



Day1 Java

- Java의 class명은 대문자로 시작
- ▼ 변수(Variable)
 - 하나의 값을 저장할 수 있는 기억 공간
 - byte
 - class : 하나로 묶어, reference 타입(참조 타입)
 - 타입: char, byte, short, int, long, float, double, boolean
 - int 타입 \Rightarrow overflow 조심
 - 8bit = 1byte
 - `int score = 100;`
 - `int score;`
 - `String str = new String("abc");`
 - 대소문자 구분, 길이 제한 없음
 - 예약어 사용 금지, 숫자로 시작 금지
 - 특수 문자는 '_', '\$'만 사용 가능
 - Class 이름의 첫 글자는 항상 대문자

- 여러 단어 이름은 단어의 첫 글자를 대문자로(Camel 표기법)
- 상수의 이름은 대문자, 단어의 구분은 '_'
- 상수: 한 번만 값을 저장할 수 있는 공간
- 문자, 문자열
- `char ch = 'a', String s1 = "ac";`
- `char`와 `string`은 구분
- 형 변환 \Rightarrow 값의 타입을 다른 타입으로 변환하는 것
-

▼ 연산자

- 연산자: 어떠한 기능을 수행하는 기호
- 피 연산자: 연산자의 작업 대상(변수, 상수, 리터럴, 수식)
- 연산자 우선순위: 단항 \rightarrow 산술 \rightarrow 비교 \rightarrow 논리 \rightarrow 삼항 \rightarrow 대입
- 증감연산자
- 이항연산자는 연산을 수행하기 전에 피 연산자의 타입을 일치 시킨다
- `int`보다 크기가 작은 타입은 `int`로 변환
- 피 연산자 중 표현 범위가 큰 타입으로 형 변환 한다.
- 아스키코드
- 삼항 연산자(너무 길어지면 가독성이 떨어짐)
- 대입 연산자

▼ 조건문과 반복문

▼ 조건문(if, switch)

▼ if문

- 조건식과 실행될 하나의 문장 또는 블록으로 구성

▼ 중첩 if문

▼ switch문

- switch문에서 break문이 없으면 에러를 뱉어냄
- switch안 switch문은 사용 하지 않는 것이 좋음

▼ 중첩 switch문

▼ if문과 switch문의 비교

▼ Math.random()

- Math class에 정의된 난수 발생 함수
- 0.0과 1.0사이의 double값을 반환

▼ for문, while문

▼ 클래스와 객체

- 클래스의 정의: 객체를 정의해 놓은 것
- 클래스의 용도: 객체를 생성하는 데 사용
- 객체의 정의: 실제로 존재하는 것, 사물 또는 개념
- 객체의 용도: 객체의 속성과 기능에 따라 다름
- 클래스: 붕어빵 기계, 객체: 붕어빵

▼ 객체의 구성요소

- 객체는 속성과 기능으로 이루어져 있음
- 속성은 변수로, 기능은 메서드로
- 지역변수는 스택에
- 메모리 관리! 힙 영역
- 선언 위치에 따라 변수의 종류가 달라짐