2주차 과제

study 할래?

스터디 내용

- 1. 프리미티브 타입 종류와 값의 범위 그리고 기본값
- 2. 프리미티브 타입과 레퍼런스 타입
- 3. 리터럴
- 4. 변수 선언 및 초기화 하는 방법
- 5. 변수의 스코프와 라이프타임
- 6. 타입 변환, 캐스팅 그리고 타입 프로모션
- 7. 1차 및 2차 배열 선언하기
- 8. 타입 추론, var

1. 프리미티브 타입 종류와 값의 범위 그리고 기본값

- Primitive type (기본형 타입)은 총 8가지가 정의되어 제공된다.
- 기본값이 있기 때문에 Null은 존재하지 않는다.
- 실제 값을 Stack 메모리에 저장한다.
- 컴파일 시점에 담을 수 있는 크기를 벗어나면 컴파일 에러가 발생한다.

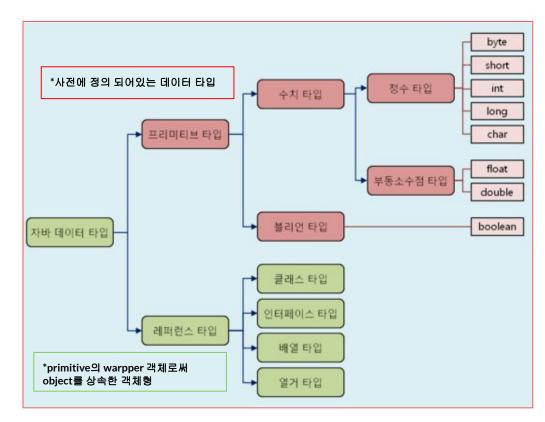
★ :기본형

	Type	Size (byte)	Default	Range
논리형	boolean	1	false	true or false
정수형	byte	1	0	128 ~ 127
	short	2	0	-32,768 ~ 32,767
	int 💠	4	0	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,64
	long	8	OL	-9,223,372,036,854,775,808 ~ 9,223,372,036,854,775,807
실수형	float	4	0,0F	(3,4 X 10-38) ~ (3,4 X 1038) <u>의</u> 근사값
	double +	8	0,0	(1,7 X 10-308) ~ (1,7 X 10308) <u>의 근사값</u>
문자형	char	2 (UniCode)	'₩u0000'	0 ~ 65,535

2. 프리미티브 타입과 레퍼런스 타입

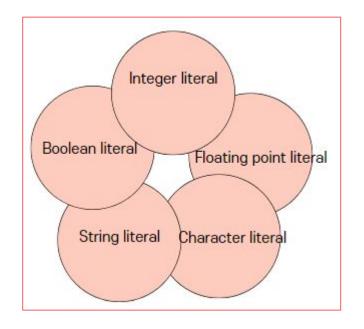
프로그래밍 시 둘의 차이점은 참조형 변수의 Integer나 Double 등은 Object로써 가공이 용이한 반면 단순대입 시에 불편하다. 하지만 기본형의 경우 단순연산에는 좋으나 복잡한 데이터 가공 시에 어려움이 있다.

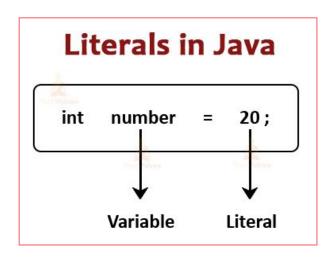
기본형 변수는 실제 값을 저장하지만 참조형 변수는 주소를 값으로 갖는다. 참조형 변수는 선언할 때 변수의 타입으로 클래스 이름을 사용하므로 클래스 이름이 변수의 타입이다. 즉 새로운 클래스를 작성하는 것은 새로운 참조형을 추가하는 것이 된다.



3. 리터럴(literal)

리터럴이란 Java 언어가 처리하는 실제 데이터를 리터럴이라고 한다. Data type마다 리터럴을 다르게 표현하니 주의해야 한다.





3-1. 리터럴(String)

1. String literal (문자형 리터럴) 문자형은 "A", "hello"와 같이 따옴표를 사용해서 표현합니다. 영문자 이외의 유니코드 문자를 표현할때는 '\u'를 이용해서 표현합니다.

> ex) '\uC790' → 자 "\uBC14" → 바

```
public static void main(String[] args) {
             char cl ='A';
             System.out.println("cl: "+cl);
 8
9
10
             //char c2 = 'AA':
             //System.out.println(c2);
          // 역슬래시u : 유니코드라는 기호를 상징하는 부호
             char c3 ='\uC790':
 12
13
             System.out.println("c3: "+c3);
             char cll ='a':
             char cl2 ='\n';
                                   // \ : escape 코드: 출력제어
             char c13 ='b';
 16
             System.out.print("cll: "+cll+" / cl2: "+cl2);
 17
 18
 1.0
🎅 Problems 🏿 @ Javadoc 🔯 Declaration 📮 Console 💢
<terminated> LiteralTest [Java Application] C:\Users\user\Desktop\java\OPSW\idk:
cl: A
c3: 자
cll: a / cl2:
```

