

# 자료형

# 자료형-자료형의 개요

# 자료형-자료형의 개요

## 1 자료형의 의미

- 저장할 수 있는 값의 형태를 지정
- Java 프로그램의 모든 변수/상수는 자료형 선언 후 사용가능

2

TIP

Java의 모든 변수/상수는 자료형이 먼저 선언되어야 함

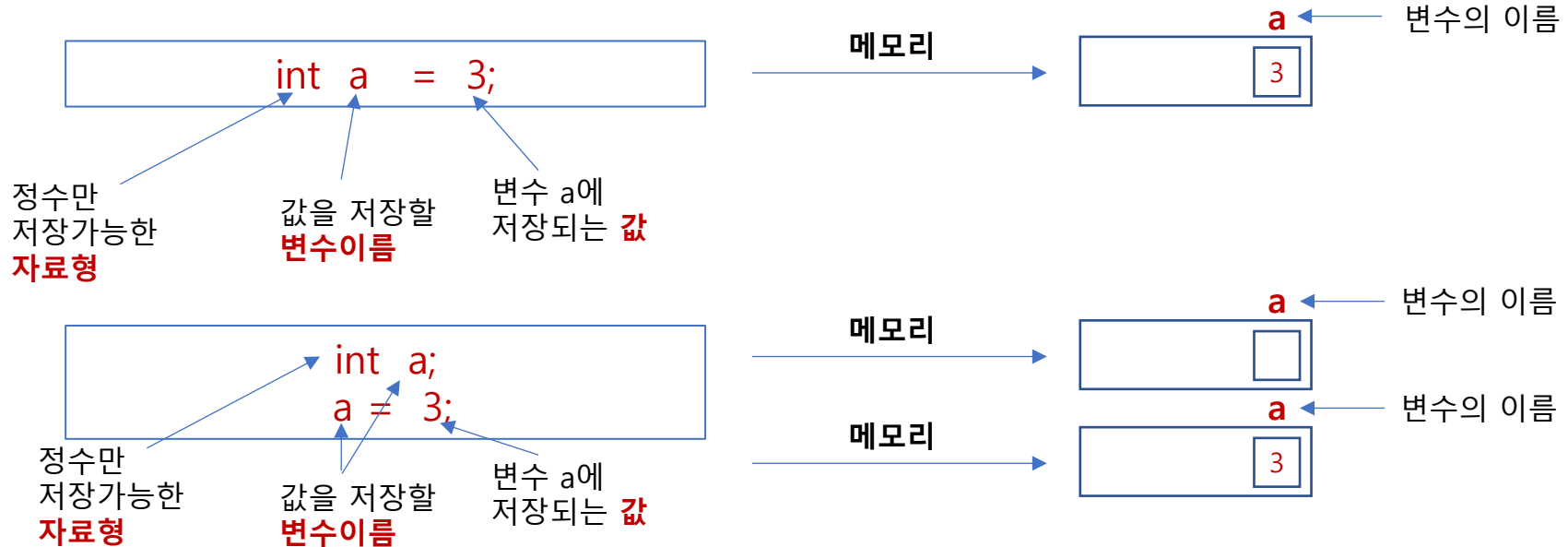
ex

```
int a = 3; //→(O)  
b=5; //→(X)
```

```
String c;  
c="안녕" //→(O)
```

## 자료형의 사용방법

3



# 자료형-자료형의 개요

## 1 📌 변수/상수/메서드 이름의 선정 규칙

- 변수/상수/메서드의 이름은 자유롭게 선택 가능
- 단, 선정규칙은 준수하여야 함

ex

```
boolean aBcD;      (0) ← 가능하지만 권고위배
byte 가나다;      (0)
short _abcd;      (0)
char $ab_cd;      (0)
int 3abcd;        (X)
long abcd3;       (0)
float int;        (X)
double main;      (0)
int my Work;      (X)
String ourClassNum;(0)
int ABC;          (0) ← 가능하지만 권고위배
```

