Làm việc với mảng trong JS

\*Cách khai báo mảng

EX: let arrDemo = [

    'JS',

    'PHP',

    null,

    undefined,

    function() {},

    {}

];

+ Kiểm tra 1 array

EX: console.log(Array.isArray(arrDemo)); trả về boolean

+ Kiểm tra độ dài mảng

EX: console.log(arrDemo.length);

+ Lấy phần tử theo index

EX: console.log(arrDemo[0], arrDemo[1]); 🡺 JS PHP

+ toString(): chuyển array thành string

EX: console.log(arrDemo.toString()); JS, PHP

+ Ngăn cách nhau bằng 1 dấu ‘,’ mặc định và không thay đổi được

+ join(): chuyển array thành string nhưng có thể ngăn cách bằng dấu tự điền

\*Những hàm tương tác sâu hơn với mảng\*

EX: console.log(arrDemo.join(' , '));

+ pop(): xóa phần tử cuối cùng trong mảng và trả về phần tử đã xóa, xóa hết thì còn mảng rỗng, mảng rỗng xóa lần nữa thì trả về UNDEFINED

EX: console.log(arrDemo.pop());

+ push(): thêm một hoặc nhiều phần tử vào cuối mảng và trả về độ dài mới của mảng

EX: console.log(arrDemo.push('Dart', 'Ruby')); 🡺 8 (Phần tử trong mảng)

+shift(): Xóa một phần tử đầu mảng và trả về phần tử đã xóa tương tự pop()

EX: console.log(arrDemo.shift());

+unshift(): Thêm một hoặc nhiều phần tử vào đầu mảng và trả về độ dài mới của mảng

EX: console.log(arrDemo.unshift('Dart'));

+ splicing(): Có thể xóa - cắt – chèn phần tử mới vào mảng

Gồm : Tham số 1 : Vị trí bắt đầu

Tham số 2: Số lượng phần tử muốn xóa

Tham số 3: Phần tử muốn thêm vào

Xóa:

EX: console.log(arrDemo.splice(1, 2));

Chèn:

EX: console.log(arrDemo.splice(1, 0, 'Dart')); //Chèn Dart vào vị trí 1 mà không xóa phần tử nào

+ concat(): Nối 2 mảng với nhau

EX: console.log(arrDemo.concat(arrDemo2)) 🡺 mảng nào đứng trước thì ở trước

+ Slicing(): Cắt elements trong mảng trả về phần tử đã cắt

Gồm 2 tham số : + Tham số 1: Vị trí bắt đầu cắt

+ Tham số 2: Vị trí kết thúc cắt

EX: console.log(arrDemo.slice(1, 2));

console.log(arrDemo.slice(0)); //copy mảng

console.log(arrDemo.slice(-1)); //Lấy phần tử cuối và trả về mảng gồm phần tử đó

console.log(arrDemo[arrDemo.length - 1]); //Lấy phần tử cuối và trả về phần tử đó dưới dạng string