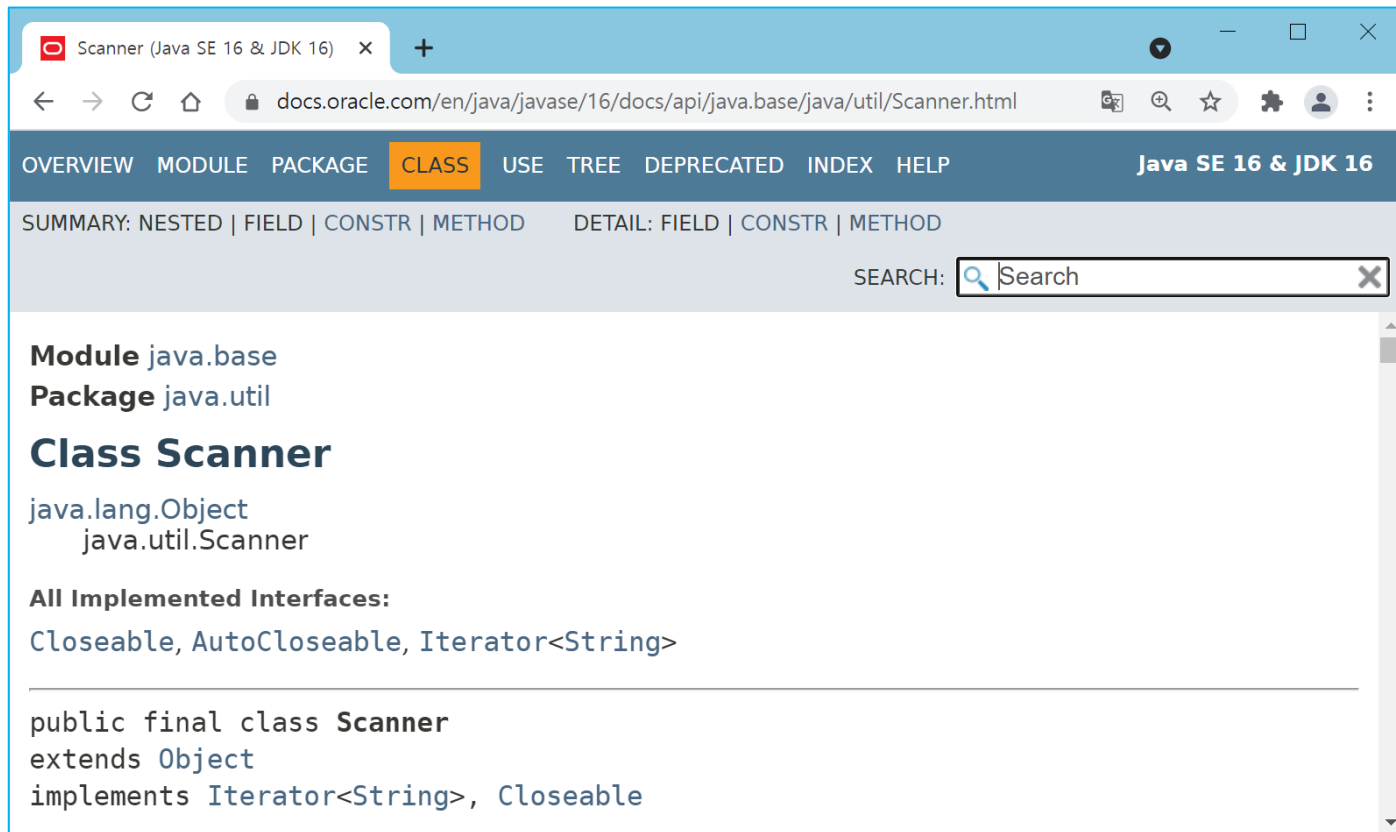
4

- java.lang
 - ▣ 자바 language 패키지
 - 스트링, 수학 함수, 입출력 등 자바 프로그래밍에 필요한 기본적인 클래스와 인터페이스
 - ▣ 자동으로 import. import 문 필요 없음
- java.util
 - ▣ 자바 유틸리티 패키지
 - 날짜, 시간, 벡터, 해시맵 등과 같은 다양한 유틸리티 클래스와 인터페이스 제공
- java.io
 - ▣ 키보드, 모니터, 프린터, 디스크 등에 입출력을 할 수 있는 클래스와 인터페이스 제공
- java.awt
 - ▣ 자바 GUI 프로그래밍을 위한 클래스와 인터페이스 제공
- javax.swing
 - ▣ 자바 GUI 프로그래밍을 위한 스윙 패키지

자바 API 참조

5

- 자바 API의 상세 정보
 - ▣ Oracle Technology Network에서 온라인제공
 - <https://docs.oracle.com/en/java/javase/16/docs/api/index.html>



Object 클래스

6

□ 특징

- ▣ java.lang 패키지에 포함
- ▣ 모든 클래스의 수퍼 클래스
 - 모든 클래스에 강제 상속
 - 모든 객체가 공통으로 가지는 객체의 속성을 나타내는 메소드 보유

□ 주요 메소드

메소드	설명
<code>boolean equals(Object obj)</code>	obj가 가리키는 객체와 현재 객체를 비교하여 같으면 true 리턴
<code>Class getClass()</code>	현 객체의 런타임 클래스를 리턴
<code>int hashCode()</code>	현 객체에 대한 해시 코드 값 리턴
<code>String toString()</code>	현 객체에 대한 문자열 표현을 리턴
<code>void notify()</code>	현 객체에 대해 대기하고 있는 하나의 <u>스레드</u> 를 깨운다.
<code>void notifyAll()</code>	현 객체에 대해 대기하고 있는 모든 <u>스레드</u> 를 깨운다.
<code>void wait()</code>	다른 스레드가 깨울 때까지 현재 <u>스레드</u> 를 대기하게 한다.