4

ex

```
final double PI;   (0)
final int MY_DATA; (0)
final float myData;(0) ← 가능하지만 권고위배
```

2

상수이름    메서드이름

↑ 동일

↑ 동일

### 변수이름 선정 (필수사항)

- 영문대소문자 및 한글 사용 가능
- 특수문자는 두 가지만 표현 가능: '\_', '\$'
- 숫자 사용가능 단, 변수의 첫번째는 올 수 없음
- 자바에서 사용중인 키워드 사용 불가

3



### 변수이름 선정 (권고사항)

- 변수의 이름은 소문자로 시작
- 두개 이상의 단어가 결합된 경우 새 단어는 대문자로 시작

↓ 다른

↓ 동일

상수이름

메서드이름

- 모든 문자를 대문자
- 두개 이상의 단어는  
\_로 연결

**PI, MY\_DATA**

# 자료형-자료형의 개요

## ☞ 변수의 생존기간

1

- 변수는 자신이 **선언**된 열린 중괄호('{')의 쌍이 되는 닫힌 중괄호('}') **안에서만 사용** 가능

ex

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int value1 = 3;  
  
    {  
        int value2 =5;  
        System.out.println(value1); //3  
        System.out.println(value2); //5  
    }  
  
    System.out.println(value1); //3  
    //System.out.println(value2); //오류  
  
}
```

2

3

TIP

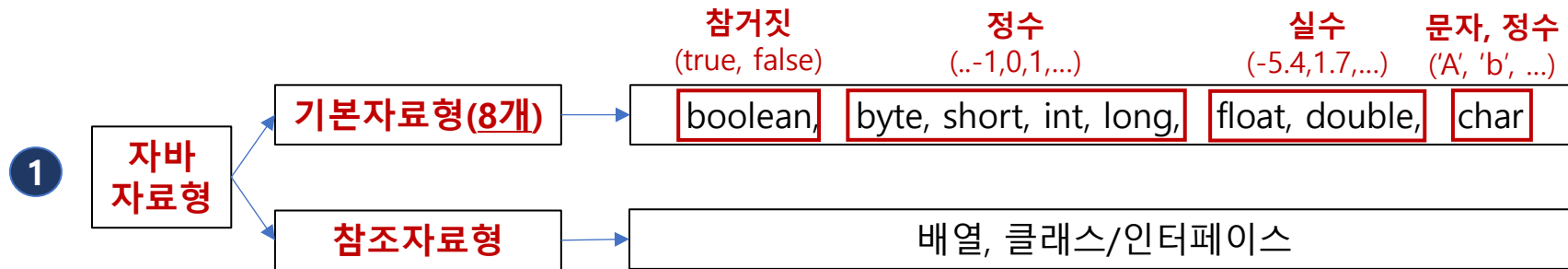
실제 단순히 중괄호({ })만을 삽입하는 경우는 드물며 클래스/제어문에 포함된 {}내에서 변수를 선언하여 사용

ex

```
int value1 = 3;  
if(value1 > 1) {  
    int value2 =5;  
    System.out.println(value1); //3  
    System.out.println(value2); //5  
}  
  
