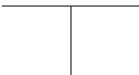




本扉





本文中に記載されている社名および商品名は、一般に開発メーカーの登録商標です。  
なお、本文中では<sup>TM</sup>・©・®表示を明記しておりません。



# 目次

<b>第 1 部</b>	<b>第一部: 基本文法</b>	<b>1</b>
<b>第 1 章</b>	<b>JavaScript とは</b>	<b>6</b>
1.1	JavaScript と ECMAScript . . . . .	6
1.2	JavaScript ってどのような言語? . . . . .	7
<b>第 2 章</b>	<b>コメント</b>	<b>10</b>
2.1	一行コメント . . . . .	10
2.2	複数行コメント . . . . .	10
2.3	まとめ . . . . .	11
<b>第 3 章</b>	<b>変数と宣言</b>	<b>12</b>
3.1	<code>const</code> <sup>ES2015</sup> . . . . .	12
3.2	<code>let</code> <sup>ES2015</sup> . . . . .	13
3.3	<code>var</code> . . . . .	14
3.4	変数名に使える名前のルール . . . . .	15
3.5	まとめ . . . . .	17
<b>第 4 章</b>	<b>値の評価と表示</b>	<b>18</b>
4.1	この書籍で利用するブラウザ . . . . .	18
4.2	ブラウザで JavaScript を実行する . . . . .	18
4.3	Console API . . . . .	21
4.4	ウェブ版の書籍でコードを実行する . . . . .	22
4.5	コードの評価とエラー . . . . .	23
4.6	まとめ . . . . .	26
<b>第 5 章</b>	<b>データ型とリテラル</b>	<b>28</b>
5.1	データ型 . . . . .	28
5.2	リテラル . . . . .	29
5.3	プリミティブ型とオブジェクト . . . . .	36
5.4	まとめ . . . . .	37
<b>第 6 章</b>	<b>演算子</b>	<b>38</b>

6.1	二項演算子 . . . . .	39
6.2	文字列結合演算子 (+) . . . . .	39
6.3	単項演算子 (算術) . . . . .	40
6.4	比較演算子 . . . . .	43
6.5	ビット演算子 . . . . .	46
6.6	代入演算子 (=) . . . . .	49
6.7	条件 (三項) 演算子 (?と:) . . . . .	51
6.8	論理演算子 . . . . .	52
6.9	カンマ演算子 (,) . . . . .	55
6.10	まとめ . . . . .	55
<b>第 7 章</b>	<b>暗黙的な型変換</b>	<b>56</b>
7.1	暗黙的な型変換とは . . . . .	57
7.2	明示的な型変換 . . . . .	58
7.3	明示的な変換でも解決しないこと . . . . .	65
7.4	まとめ . . . . .	66
<b>第 8 章</b>	<b>関数と宣言</b>	<b>67</b>
8.1	関数宣言 . . . . .	67
8.2	関数の引数 . . . . .	68
8.3	可変長引数 . . . . .	71
8.4	関数の引数と分割代入 <sup>ES2015</sup> . . . . .	73
8.5	関数はオブジェクト . . . . .	74
8.6	メソッド . . . . .	79
8.7	まとめ . . . . .	80
<b>第 9 章</b>	<b>文と式</b>	<b>81</b>
9.1	式 . . . . .	81
9.2	文 . . . . .	82
9.3	function 宣言 (文) と function 式 . . . . .	84
9.4	まとめ . . . . .	85
<b>第 10 章</b>	<b>条件分岐</b>	<b>86</b>
10.1	if 文 . . . . .	86
10.2	switch 文 . . . . .	90
10.3	まとめ . . . . .	93
<b>第 11 章</b>	<b>ループと反復処理</b>	<b>94</b>
11.1	while 文 . . . . .	94
11.2	do-while 文 . . . . .	95
11.3	for 文 . . . . .	96
11.4	配列の <code>forEach</code> メソッド . . . . .	97

11.5	break 文	98
11.6	continue 文	100
11.7	for...in 文	102
11.8	for...of 文 <sup>ES2015</sup>	104
11.9	まとめ	105
<b>第 12 章</b>	<b>オブジェクト</b>	<b>107</b>
12.1	オブジェクトを作成する	107
12.2	プロパティへのアクセス	109
12.3	オブジェクトと分割代入 <sup>ES2015</sup>	111
12.4	プロパティの追加	111
12.5	プロパティの存在を確認する	114
12.6	toString メソッド	117
12.7	オブジェクトの静的メソッド	118
12.8	まとめ	123
<b>第 13 章</b>	<b>プロトタイプオブジェクト</b>	<b>124</b>
13.1	Object はすべての元	124
13.2	まとめ	130
<b>第 14 章</b>	<b>配列</b>	<b>131</b>
14.1	配列の作成とアクセス	131
14.2	オブジェクトが配列かどうかを判定する	133
14.3	配列と分割代入 <sup>ES2015</sup>	134
14.4	配列から要素を検索	135
14.5	追加と削除	139
14.6	配列同士を結合	140
14.7	配列の展開 <sup>ES2015</sup>	140
14.8	配列をフラット化 <sup>ES2019</sup>	140
14.9	配列から要素を削除	141
14.10	破壊的なメソッドと非破壊的なメソッド	142
14.11	配列を反復処理するメソッド	145
14.12	メソッドチェーンと高階関数	149
14.13	まとめ	150
<b>第 15 章</b>	<b>文字列</b>	<b>151</b>
15.1	文字列を作成する	151
15.2	エスケープシーケンス	152
15.3	文字列を結合する	153
15.4	文字へのアクセス	154
15.5	文字列とは	154
15.6	文字列の分解と結合	156