예제 6-1 : Object 클래스로 객체 속성 알아내기

7

객체 레퍼런스만으로 객체의 클래스명, 해시코드 값, 객체의 문자열을 출력해보자

```
class Point {  
    private int x, y;  
    public Point(int x, int y) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
    }  
}  
  
public class ObjectPropertyEx {  
    public static void print(Object obj) {  
        System.out.println(obj.getClass().getName()); // 클래스 이름  
        System.out.println(obj.hashCode()); // 해시 코드 값  
        System.out.println(obj.toString()); // 객체를 문자열로 만들어 출력  
        System.out.println(obj); // 객체 출력  
    }  
    public static void main(String [] args) {  
        Point p = new Point(2,3);  
        print(p);  
    }  
}
```

```
Point  
366712642  
Point@15db9742  
Point@15db9742
```

객체를 문자열로 변환

8

□ String toString()

- ▣ 객체를 문자열로 반환
- ▣ Object 클래스에 구현된 toString()이 반환하는 문자열

```
public String toString() {  
    return getClass().getName() + "@" + Integer.toHexString(hashCode());  
}
```

□ '객체 + 문자열' -> '객체.toString() + 문자열'로 자동 변환

```
Point p = new Point(2,3);  
System.out.println(p);  
String s = p + "점";
```

변환

```
System.out.println(p.toString());  
String s = p.toString() + "점";
```

Point@15db9742점

□ 개발자는 자신만의 toString() 작성 필요

- ▣ Object의 toString() 오버라이딩

예제 6-2 : Point 클래스에 toString() 작성

9

Point 클래스에 Point 객체를 문자열로 리턴하는 toString() 메소드를 작성하라.

```
class Point {  
    private int x, y;  
    public Point(int x, int y) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
    }  
    public String toString() {  
        return "Point(" + x + "," + y + ")";  
    }  
}
```

Point 객체를 문자열로 리턴하는 toString() 작성

```
public class ToStringEx {  
    public static void main(String [] args) {  
        Point p = new Point(2,3);  
        System.out.println(p.toString());  
        System.out.println(p); // p는 p.toString()으로 자동 변환  
        System.out.println(p + "입니다."); // p.toString() + "입니다"로 자동 변환  
    }  
}
```

Point(2,3)
Point(2,3)
Point(2,3)입니다.

객체 비교와 equals()

10

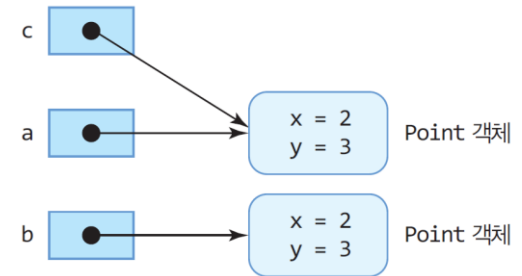
□ == 연산자

▣ 두 개의 레퍼런스 비교

```
class Point {  
    private int x, y;  
    public Point(int x, int y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
}
```

```
Point a = new Point(2,3);  
Point b = new Point(2,3);  
Point c = a;  
if(a == b) // false  
    System.out.println("a==b");  
if(a == c) // true  
    System.out.println("a==c");
```

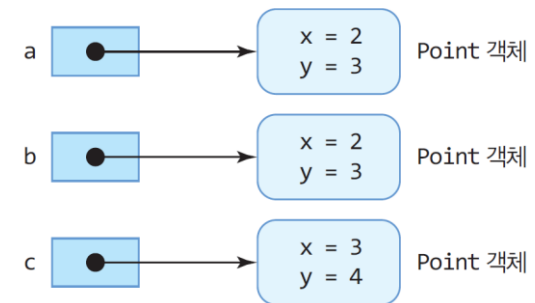
a==c



```
class Point {  
    private int x, y;  
    public Point(int x, int y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
    public boolean equals(Object p) {  
        Point obj = (Point) p;  
        if(x == obj.x && y == obj.y)  
            return true;  
        else return false;  
    }  
}
```

```
Point a = new Point(2,3);  
Point b = new Point(2,3);  
Point c = new Point(3,4);  
  
if(a == b) // false  
    System.out.println("a==b");  
if(a.equals(b)) // true  
    System.out.println("a is equal to b");  
if(a.equals(c)) // false  
    System.out.println("a is equal to c");
```

a is equal to b



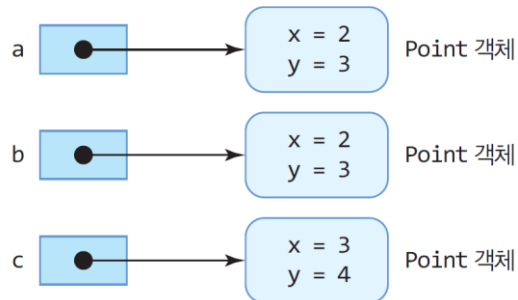
예제 6-3 : Point 클래스에 equals() 작성

11

Point 클래스에 두 점의 좌표가 같으면 true를 리턴하는 equals()를 작성하라.

```
class Point {  
    private int x, y;  
    public Point(int x, int y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
    public boolean equals(Object obj) {  
        Point p = (Point)obj;  
        if(x == p.x && y == p.y) return true;  
        else return false;  
    }  
}
```

```
public class EqualsEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        Point a = new Point(2,3);  
        Point b = new Point(2,3);  
        Point c = new Point(3,4);  
  
        if(a == b) // false  
            System.out.println("a==b");  
        if(a.equals(b)) // true  
            System.out.println("a is equal to b");  
        if(a.equals(c)) // false  
            System.out.println("a is equal to c");  
    }  
}
```



a is equal to b

예제 6-4 : Rect 클래스와 equals() 만들기 연습

12

int 타입의 width(너비)와 height(높이) 필드를 가지는 Rect 클래스를 작성하고, 면적이 같으면 두 Rect 객체가 같은 것으로 판별하는 equals()를 작성하라. 생성자에서 너비와 높이를 받아 width, height 필드를 초기화하라.

```
class Rect {  
    private int width;  
    private int height;  
    public Rect(int width, int height) {  
        this.width = width;  
        this.height = height;  
    }  
    public boolean equals(Object obj) {  
        Rect p = (Rect)obj;  
        if (width*height == p.width*p.height)  
            return true;  
        else  
            return false;  
    }  
}
```

```
public class EqualsEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        Rect a = new Rect(2,3);  
        Rect b = new Rect(3,2);  
        Rect c = new Rect(3,4);  
        if(a.equals(b))  
            System.out.println("a is equal to b");  
        if(a.equals(c))  
            System.out.println("a is equal to c");  
        if(b.equals(c))  
            System.out.println("b is equal to c");  
    }  
}
```

a is equal to b

Wrapper 클래스

13

□ 자바의 기본 타입을 클래스화한 8개 클래스

기본 타입	byte	short	int	long	char	float	double	boolean
Wrapper 클래스	Byte	Short	Integer	Long	Character	Float	Double	Boolean