System.out.println(value1); //3  
//System.out.println(value2); //오류
```

# 자료형-자료형의 개요

☞ 자료형의 종류 (기본자료형 vs. 참조자료형)



2 TIP  
참조자료형은 직접 정의할 수가 있어 **무한개**가 존재

3 TIP  
기본자료형과 참조자료형의 차이점 #1 (필수가 아닌 권고사항)  
- 기본자료형은 이름은 소문자로 시작 (ex. **int**, **double** ...)  
- 참조자료형은 이름은 대문자로 시작(권고) (ex. **String**, **System**.)

# 자료형-자료형의 개요

☞ 자료형의 종류 (기본자료형 vs. 참조자료형)

- 메모리의 구조



TIP

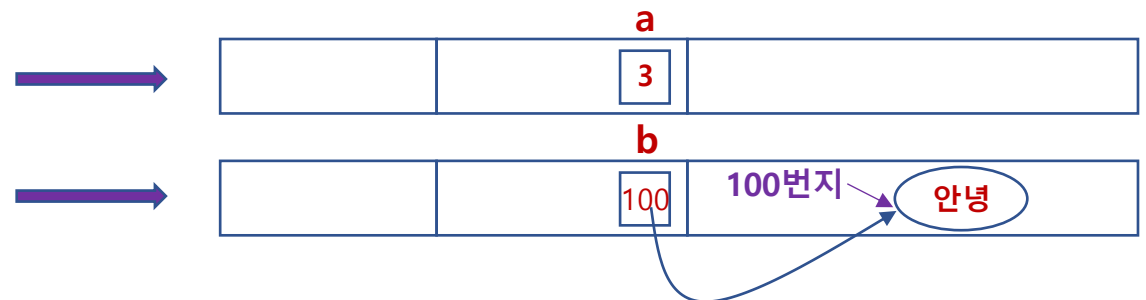
기본자료형과 참조자료형의 차이점 #2

- 기본자료형은 값을 stack 메모리에 저장
- 참조자료형은 값을 heap 메모리에 저장  
(heap 메모리는 직접접근 불가, stack에는 위치(번지)를 저장)

3

기본자료형 → int a = 3

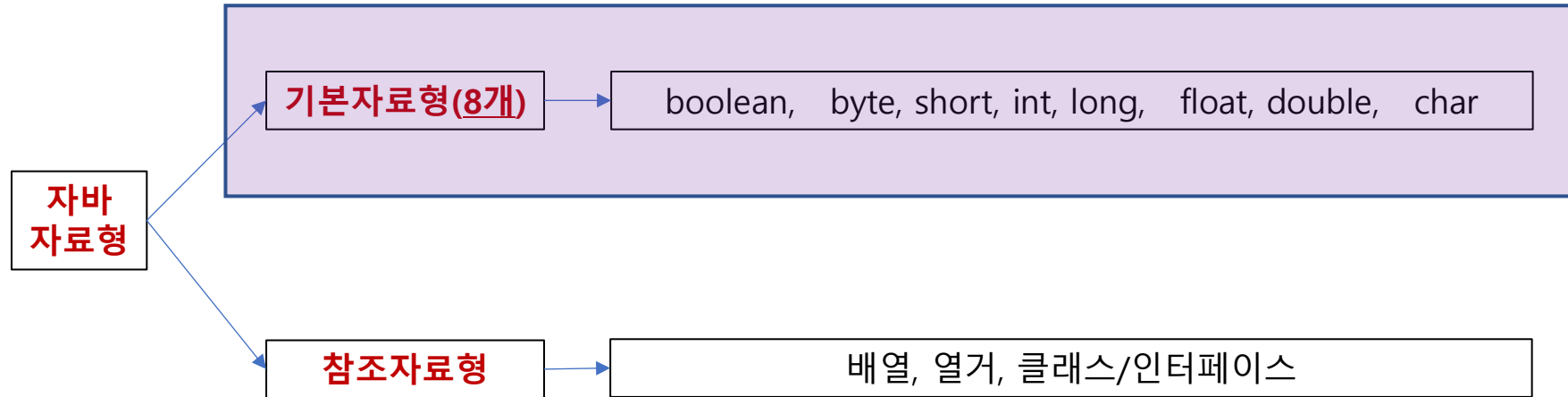
참조자료형 → String b = "안녕"



**The End**

# 자료형-기본자료형

# 자료형-기본자료형



# 자료형-기본자료형

☞ 8개의 기본자료형

1

자료형		자료크기	비고
부울대수	<b>boolean</b>	1 byte = 8 bit	true, false
정수	<b>byte</b>	1 byte = 8 bit	$-2^7 \sim 2^7-1$
	<b>short</b>	2 byte = 16 bit	$-2^{15} \sim 2^{15}-1$
	<b>int</b>	4 byte = 32 bit	$-2^{31} \sim 2^{31}-1$
	<b>long</b>	8 byte = 64 bit	$-2^{63} \sim 2^{63}-1$
실수	<b>float</b>	4 byte = 32 bit	$\pm(1.40 \times 10^{-45} \sim 3.40 \times 10^{38})$
	<b>double</b>	8 byte = 64 bit	$\pm(4.94 \times 10^{-324} \sim 1.79 \times 10^{308})$
문자(정수)	<b>char</b>	2 byte = 16 bit	유니코드문자( $0 \sim 2^{16}-1$ )

2

TIP

n bit로 표현할 수 있는 정수의 개수 =  $2^n$  가지수

ex

- 2 bit →  $2^2=4$ 개

00, 01, 10, 11

- 3 bit →  $2^3=8$ 개

000, 001, 010, 011, 100, 101, 110, 111

Quiz.

어떻게 실수는 같은 크기로 넓은 범위를 저장할 수 있을까?

3

TIP

실수의 정밀도 (IEEE-754 표준)

- float은 소수점 **대략 7자리** 정도의 정밀도

- double은 소수점 **대략 15자리** 정도의 정밀도

4

ex