3-2. 리터럴(Integer)

 정수형 리터럴은 일반적인 숫자 즉 정수 데이터를 의미합니다. 표현할 수 있는 방법은 10진수, 8진수, 16진수, 2진수가 있습니다.

```
3 public class LiteralTest {
                                                                                                           2진수 0b1010 : 10
                                                                                                           8진수 030 :24
       public static void main(String[] args) {
                                                                                                           16진수 0xA4 :164
             // 정수혈
              // byte, short, int, long
                                                                                                           byte에 127보다 콘수를 넣었을때: 44
              // 10진수
                                                                                                           long h1:10
              int il =10;
                                                                                                           long h2:10
              System.out.println(il);
                                                                                                           char cl:A
               // 2진수 / 8진수 / 16진수
                                                                                                           char (int)cl:65
              int i2 =0b1010:
                                                                                                           (char) int A+1 :B
              System.out.println("2진수 0b1010 : "+i2);
              int i3 =030;
              int i4 =0xA4;
              System.out.println("8전수 030 :"+i3);
              System.out.println("16전=0xA4:"+i4);
              byte sl =10;
              System.out.println(s1);
              byte s2 = (byte) 300;
                                         // <-----byte 는127까지밖에 만들어간다 에러가 나는 코드
                                                   //형변환으로 2개의 0-127 제외한 44가 출력됨
               System.out.println("byte@ 127보다 문수를 넣었을때: "+s2);
               long h1 =10;
               System.out.println("long hl:"+hl);// <-----long @sint bcffd i5 = hloate ado dalo @ser
       // 형병화
              //목시적 형변화 : 작은 자료형 -> 큰 자료형
              // 명시적 혈변환 : 작은 자료형 -> 작은 자료형 : 변환형의 이름 기입
              int i5 = (int)hl; // <----- 이때 (int) zlong 을 변환 시켜 준다면 이공식은 성립한다
              long h2 = i5;
              System.out.println("long h2:"+h2);
            // char <-> int
              char cl ='A';
              System.out.println("char cl: "+cl);
             // ascii 코드 - 영문자, 숫자를 저장할 때 사용하는 내부 코드
              // 유니코드 -영문자 이외의 문자를 저장할때 사용하는 내부코드
              System.out.println("char (int)cl:"+(int)cl);
        // char 상태로 전환하면 그값에 따른 B로 바뀐다
               int c2 ='A' +1;
               System.out.println("(char) int A+1:"+(char)c2);
```

3-3. 리터럴(Integer)

3. 실수형 리터럴은 소수점을 가진 실수형 데이터를 의미합니다.

3.14 //일반적인 실수 표현방식

6.02E23 // 지수를 이용한 표현 방식입니다 주로 큰실수 데이터를 표현할때 사용합니다(칸때문에)

2.718F // 간단한 float형을 표현 합니다

123.4E+306D //double형을 명시한 큰실수 데이터를 표현합니다

```
public static void main(String[] args) {
               // 실수형
              // float /double
              double dl =3.14;
              System.out.println("double 3.14: "+d1);
 12
           // 모든 실수는 기본적으로 double형 자료형임
              float f0 = 3.14f;
 14
              // <----- float 형을 실행하는 방법 2가지
 15
              float fl = (float) 3.14;
 16
              System.out.println("f0:"+f0);
 17
              System.out.println("fl:"+fl);
🥊 Problems @ Javadoc 📵 Declaration 📮 Console 🔀
<terminated> LiteralTest [Java Application] C:\Users\user\Desktop\java\OOPS
double 3.14 : 3.14
f0:3.14
f1:3.14
```

3-4. 리터럴(boolean)

4. 논리형 리터럴은 참(true)과 거짓 (False)을 표현할때 사용하는 논리데이터입니다.

출처: https://codingisgame.tistory.com/3 [Coding or Gaming]

4. 변수 선언 및 초기화 하는 방법

변수는 "데이터타입+변수명+:"으로 선언이 가능하다.