- 이름이 Wrapper인 클래스는 존재하지 않음
- 용도
 - 기본 타입의 값을 객체로 다룰 수 있게 함

Wrapper 객체 생성

14

□ 기본 타입의 값으로 Wrapper 객체 생성

```
Integer i = Integer.valueOf(10);  
Character c = Character.valueOf('c');  
Double f = Double.valueOf(3.14);  
Boolean b = Boolean.valueOf(true);
```

```
Integer i = new Integer(10);  
Character c = new Character('c');  
Double f = new Double(3.14);  
Boolean b = new Boolean(true);
```

Java 9부터 생성자를 이용한
Wrapper 객체 생성 폐기

□ 문자열로 Wrapper 객체 생성

```
Integer i = Integer.valueOf("10");  
Double d = Double.valueOf("3.14");  
Boolean b = Boolean.valueOf("false");
```

```
Integer i = new Integer("10");  
Double d = new Double("3.14");  
Boolean b = new Boolean("false");
```



□ Float 객체는 double 타입의 값으로 생성 가능

```
Float f = Float.valueOf((double) 3.14);
```

주요 메소드

15

- Wrapper 객체들은 거의 유사, 많은 메소드가 static 타입
- Integer 클래스의 주요 메소드

메소드	설명
<code>static int bitCount(int i)</code>	정수 i의 이진수 표현에서 1의 개수 리턴
<code>float floatValue()</code>	float 타입으로 값 리턴
<code>int intValue()</code>	int 타입으로 값 리턴
<code>long longValue()</code>	long 타입으로 값 리턴
<code>short shortValue()</code>	short 타입으로 값 리턴
<code>static  int parseInt(String s)</code>	문자열 s를 10진 정수로 변환한 값 리턴
<code>static int parseInt(String s, int radix)</code>	문자열 s를 지정된 진법의 정수로 변환한 값 리턴
<code>static String toBinaryString(int i)</code>	정수 i를 이진수 표현으로 변환한 문자열 리턴
<code>static String toHexString(int i)</code>	정수 i를 16진수 표현으로 변환한 문자열 리턴
<code>static String toOctalString(int i)</code>	정수 i를 8진수 표현으로 변환한 문자열 리턴
<code>static  String toString(int i)</code>	정수 i를 문자열로 변환하여 리턴
<code>static Integer valueOf(int i)</code>	정수 i를 담은 Integer 객체 리턴
<code>static Integer valueOf(String s)</code>	문자열 s를 정수로 변환하여 담고 있는 Integer 객체 리턴

Wrapper 활용

16

□ Wrapper 객체로부터 기본 타입 값 알아내기

```
Integer i = Integer.valueOf(10);  
int ii = i.intValue(); // ii = 10
```

```
Character c = Character.valueOf('c');  
char cc = c.charValue(); // cc = 'c'
```

```
Double f = Double.valueOf(3.14);  
double dd = d.doubleValue(); // dd = 3.14
```

```
Boolean b = Boolean.valueOf(true);  
boolean bb = b.booleanValue(); // bb = true
```

□ 문자열을 기본 데이터 타입으로 변환

```
int i = Integer.parseInt("123");           // i = 123  
boolean b = Boolean.parseBoolean("true");   // b = true  
double f = Double.parseDouble("3.14");      // d = 3.14
```

□ 기본 타입을 문자열로 변환

```
String s1 = Integer.toString(123);           // 정수 123을 문자열 "123" 으로 변환  
String s2 = Integer.toHexString(123);        // 정수 123을 16진수의 문자열 "7b"로 변환  
String s3 = Double.toString(3.14);           // 실수 3.14를 문자열 "3.14"로 변환  
String s4 = Character.toString('a');         // 문자 'a'를 문자열 "a"로 변환  
String s5 = Boolean.toString(true);          // 불린 값 true를 문자열 "true"로 변환
```


예제 6-5 : Wrapper 클래스 활용

17

다음은 Wrapper 클래스를 활용하는 예이다. 다음 프로그램의 결과는 무엇인가?

```
public class WrapperEx {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Character.toLowerCase('A')); // 'A'를 소문자로 변환
        char c1='4', c2='F';
        if(Character.isDigit(c1)) // 문자 c1이 숫자이면 true
            System.out.println(c1 + "는 숫자");
        if(Character.isAlphabetic(c2)) // 문자 c2가 영문자이면 true
            System.out.println(c2 + "는 영문자");

        System.out.println(Integer.parseInt("-123")); // "-123"을 10진수로 변환
        System.out.println(Integer.toHexString(28)); // 정수 28을 2진수 문자열로 변환
        System.out.println(Integer.toBinaryString(28)); // 28을 16진수 문자열로 변환
        System.out.println(Integer.bitCount(28)); // 28에 대한 2진수의 1의 개수

        Double d = Double.valueOf(3.14);
        System.out.println(d.toString()); // Double을 문자열 "3.14"로 변환
        System.out.println(Double.parseDouble("3.14")); // 문자열을 실수 3.14로 변환

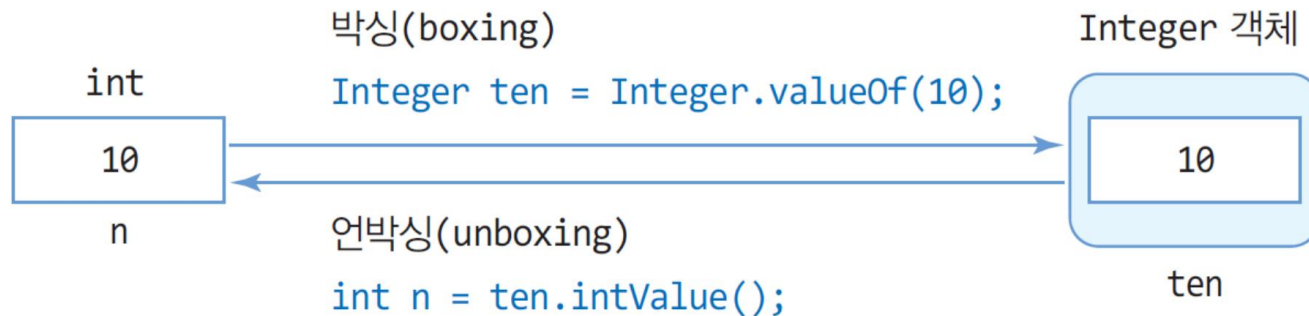
        boolean b = (4>3); // b는 true
        System.out.println(Boolean.toString(b)); // true를 문자열 "true"로 변환
        System.out.println(Boolean.parseBoolean("false")); // 문자열을 false로 변환
    }
}
```