```
float f = 1.0000001f;
System.out.println(f); //→ 1.0000001
float f = 1.00000001f;
System.out.println(f); //→ 1.0
```

```
double d1 = 1.00000000000000001;
System.out.println(d1); → 1.00000000000000001
double d2 = 1.00000000000000001;
System.out.println(d2); → 1.0
```



# 자료형-기본자료형

## ☞ 8개의 기본자료형

### - 부울대수 (boolean)

참(true), 거짓(false) 값만 저장하는 자료형

1

```
ex
boolean a = true;
boolean b = false;
System.out.println(a); // true
System.out.println(b); // false
```

2

TIP

- boolean 자료형은 참(true)과 거짓(false)만 저장하여 실제로는 1bit로 가능
- 하지만 자료처리의 최소단위가 byte이기 때문에 1byte를 할당(상위 7bit는 사용하지 않음)

### - 정수 (byte, short, int, long)

음의 정수, 0, 양의 정수를 저장하는 자료형

3

```
ex
byte a = 10;
short b = -10;
int c = 100;
long d = -100L;
System.out.println(a); //10
System.out.println(b); //-10
System.out.println(c); //100
System.out.println(d); //-100
```

타입변환  
(Type Casting)

4

### - 실수(float, double)

소수를 포함하는 실수를 저장하는 자료형

```
ex
float a = 1.2F;
double b = -1.5;
double c = 5;
System.out.println(a); // 1.2
System.out.println(b); // -1.5
System.out.println(c); // 5.0
```

출력시에는 자료형을 기준으로 출력됨

# 자료형-기본자료형

자바에서는 다양한 진법의 정수값 표현을 지원함  
(단, 각 진법마다 숫자의 표현방식이 다름)

- 10진수: 숫자
- 2진수: 0b + 숫자
- 8진수: 0 + 숫자
- 16진수: 0x + 숫자

2

```
ex int a=11; (10진수) → (10진수값) 11
    int b=0b11; (2진수) → (10진수값) 3
    int c=011; (8진수) → (10진수값) 9
    int d=0x11; (16진수) → (10진수값) 17
```

## 8개의 기본자료형

### - 문자 (char)

1

문자(정수)를 저장하는 자료형  
문자를 저장하기 위해서는 **작은따옴표 ('')** 사용  
유니코드 값을 그대로 입력 가능 (**'\u+16진수코드'**)  
정수값(**10진수 또는 16진수 등 다양한 진법**)의 직접 입력 가능

3

```
ex char a = 'A';
    char b = '\u0042';
    char c = '1';
    char d = 97;
    char e = 0xac00;
```

### 문자의 저장 방식

4



### 문자의 출력 방식

5



# 자료형-기본자료형

☞ 8개의 기본자료형

- 문자 (char)

1

ex