참고: https://doublesprogramming.tistory.com/73

데이터타입 변수명;

```
public class VariablesTest {

public static void main(String[] args) {

int a; //단일선언

a=10; //초기화

String b,c; //복수선언

b="hello"; //초기화

c="world"; //초기화
}
```

```
public class VariablesTest {
   int a; //단일선언
   String b,c; //복수선언
   float[] d; //배열선언
   Object e; //객체선언
}
```

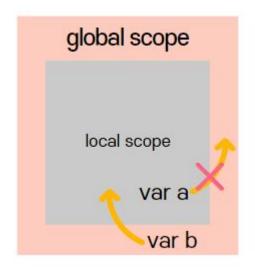
```
public class VariablesTest {

public static void main(String[] args) {
 int a =10;
 String b="hello"; //선언과 통시에 초기화
 }
}
```

변수의 스코프(영역)이란? 변수에 접근하거나 접근할 수 있는 유효 범위/영역 {}변수의 라이프타임이란? 변수가 메모리에서 살아있는 기간

변수는 크게 3가지의 스코프를 가지고 있다.

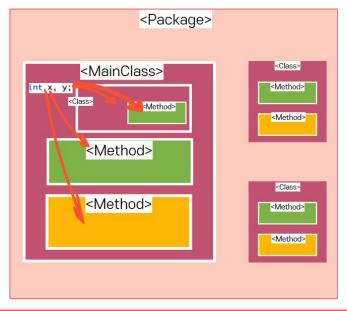
- 1. Instance var (정적 메서드를 제외한 클래스 전체)
- 2. Class var (프로그램이 끝날때까지 또는 클래스가 메모리에 로드되는 동안)
- 3. Local var (선언된 블록 내)



1. Instance 변수

클래스 내부와 모든 메소드 및 블록 외부에서 선언된 변수 라이프타임: 객체가 메모리에 남아있을 때 까지

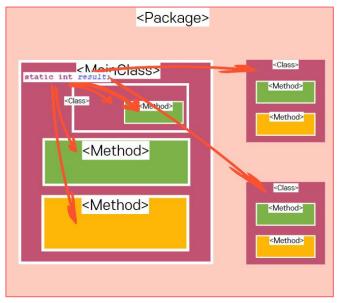
```
package com.oopsw.test;
                            public class VariablesTest ({
                                                        int x, y;
                                                         static int result;
                                                      void add(int a, int b) {
                                                                                  x=a:
                                                                                  v=b;
                                                                                  int sum = x+y;
                                                                                   System.out.println("Sum = "+sum);
        13
                                                            public static void main(String[] args){
                                                                                        VariablesTest obj = new VariablesTest();
       16
                                                                                        obj.add(10, 20);
 Problems @ Javadoc ᡚ Declaration ☐ Console ♡
<terminated> VariablesTest [Java Application] C:\Users\user\Users\user\Users\user\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\users\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\unders\
 Sum = 30
```



2. Class 변수

클래스 내부, 모든 블록 외부에서 선언되고 static으로 표시된 변수 라이프타임: 프로그램이 끝날때까지또는 클래스가 메모리에 로드되는 동안

```
package com.oopsw.test;
  3 public class VariablesTest (
         int x, y;
         static int result:
         void add(int a, int b) {
              x=a:
              v=b:
              int sum = x+y;
              System.out.println("Sum = "+sum);
 13
          public static void main (String[] args) {
               VariablesTest obj = new VariablesTest():
               obj.add(10, 20);
🖳 Problems @ Javadoc 📵 Declaration 📮 Console 🛭
<terminated> VariablesTest [Java Application] C:\Users\user\Users\user\Desktop\java\OO
Sum = 30
```

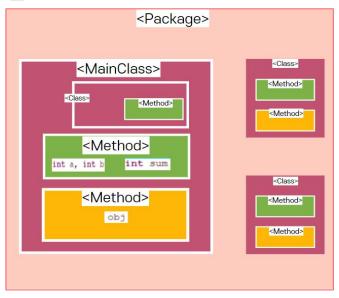


3. Local 변수

선언된 블록내에 있음

라이프타임:컨트롤이 선언된 블록을 떠날때 까지

```
package com.oopsw.test;
  3 public class VariablesTest (
          int x, y;
          static int result:
         void add(int a, int b) {
              int sum = x+y;
              System.out.println("Sum = "+sum);
 12
 13
          public static void main (String[] args) {
               VariablesTest obj = new VariablesTest();
               obj.add(10, 20);
    3
🦹 Problems @ Javadoc 📵 Declaration 📮 Console 🛭
<terminated> VariablesTest [Java Application] C:\Users\user\Users\user\Desktop\u00fcjava\u00a400F
Sum = 30
```



6. 타입변환, 캐스팅 그리고 타입 프로모션

타입변환에는 두 종류가 있다. 1. 자동 타입 변환(묵시적) 2.강제 타입변환(명시적)

1. 묵시적 타입변환 = 자동형 변환 = 프로모션 작은 크기를 가진 타입이 큰 크기를 가진 타입에 저장될 때 발생한다. 타입별 크기 순서 byte(1) < short(2) < int(4) < long(8) < float(4) < double(8)