4는 숫자
F는 영문자
-123
1c
11100
3
3.14
3.14
true
false

박싱과 언박싱

18

- 박싱(boxing)
 - ▣ 기본 타입의 값을 Wrapper 객체로 변환
- 언박싱(unboxing)
 - ▣ Wrapper 객체에 들어 있는 기본 타입의 값을 빼내는 것



- 자동 박싱과 자동 언박싱 – JDK1.5부터

```
Integer ten = 10;    // 자동 박싱. Integer ten = Integer.valueOf(10);로 자동 처리
int n = ten;         // 자동 언박싱. int n = ten.intValue();로 자동 처리
```

예제 6-6 : 박싱 언박싱

19

다음 코드에 대한 결과는 무엇인가?

```
public class AutoBoxingUnBoxingEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        int n = 10;  
        Integer intObject = n; // auto boxing  
        System.out.println("intObject = " + intObject);  
  
        int m = intObject + 10; // auto unboxing  
        System.out.println("m = " + m);  
    }  
}
```

```
intObject = 10  
m = 20
```

String의 특징과 객체 생성

20

□ String - java.lang.String

▣ String 클래스는 하나의 문자열 표현

```
// 스트링 리터럴로 스트링 객체 생성
String str1 = "abcd";

// String 클래스의 생성자를 이용하여 스트링 생성
char data[] = {'a', 'b', 'c', 'd'};
String str2 = new String(data);
String str3 = new String("abcd"); // str2와 str3은 모두 "abcd" 스트링
```

▣ String 생성자

생성자	설명
String()	빈 스트링 객체 생성
String(char[] value)	char 배열에 있는 문자들을 스트링 객체로 생성
String(String original)	매개변수로 주어진 문자열과 동일한 스트링 객체 생성
String(StringBuffer buffer)	매개변수로 주어진 스트링 버퍼의 문자열을 스트링 객체로 생성

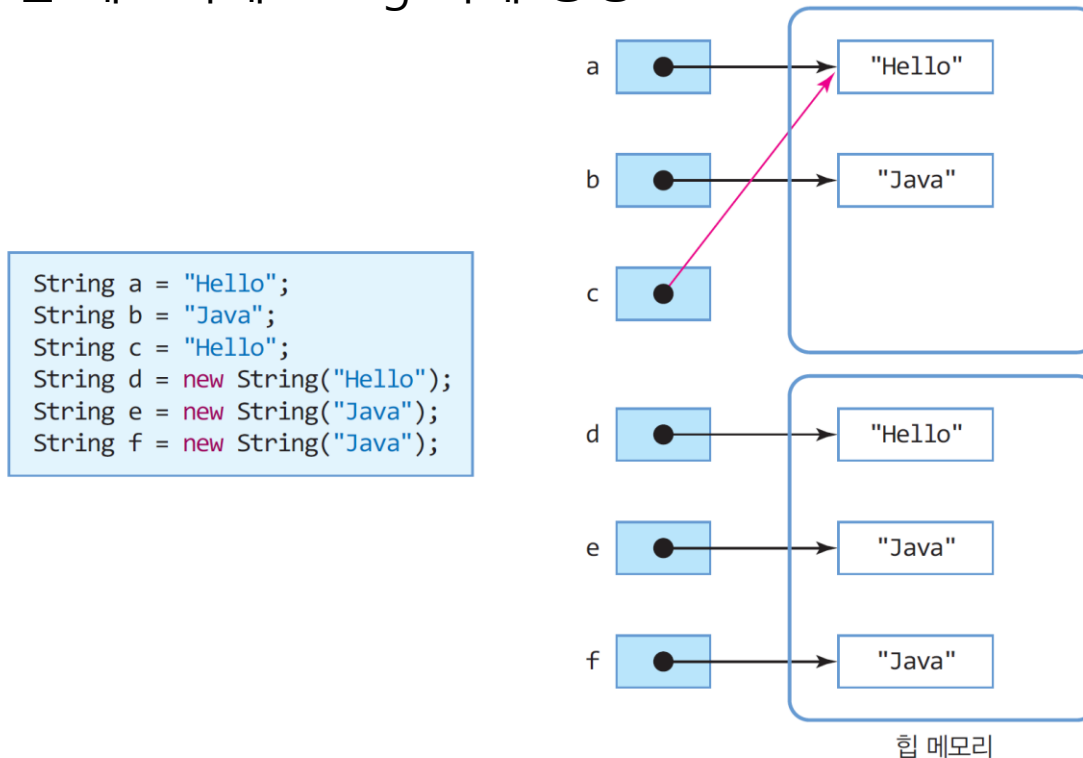
스트링 리터럴과 new String()

21

□ 스트링 생성 방법

- ▣ 리터럴로 생성, String s = "Hello";
 - JVM이 리터럴 관리, 응용프로그램 내에서 공유됨
- ▣ String 객체로 생성, String t = new String("Hello");
 - 힙 메모리에 String 객체 생성

자바 가상 기계의 스트링 리터럴 테이블

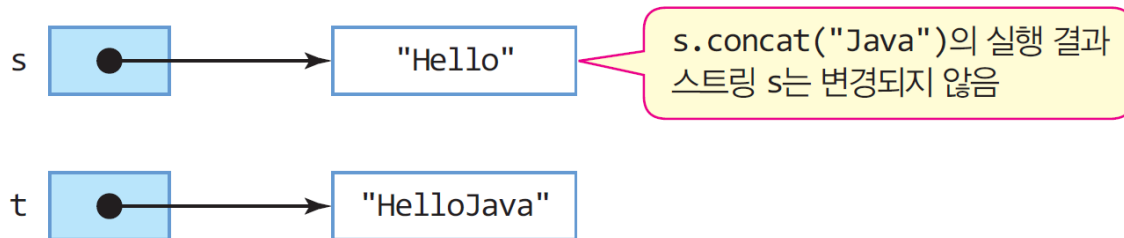


스트링 객체의 주요 특징

22

□ 스트링 객체는 수정 불가능

```
String s = new String("Hello");  
String t = s.concat("Java"); // 스트링 s에 "Java"를 덧붙인 새로운 스트링 객체 리턴
```