```
char a = 'A';  
char b = '\u0042';  
char c = '1';
```



유니코드표		
10진수	16진수	문자
0	0x0000	NULL
...	...	...
48	0x0030	0
49	0x0031	1
50	0x0032	2
51	0x0033	3
...		
65	0x0041	A
66	0x0042	B
...	...	...
97	0x0061	a
98	0x0062	b
...	...	...
44032	0xac00	가
...	...	...

3

ex

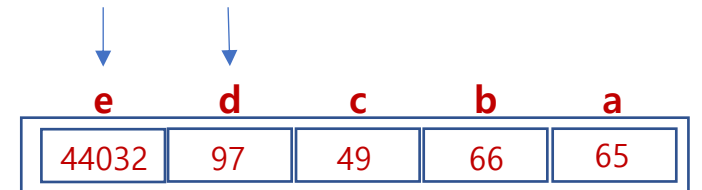
```
System.out.println(a); // A  
System.out.println(b); // B  
System.out.println(c); // 1  
System.out.println(d); // a  
System.out.println(e); // 가
```



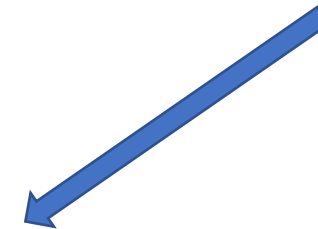
2

ex

```
char d = 97;  
char e = 0xac00;
```



메모리



# 자료형-기본자료형

## 기본자료형 간의 타입변환

### 리터럴(literal) 타입

자료형 없이 값으로 입력하는 경우 값의 형태에 따라 대표 자료형으로 자동 변환됨  
정수값 → **int**로 저장  
실수값 → **double**로 저장

#### 예외 case

int 보다 작은 자료형인 byte/short에 대입되는 int 값은 각각 byte와 short 로 인식됨  
(단, 해당 타입이 저장할 수 있는 범위 내 값인 경우)

ex

```
int a = 3; // int 자료형 = int 자료형
double b = 5.8; // double 자료형 = double 자료형
float c = 3.2; //(X) float 자료형 = double 자료형
long d = 3; //(0) long 자료형 = long(int) 자료형

byte e = 5; //(0) byte 자료형 = byte 자료형
short f = 8; //(0) short 자료형 = short 자료형
```

해결책

### 타입변환(Type Casting)

- 숫자를 저장하는 7개(boolean 제외)의 기본자료형 사이에 타입변환 가능  
- **자동타입변환** 및 **수동타입변환**

boolean

6

### 숫자 저장 기본자료형간의 타입변환

byte

short

int

long

float

double

char

TIP

자료형의 크기(값의 범위) 순서

byte < short/char < int < long < float < double

# 자료형-기본자료형

☞ 기본자료형 간의 타입변환

## 1 - 타입변환(Type Casting) **방법**

2 타입변환 대상 앞에 (자료형) 표기



ex

```
int a = (int)3.2; //3
double b = (double)a; //3.0
byte c = (byte)5.3; //5
short d = (short)10; //10
```

3 long 형의 경우 **숫자** 뒤에 L(l) 표기  
float 형의 경우 **숫자** 뒤에 F(f) 표기



ex