15.7	文字列の長さ . . . . .	156
15.8	文字列の比較 . . . . .	157
15.9	文字列の一部を取得 . . . . .	158
15.10	文字列の検索 . . . . .	159
15.11	正規表現オブジェクト . . . . .	161
15.12	文字列の置換/削除 . . . . .	169
15.13	文字列の組み立て . . . . .	170
15.14	終わりに . . . . .	174
<b>第 16 章</b>	<b>文字列と Unicode</b>	<b>175</b>
16.1	Code Point . . . . .	175
16.2	Code Point と Code Unit の違い . . . . .	176
16.3	サロゲートペア . . . . .	178
16.4	Code Point を扱う . . . . .	179
16.5	終わりに . . . . .	182
<b>第 17 章</b>	<b>ラッパーオブジェクト</b>	<b>183</b>
17.1	プリミティブ型とラッパーオブジェクト . . . . .	183
17.2	プリミティブ型の値からラッパーオブジェクトへの自動変換 . . . . .	184
17.3	まとめ . . . . .	185
<b>第 18 章</b>	<b>関数とスコープ</b>	<b>186</b>
18.1	スコープとは . . . . .	186
18.2	ブロックスコープ . . . . .	188
18.3	スコープチェーン . . . . .	189
18.4	グローバルスコープ . . . . .	190
18.5	関数スコープと var の巻き上げ . . . . .	194
18.6	関数宣言と巻き上げ . . . . .	196
18.7	クロージャ . . . . .	199
18.8	メモリ管理の仕組み . . . . .	201
18.9	まとめ . . . . .	207
<b>第 19 章</b>	<b>関数と this</b>	<b>208</b>
19.1	実行コンテキストと this . . . . .	208
19.2	関数とメソッドにおける this . . . . .	209
19.3	Arrow Function 以外の関数における this . . . . .	211
19.4	this が問題となるパターン . . . . .	214
19.5	Arrow Function と this . . . . .	222
19.6	まとめ . . . . .	226
<b>第 20 章</b>	<b>クラス</b>	<b>228</b>
20.1	クラスの定義 . . . . .	228

20.2	クラスのインスタンス化 . . . . .	229
20.3	クラスのプロトタイプメソッドの定義 . . . . .	233
20.4	クラスのアクセッサプロパティの定義 . . . . .	238
20.5	静的メソッド . . . . .	241
20.6	2 種類のインスタンスメソッドの定義 . . . . .	243
20.7	プロトタイプオブジェクト . . . . .	244
20.8	プロトタイプチェーン . . . . .	245
20.9	継承 . . . . .	248
20.10	ビルトインオブジェクトの継承 . . . . .	254
20.11	まとめ . . . . .	255

はじめに

# はじめに

## 本書の目的

この書籍の目的は、JavaScript というプログラミング言語を学ぶことです。先頭から順番に読んでいけば、JavaScript の文法や機能を一から学べるように書かれています。

JavaScript の文法といった書き方を学ぶことも重要ですが、実際にどのように使われているかを知ることが目的にしています。なぜなら、JavaScript のコードを読んだり書いたりするには、文法の知識だけでは足りないと考えているためです。そのため、[第一部:基本文法](#)では文法だけではなく現実の利用方法について言及し、[第二部:ユースケース](#)では小さなアプリケーションを例に現実と近い使い方を解説しています。

また、JavaScript は常に変化を取り入れている言語でもあり、言語自身や言語を取り巻く開発環境も変化しています。この書籍では、これらの JavaScript を取り巻く変化に対応できる基礎を身につけていくことを目的としています。そのため、単に書き方を学ぶのではなく、なぜ動かないのかや問題の調べ方にも焦点を当てていきます。

## 本書の目的ではないこと

ひとつの書籍で JavaScript のすべてを学ぶことはできません。なぜなら、JavaScript を使ってできる範囲があまりにも広いからです。そのため、この書籍では取り扱わない内容（目的外）を明確にしておきます。

- 他のプログラミング言語と比較するのが目的ではない
- ウェブブラウザについて学ぶのが目的ではない
- Node.js について学ぶのが目的ではない
- JavaScript のすべての文法や機能を網羅するのが目的ではない
- JavaScript のリファレンスとなることが目的ではない
- JavaScript のライブラリやフレームワークの使い方を学ぶのが目的ではない
- これを読んだから何か作れるというゴールがあるわけではない