- 스트링 비교 시 반드시 `equals()`를 사용
 - ▣ `equals()`는 내용을 비교하기 때문

주요 메소드

23

메소드	설명
<code>char charAt(int index)</code>	<code>index</code> 인덱스에 있는 문자 값 리턴
<code>int codePointAt(int index)</code>	<code>index</code> 인덱스에 있는 유니코드 값 리턴
<code>int compareTo(String anotherString)</code>	두 스트링을 사전 순으로 비교하여 두 스트링이 같으면 0, 현재 스트링이 <code>anotherString</code> 보다 먼저 나오면 음수, 아니면 양수 리턴
<code>String concat(String str)</code>	현재 스트링 뒤에 <code>str</code> 스트링을 덧붙인 새로운 스트링 리턴
<code>boolean contains(CharSequence s)</code>	<code>s</code> 에 지정된 문자들을 포함하고 있으면 <code>true</code> 리턴
<code>int length()</code>	스트링의 길이(문자 개수) 리턴
<code>String replace(CharSequence target, CharSequence replacement)</code>	<code>target</code> 이 지정하는 일련의 문자들을 <code>replacement</code> 가 지정하는 문자들로 변경한 스트링 리턴
<code>String[] split(String regex)</code>	정규식 <code>regex</code> 에 일치하는 부분을 중심으로 스트링을 분리하고, 분리된 스트링들을 배열로 저장하여 리턴
<code>String substring(int beginIndex)</code>	<code>beginIndex</code> 인덱스부터 시작하는 서브 스트링 리턴
<code>String toLowerCase()</code>	소문자로 변경한 스트링 리턴
<code>String toUpperCase()</code>	대문자로 변경한 스트링 리턴
<code>String trim()</code>	스트링 앞뒤의 공백 문자들을 제거한 스트링 리턴

문자열 비교

24

- ▣ `int compareTo(String anotherString)`
 - 문자열이 같으면 0 리턴
 - 이 문자열이 `anotherString` 보다 사전에 먼저 나오면 음수 리턴
 - 이 문자열이 `anotherString` 보다 사전에 나중에 나오면 양수 리턴

```
String java= "Java";  
String cpp = "C++";  
int res = java.compareTo(cpp);  
if(res == 0)  
    System.out.println("the same");  
else if(res < 0)  
    System.out.println(java + " < " + cpp);  
else  
    System.out.println(java + " > " + cpp);
```

"Java" 가 "C++" 보다 사전에 나중에 나오기 때문에 양수 리턴

Java > C++

- ▣ `==`는 문자열 비교에는 사용하면 안됨

문자열 연결

25

□ + 연산자로 문자열 연결

- ▣ 피연산자에 문자열이나 객체가 포함되어 있는 경우
 - 객체는 객체.toString()을 호출하여 문자열로 변환하여 연결
 - 기본 타입 값은 문자열로 변환하여 연결

```
System.out.print("abcd" + 1 + true + 3.13e-2 + 'E' + "fgh" );  
// abcd1true0.0313Efgh 출력
```

□ String concat(String str)를 이용한 문자열 연결

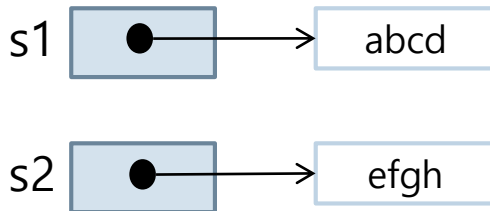
```
"I love ".concat("Java.") 는 "I Love Java." 리턴
```

- ▣ 기존 String 객체에 연결되지 않고 새로운 스트링 객체 리턴
 - 다음 슬라이드에서 설명

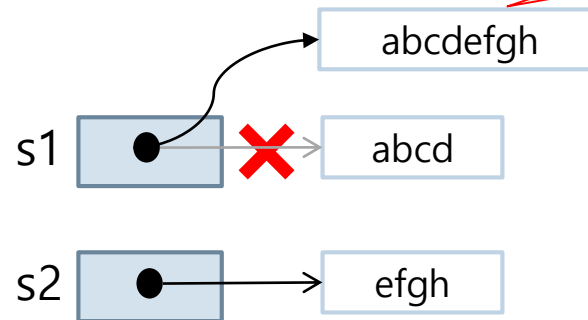
concat()은 새로운 문자열을 생성

26

```
String s1 = "abcd";  
String s2 = "efgh";
```



```
s1 = s1.concat(s2);
```



s1.concat(s2)가 리턴한
새로운 스트링 객체

문자열 내의 공백 제거, 문자열의 각 문자 접근

27

□ 공백 제거

▣ String trim()

- 문자열 앞 뒤 공백 문자(tab, enter, space) 제거한 문자열 리턴

```
String a = "    abcd def    ";  
String b = "    xyzWt";  
String c = a.trim(); // c = "abcd def". 문자열 중간에 있는 공백은 제거되지 않음  
String d = b.trim(); // d = "xyz". 스페이스와 'Wt' 제거됨
```

□ 문자열의 문자

▣ char charAt(int index)

- 문자열 내의 문자 접근

```
String a = "class";  
char c = a.charAt(2); // c = 'a'
```

```
// "class"에 포함된 's'의 개수를 세는 코드  
int count = 0;  
String a = "class";  
for(int i=0; i<a.length(); i++) { // a.length()는 5  
    if(a.charAt(i) == 's')  
        count++;  
}  
System.out.println(count); // 2 출력
```

예제 6-7 : String 클래스 메소드 활용

28

String 클래스의 다양한 메소드를 활용하는 예를 보이라.

```
public class StringEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        String a = new String(" C#");  
        String b = new String(",C++ ");  
  
        System.out.println(a + "의 길이는 " + a.length()); // 문자열의 길이(문자 개수)  
        System.out.println(a.contains("#")); // 문자열의 포함 관계  
  
        a = a.concat(b); // 문자열 연결  
        System.out.println(a);  
  
        a = a.trim(); // 문자열 앞 뒤의 공백 제거  
        System.out.println(a);  
  
        a = a.replace("C#", "Java"); // 문자열 대치  
        System.out.println(a);  
  
        String s[] = a.split(","); // 문자열 분리  
        for (int i=0; i<s.length; i++)  
            System.out.println("분리된 문자열" + i + ": " + s[i]);  
  
        a = a.substring(5); // 인덱스 5부터 끝까지 서브 스트링 리턴  
        System.out.println(a);  
  
        char c = a.charAt(2); // 인덱스 2의 문자 리턴  
        System.out.println(c);  
    }  
}
```