```
long a = (long)10; //10
long b = 10L; //10
float c = (float)5.8; //5.8
float d = 5.8F; //5.8
```

TIP

4

JAVA는 등호(=)를 중심으로  
좌우의 타입이 동일하여야 함

# 자료형-기본자료형

## ☞ 기본자료형 간의 타입변환

### - 자동타입변환/수동타입변환

#### 자동타입변환

- 값의 표현 범위가 넓은 쪽으로 저장되는 경우
- int 보다 작은 자료형(byte, short)에 정수를 입력하는 경우 (단, 값의 범위 값만 허용)
- 컴파일러가 자동으로 타입변환 수행 (즉, 타입변환 생략 가능)

1

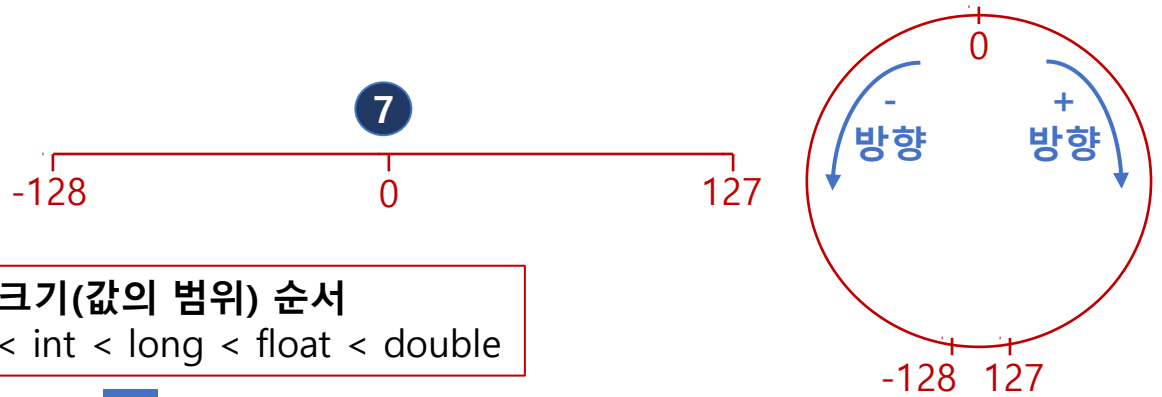
#### 수동타입변환

- 값의 표현 범위가 좁은 쪽으로 저장되는 경우
- 값의 손실이 발생할 수 있음
- 직접 표기하지 않으면 오류 발생

2

#### TIP

자료형의 크기(값의 범위) 순서  
byte < short/char < int < long < float < double



#### ex

```
float a = 3;           //float 자료형 ← int 자료형
long b = 7;           //long 자료형 ← int 자료형
double c = 5.3F;     //double 자료형 ← float 자료형
```

3

#### ex

```
byte a = 3;           //byte 자료형 ← int 자료형
byte b = 128; (X)     //값 범위를 넘어 수동타입변환
short b = 7;         //short 자료형 ← int 자료형
```

4

#### TIP

CPU는 byte, short 데이터의 로딩 과정에서 int 값으로 읽어와 변환하여 저장 (하위비트) (연산시에도 최소자료형은 int)

5

#### ex

```
int a = (int)3.5;      //3
float b = (float)7.5;  //7.5
byte c = (byte)128;    //-128
```

6

# 자료형-기본자료형

## ☞ 기본자료형 간의 타입변환

TIP

자료형의 크기(값의 범위) 순서  
byte < short/char < int < long < float < double

### - 기본 자료형간의 연산

1

- 동일한 자료형끼리만 연산 가능
- 다른 자료형끼리 연산을 수행하는 경우 자동타입변환이 수행되어 연산

### 같은 타입끼리의 연산

2

byte 자료형 + byte 자료형 = int 자료형  
short 자료형 + short 자료형 = int 자료형  
int 자료형 + int 자료형 = int 자료형  
long 자료형 + long 자료형 = long 자료형  
float 자료형 + float 자료형 = float 자료형  
double 자료형 + double 자료형 = double 자료형

ex

4

```
int a = 3 + 5;           //8
int b = 8/5;             //1
float c = 3.0f + 5.0f;   //8.0
double d = 8.0/5.0;      //1.6
```

### 다른 타입끼리의 연산

3

byte 자료형 + short 자료형 = int 자료형  
byte 자료형 + int 자료형 = int 자료형  
short 자료형 + long 자료형 = long 자료형  
int 자료형 + float 자료형 = float 자료형  
long 자료형 + float 자료형 = float 자료형  
float 자료형 + double 자료형 = double 자료형

ex

5

```
double a = 5 + 3.5;      //8.5
int b = 5 + 3.5;         //오류
double c = 5/2.0;        //2.5
```

ex

6

```
byte a = 3;
short b = 5;
int c = a+b;             //8
double d = a+b;          //8.0
```

**The End**