단, 음수가 저장될 수 있는 byte, int 등의 타입은 char로 묵시적 타입 변환X

byte byteVal = 65; char charVal = byteVal; //컴파일에러 char charData =(char) byteVal; //강제 타입변환

```
byte byteVal = 10;
int intVal = byteVal; //byte -> int
System.out.println(intVal); //10

char charVal = '가';
intVal = charVal; //char -> int
System.out.println("가의 유니코드: "+intVal); //가의 유니코드: 44032

intVal = 500;
long longVal = intVal; //int -> long
System.out.println(longVal); // 500

intVal = 200;
double doubleVal = intVal; //int -> double
System.out.println(doubleVal); //200.0
```

6-1. 타입변환, 캐스팅 그리고 타입 프로모션

강제 타입변환 = 명시적 형 변환 = 캐스팅
 큰 크기 타입 → 작은 크기 타입에서는 자동형변환 X
 하지만 강제로 int 타입의 1byte를 잘라서 byte타입 변수에 저장할 수 있다.
 (나머지는버려짐) byte(1) < short(2) < int(4) < long(8) < float(4) < double(8)</p>

자바에서 데이터 값 검사를 위한 최대최소 상수

기본 타입	최대값 상수	최소값 상수	
byte	Byte.MAX_VALUE	Byte.MIN_VALUE	
short	Short.MAX_VALUE	Short.MIN_VALUE	
int	Int.MAX_VALUE	Int.MIN_VALUE	
long	Long.MAX_VALUE	Long.MIN_VALUE	
float	Float.MAX_VALUE	Float.MIN_VALUE	
double	Double.MAX_VALUE	Double.MIN_VALUE	

```
int intVal = 44032;
char charVal = (char)intVal;
System.out.println(charVal); // 44032에 해당되는 유니코드 '가'

long longVal = 500;
intVal = (int)longVal;
System.out.println(intVal); // 500 1byte 이내로 손실없음

double doubleVal = 3.14;
intVal = (int)doubleVal;
System.out.println(intVal); // 정수부문인 3 출력
```

6-2. 타입변환, 캐스팅 그리고 타입 프로모션

강제타입 변환에서 정수 →실수 변환할 때 정밀도 손실을 피해야 한다.

아래의 예제에서 결과는 0이 나와야 정상이지만 -4가 출력된다.

문제는 int→float으로 자동 변환 하면서 발생하는데 float 형의 가수 부분은 23비트 이므로 123456780은 23비트로 표현할수 없어서 근사치로 변환된다.(정밀도 손실) 해결책으로는 더큰 범위를 허용하는 double 타입을 사용하면 된다.

실수형	float	4	0,0F	(3,4 X 10-38) ~ (3,4 X 1038) 의 근사값
	double +	8	0,0	(1,7 X 10-308) ~ (1,7 X 10308) 의 근사값

7. 1차 및 2차 배열 선언하기

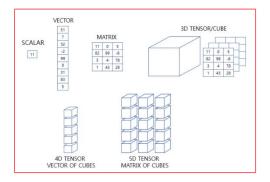
1차원 배열 선언하기

```
int[] arrayl = new int[4]; //Size : 4의 1차원배열생성 arrayl[0] = 1; arrayl[2] = 3; arrayl[1] = 2; arrayl[3] = 4; //배열에 값을 저장 Index는 0부터 시작한다.
int[] array2 = new int[]{1,2,3,4,5}; //선언과 동시에 초기화 하는방법 int[] array3 = {1,2,3,4,5}; System.out.println(array3[0]); //1 System.out.println(array2); //[I@2a139a55 System.out.println(array3); //[I@15db9742
```

array2 와array3의 차이는?

2차원 배열 선언하게

```
int[][] array4 = new int[3][4]; //3X4 사이즈의 배열
array4[0][0] = 22;
int[][] array5 = new int[4][]; //카변크기의 2차원 배열
array5[0] = new int [1];
array5[1] = new int [2];
array5[2] = new int [3];
int[][] array6 = {{1},{2,3},{4,5,6}};
```



8. 타입추론, var

자바 10 부터 타입 추론을 지원하는 var 키워드가 추가 되었다. 이 키워드는 지역변수 이면서 선언과 동시에 초기화가 필수적으로 요구된다.

```
// java 9 이하
String message = "data";
// java 10 이살
var message = "the initializer present on the right-hand side";
```

컴파일러는 오른쪽에 초기화 값으로 제공되는 것을 통해 타입을 유추한다

주의!

1. 자바7에서 Generic <> 이 추가 되었는데, var와 사용시 컴파일 에러 발생

```
// 컴파일러가 타입을 뮤추할 수 있는 정보가 없다.
var messages = new ArrayList<>();
```

2. 가독성 부분에서도 고민이 필요할 것 같다.