C#의 길이는 3
true
C#,C++
C#,C++
Java,C++
분리된 문자열0: Java
분리된 문자열1: C++
C++
+

예제 실행 과정

29

```
a = new String(" C#");
```

```
b = new String(",C++ ");
```

```
a = a.concat(b);
```

```
a = a.trim();
```

```
a = a.replace("C#", "Java");
```

```
String s[] = a.split(",");
```

```
a = a.substring(5);
```

```
char c = a.charAt(2);
```



StringBuffer 클래스

30

- 가변 크기의 문자열 저장 클래스
 - ▣ Java.lang.StringBuffer
 - ▣ String 클래스와 달리 문자열 변경 가능
 - ▣ StringBuffer 객체의 크기는 스트링 길이에 따라 가변적
- 생성

```
StringBuffer sb = new StringBuffer("java");
```

생성자	설명
StringBuffer()	초기 버퍼의 크기가 16인 스트링 버퍼 객체 생성
StringBuffer(charSequence seq)	seq가 지정하는 일련의 문자들을 포함하는 스트링 버퍼 생성
StringBuffer(int capacity)	지정된 초기 크기를 갖는 스트링 버퍼 객체 생성
StringBuffer(String str)	지정된 스트링으로 초기화된 스트링 버퍼 객체 생성

주요 메소드

31

메소드	설명
<code>StringBuffer append(String str)</code>	<code>str</code> 스트링을 스트링 버퍼에 덧붙인다.
<code>StringBuffer append(StringBuffer sb)</code>	<code>sb</code> 스트링 버퍼를 현재의 스트링 버퍼에 덧붙인다. 이 결과 현재 스트링 버퍼의 내용이 변한다.
<code>int capacity()</code>	스트링 버퍼의 현재 크기 리턴
<code>StringBuffer delete(int start, int end)</code>	<code>start</code> 위치에서 <code>end</code> 위치 앞까지 부분 문자열 삭제
<code>StringBuffer insert(int offset, String str)</code>	<code>str</code> 스트링을 스트링 버퍼의 <code>offset</code> 위치에 삽입
<code>StringBuffer replace(int start, int end, String str)</code>	스트링 버퍼 내의 <code>start</code> 위치의 문자부터 <code>end</code> 가 지정하는 문자 앞의 서브 스트링을 <code>str</code> 로 대체
<code>StringBuffer reverse()</code>	스트링 버퍼 내의 문자들을 반대 순서로 변경
<code>void setLength(int newLength)</code>	스트링 버퍼 내 문자열 길이를 <code>newLength</code> 로 재설정. 현재 길이보다 큰 경우 널 문자(' ')로 채우며 작은 경우는 기존 문자열이 잘린다.

StringBuffer의 메소드 활용 예

32

```
StringBuffer sb = new StringBuffer("a");
```

```
sb.append(" pencil");
```

```
sb.insert(2, "nice ");
```

```
sb.replace(2, 6, "bad");
```

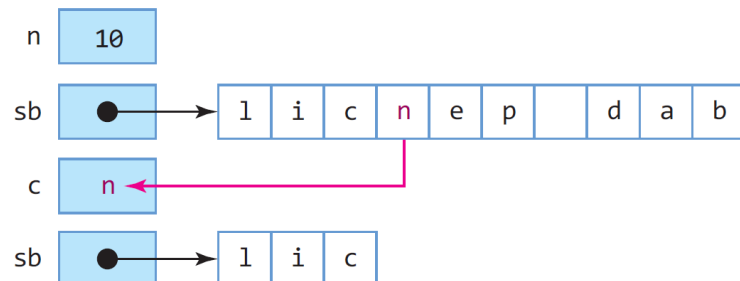
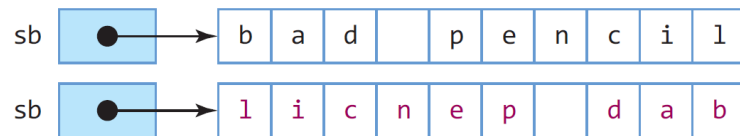
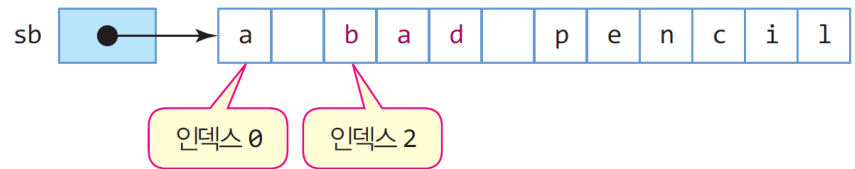
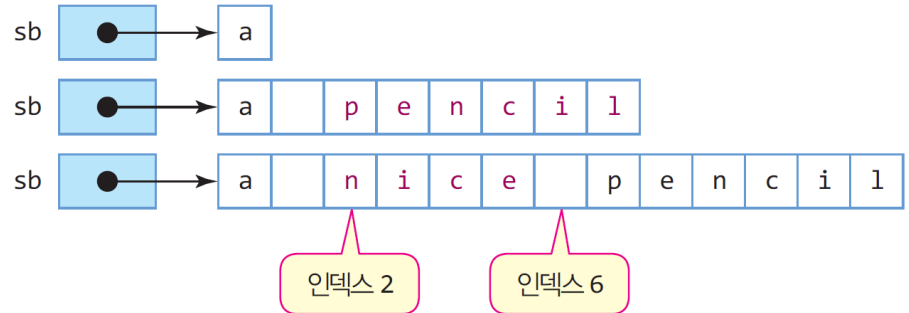
```
sb.delete(0, 2);
```

```
sb.reverse();
```

```
int n = sb.length();
```

```
char c = sb.charAt(3);
```

```
sb.setLength(3);
```



예제 6-8 : StringBuffer 클래스 메소드 활용

33

StringBuffer를 이용하여 문자열을 조작하는 다음 코드의 실행 결과는 무엇인가?

```
public class StringBufferEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        StringBuffer sb = new StringBuffer("This");  
  
        sb.append(" is pencil"); // 문자열 덧붙이기  
        System.out.println(sb);  
  
        sb.insert(7, " my"); // "my" 문자열 삽입  
        System.out.println(sb);  
  
        sb.replace(8, 10, "your"); // "my"를 "your"로 변경  
        System.out.println(sb);  
  
        sb.delete(8, 13); // "your " 삭제  
        System.out.println(sb);  
  
        sb.setLength(4); // 스트링 버퍼 내 문자열 길이 수정  
        System.out.println(sb);  
    }  
}
```

sb.toString()으로 자동 바뀜

This is pencil
This is my pencil
This is your pencil
This is pencil
This

StringTokenizer 클래스

34

□ java.util.StringTokenizer

▣ 하나의 문자열을 여러 문자열 분리

■ 문자열을 분리할 때 사용되는 기준 문자 : 구분 문자(delimiter)

- 다음 예에서 ‘&’ 가 구분 문자

```
String query = "name=kitae&addr=seoul&age=21";  
StringTokenizer st = new StringTokenizer(query, "&");
```

■ 토큰(token)

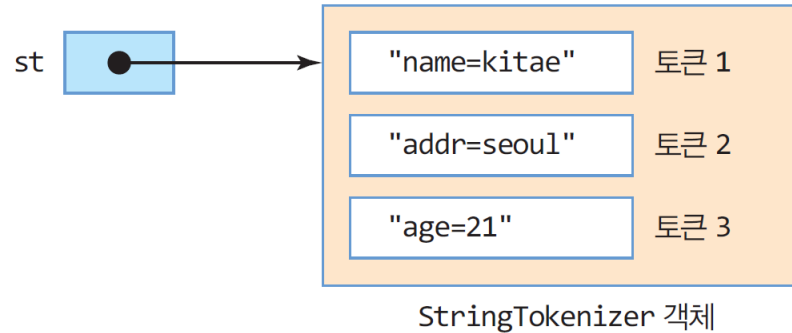
- 구분 문자로 분리된 문자열

▣ String 클래스의 split() 메소드를 이용하여 동일한 구현 가능

StringTokenizer 객체 생성과 문자열 분리

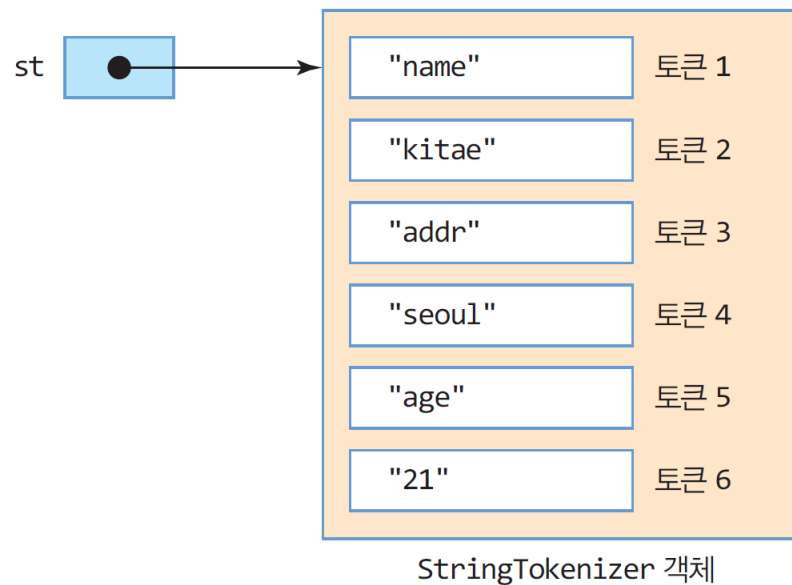
```
String query = "name=kitae&addr=seoul&age=21";  
StringTokenizer st = new StringTokenizer(query, "&");
```

구분 문자 '&'



```
StringTokenizer st = new StringTokenizer(query, "&=");
```

구분 문자 '&'와 '='



생성자와 주요 메소드

36

□ 생성자

생성자	설명
<code>StringTokenizer(String str)</code>	<code>str</code> 스트링의 각 문자를 구분 문자로 문자열을 분리하는 스트링 토크나이저 생성
<code>StringTokenizer(String str, String delim)</code>	<code>str</code> 스트링과 <code>delim</code> 구분 문자로 문자열을 분리하는 스트링 토크나이저 생성
<code>StringTokenizer(String str, String delim, boolean returnDelims)</code>	<code>str</code> 스트링과 <code>delim</code> 구분 문자로 문자열을 분리하는 스트링 토크나이저 생성. <code>returnDelims</code> 가 <code>true</code> 이면 <code>delim</code> 이 포함된 문자도 토큰에 포함된다.

□ 주요 메소드

메소드	설명
<code>int countTokens()</code>	스트링 토크나이저가 분리한 토큰의 개수 리턴
<code>boolean <u>hasMoreTokens()</u></code>	스트링 토크나이저에 다음 토큰이 있으면 <code>true</code> 리턴
<code>String <u>nextToken()</u></code>	스트링 토크나이저에 들어 있는 다음 토큰 리턴

예제 6-9 : StringTokenizer 클래스 메소드 활용

37

"홍길동/장화/홍련/콩쥐/팥쥐" 문자열을 "/"를 구분 문자로 하여 토큰을 분리하여 각 토큰을 출력하라.

```
import java.util.StringTokenizer;

public class StringTokenizerEx {
    public static void main(String[] args) {
        StringTokenizer st = new StringTokenizer("홍길동/장화/홍련/콩쥐/팥쥐", "/");
        while (st.hasMoreTokens())
            System.out.println(st.nextToken());
    }
}
```

홍길동
장화
홍련
콩쥐
팥쥐

- 산술 연산 메소드 제공, java.lang.Math
 - ▣ 모든 메소드는 static 타입 : 클래스 이름으로 바로 호출해야 함

메소드	설명
static double abs(double a)	실수 a의 절댓값 리턴
static double cos(double a)	실수 a의 cosine 값 리턴
static double sin(double a)	실수 a의 sine 값 리턴
static double tan(double a)	실수 a의 tangent 값 리턴
static double exp(double a)	e^a 값 리턴
static double ceil(double a)	올림. 실수 a보다 크거나 같은 수 중에서 가장 작은 정수를 실수 타입으로 리턴
static double floor(double a)	내림. 실수 a보다 작거나 같은 수 중에서 가장 큰 정수를 실수 타입으로 리턴
static double max(double a, double b)	두 수 a, b 중에서 큰 수 리턴
static double min(double a, double b)	두 수 a, b 중에서 작은 수 리턴
static double random()	0.0보다 크거나 같고 1.0보다 작은 임의의 실수 리턴
static long round(double a)	반올림. 실수 a를 소수 첫째 자리에서 반올림한 정수를 long 타입으로 반환
static double sqrt(double a)	실수 a의 제곱근 리턴

Math 클래스를 활용한 난수 발생

39

□ 난수 발생

▣ static double random()

- 0.0 이상 1.0 미만의 임의의 double 값을 반환
- 0에서 100사이의 난수 10개 발생시키는 샘플 코드

```
for(int x=0; x<10; x++) {  
    int n = (int)(Math.random()*100 + 1); // n은 [1~100] 사이의 랜덤 정수  
    System.out.println(n);  
}
```

- `Math.random()*100`은 0.0~99.99.. 사이의 실수 리턴
- `Math.random()*100+1`은 1.0~100.99.. 사이의 실수 값
- `(int)(Math.random()*100 + 1)`는 소수점이하를 제거하여 1~100 사이의 정수 값

□ java.util.Random 클래스

- ▣ 다양한 형태로 난수 발생 가능

예제 6-10 : Math 클래스 메소드 활용

40

Math 클래스의 다양한 메소드 활용 예를 보여라.

```
public class MathEx {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(Math.PI); // 원주율 상수 출력  
        System.out.println(Math.ceil(a)); // ceil(올림)  
        System.out.println(Math.floor(a)); // floor(내림)  
        System.out.println(Math.sqrt(9)); // 제곱근  
        System.out.println(Math.exp(2)); // e의 2승  
        System.out.println(Math.round(3.14)); // 반올림  
  
        // [1, 45] 사이의 정수형 난수 5개 발생  
        System.out.print("이번주 행운의 번호는 ");  
        for(int i=0; i<5; i++)  
            System.out.print((int)(Math.random()*45 + 1) + " ");  
    }  
}
```

```
3.141592653589793  
4.0  
3.0  
3.0  
7.38905609893065  
3  
이번주 행운의 번호는 15 31 9 7 5
```


Calendar 클래스

41

□ Calendar 클래스의 특징

▣ java.util 패키지

▣ 시간과 날짜 정보 저장 관리

- 년, 월, 일, 요일, 시간, 분, 초, 밀리초, 오전 오후 등
- Calendar 클래스의 **각 시간 요소**를 설정하거나 알아내기 위한 필드들

필드	의미	필드	의미
YEAR	년도	DAY_OF_MONTH	한 달의 날짜
MONTH	달(0~11)	DAY_OF_WEEK	한 주의 요일
HOURL	시간(0~11)	AM_PM	오전인지 오후인지 구분
HOURL_OF_DAY	24시간을 기준으로 한 시간	MINUTE	분
SECOND	초	MILLISECOND	밀리초

Calendar 객체 생성 및 날짜와 시간

42

- Calendar 객체 생성,
 - ▣ `Calendar now = Calendar.getInstance();`
 - `now` 객체는 현재 날짜와 시간 정보를 가지고 생성
 - `Calendar`는 추상 클래스이므로 `new Calendar()` 하지 않음
- 날짜와 시간 알아내기

```
int year = now.get(Calendar.YEAR);           // now에 저장된 년도
int month = now.get(Calendar.MONTH) + 1;     // now에 저장된 달
```

- 날짜와 시간 설정하기
 - ▣ Calendar 객체에 저장
 - Calendar 객체에 날짜와 시간을 저장한다고 컴퓨터의 날짜와 시간을 바꾸는 것은 아님

```
// 이성 친구와 처음으로 데이트한 날짜와 시간 저장
Calendar firstDate = Calendar.getInstance();

firstDate.clear(); // 현재 날짜와 시간 정보를 모두 지운다.
firstDate.set(2016, 11, 25); // 2016년 12월 25일. 12월은 11로 설정
firstDate.set(Calendar.HOUR_OF_DAY, 20); // 저녁 8시로 설정
firstDate.set(Calendar.MINUTE, 30); // 30분으로 설정
```

예제 6-11 : Calendar를 이용하여 현재 날짜와 시간 알아내기/날짜 시간 설정하기

43

```
import java.util.Calendar;
public class CalendarEx {
    public static void printCalendar(String msg, Calendar cal) {
        int year = cal.get(Calendar.YEAR);

        // get()은 0~30까지의 정수 리턴.
        int month = cal.get(Calendar.MONTH) + 1;
        int day = cal.get(Calendar.DAY_OF_MONTH);
        int dayOfWeek = cal.get(Calendar.DAY_OF_WEEK);
        int hour = cal.get(Calendar.HOUR);
        int hourOfDay = cal.get(Calendar.HOUR_OF_DAY);
        int ampm = cal.get(Calendar.AM_PM);
        int minute = cal.get(Calendar.MINUTE);
        int second = cal.get(Calendar.SECOND);
        int millisecond = cal.get(Calendar.MILLISECOND);

        System.out.print(msg + year + "/" + month + "/" + day + "/");
        switch(dayOfWeek) {
            case Calendar.SUNDAY : System.out.print("일요일"); break;
            case Calendar.MONDAY : System.out.print("월요일"); break;
            case Calendar.TUESDAY : System.out.print("화요일"); break;
            case Calendar.WEDNESDAY : System.out.print("수요일"); break;
            case Calendar.THURSDAY : System.out.print("목요일"); break;
            case Calendar.FRIDAY : System.out.print("금요일"); break;
            case Calendar.SATURDAY : System.out.print("토요일"); break;
        }
        System.out.print("(" + hourOfDay + "시");
        if(ampm == Calendar.AM) System.out.print("오전");
        else System.out.print("오후");
        System.out.println(hour + "시 " + minute + "분 " + second + "초 "
            + millisecond + "밀리초");
    }
}
```

```
public static void main(String[] args) {
    Calendar now = Calendar.getInstance();
    printCalendar("현재 ", now);

    Calendar firstDate = Calendar.getInstance();
    firstDate.clear();
    // 2016년 12월 25일. 12월을 표현하기 위해 month에 11로 설정
    firstDate.set(2016, 11, 25);
    firstDate.set(Calendar.HOUR_OF_DAY, 20); // 저녁 8시
    firstDate.set(Calendar.MINUTE, 30); // 30분
    printCalendar("처음 데이트한 날은 ", firstDate);
}
}
```

현재 2017/3/29/수요일(19시)오후7시 59분 51초 892밀리초
처음 데이트한 날은 2016/12/25/일요일(20시)오후8시 30분 0초 0밀리초