この書籍は、リファレンスのようにすべての文法や機能を網羅していくことを目的にはしていません。JavaScript やブラウザの API に関しては、[MDN Web Docs](#) (MDN) というすばらしいリファレンスがすでにあります。

ライブラリの使い方や特定のアプリケーションの作り方を学ぶことも目的ではありません。それらについては、ライブラリのドキュメントや実在するアプリケーションから学ぶことを推奨しています。もちろん、ライブラリやアプリケーションについての別の書籍をあわせて読むのもよいでしょう。



この書籍は、それらのライブラリやアプリケーションが動くために利用している仕組みを理解する手助けをします。作り込まれたライブラリやアプリケーションは、一見するとまるで魔法のようにも見えます。実際には、何らかの仕組みがありその上で作られたものがライブラリやアプリケーションとして動いています。

具体的な仕組み自体までは解説しませんが、そこに仕組みがあることに気づき理解する手助けをします。

## 本書を誰が読むべきか

この書籍は、プログラミング経験のある人が JavaScript という言語を新たに学ぶことを念頭に書かれています。そのため、この書籍で初めてプログラミング言語を学ぶという人には、少し難しい部分があります。しかし、実際にプログラムを動かして学べるように書かれているため、初心者が挑戦してみてもよいでしょう。

JavaScript を書いたことはあるが最近の JavaScript がよくわからないという人も、この書籍の読者対象です。2015 年に、JavaScript には ECMAScript 2015 と呼ばれる仕様の大きな変更が入りました。この書籍は、ECMAScript 2015 を前提とした JavaScript の入門書であり、必要な部分では今までの書き方との違いについても触れています。そのため、新しい書き方や何が今までと違うのかわからない場合にも、この書籍は役に立ちます。

この書籍は、JavaScript の仕様に対して真剣に向き合って書かれています。入門書であるからといって、極端に省略して不正確な内容を紹介することは避けています。そのため、JavaScript の熟練者であっても、この書籍を読むことで発見があるはずです。

## 本書の特徴

この書籍の特徴について簡単に紹介します。

ECMAScript 2015 と呼ばれる仕様の大きな更新が行われた際に、JavaScript には新しい書き方や機能が大きく増えました。今までの JavaScript という言語とは異なるものにも見えるほどです。

この書籍は、新しくなった ECMAScript 2015 以降を前提にして一から書かれています。今から JavaScript を学ぶなら、新しくなった ECMAScript 2015 を前提としたほうがよりスッキリと学べるためです。

また現在のウェブブラウザは、ECMAScript 2015 をサポートしています。そのため、この書籍では一から学ぶ上で知る必要がない古い書き方は紹介していないことがあります。しかし、既存のコードを読む際には古い書き方への理解も必要になるので、頻出するケースについては紹介しています。

この書籍の文章やソースコードは、オープンソースとして GitHub の [asciidoctor/js-primer](https://github.com/asciidoctor/js-primer) で公開されています。また書籍の内容が [jsprimer.net](https://jsprimer.net) という URL で公開されているため、ウェブブラウザで読めます。ウェブ版では、その場でサンプルコードを実行して JavaScript を学べます。

書籍の内容がウェブで公開されているため、書籍の内容を共有したいときに URL を貼れます。また、書籍の内容やサンプルコードは次のライセンスの範囲内で自由に利用できます。

はじめに

## ライセンス

この書籍に記述されているすべてのソースコードは、MIT ライセンスに基づいたオープンソースソフトウェアとして提供されます。また、この書籍の文章は Creative Commons の Attribution-NonCommercial 4.0 (CC BY-NC 4.0) ライセンスに基づいて提供されます。どちらも、著作権表示がされていればある程度自由に利用できるライセンスとなっています。

ライセンスについての詳細は[ライセンスファイル](#)を参照してください。

## 著者紹介

### azu

ISO/IEC JTC 1/SC 22/ECMAScript Ad Hoc 委員会エキスパートで ECMAScript、JSON の仕様に関わる。2011 年に JSer.info を立ち上げ、継続的に JavaScript の情報を発信している。ライフワークとして OSS へのコントリビューションをしている。

- Twitter: [https://twitter.com/azu\\_re](https://twitter.com/azu_re)
- GitHub: <https://github.com/azu>

### Suguru Inatomi

長崎生まれ福岡育ち。2016 年より Angular 日本ユーザー会の代表を務める。2018 年に日本で一人目の Google Developers Expert for Angular に認定される。日々の仕事の傍ら、Angular をはじめとする OSS へのコントリビューションや翻訳、登壇、イベントの主催などの活動を続けている。

- Twitter: <https://twitter.com/laco2net>
- GitHub: <https://github.com/lacolaco>

読みはじめる前の事前準備

## 読みはじめる前の事前準備

この書籍は、すでに何かしらのプログラミング言語に触ったことがある人向けに書かれています。そのため、この書籍でプログラミング言語を初めて学ぶ場合には、まずコードに慣れる必要があります。

JavaScript のコードは、ブラウザがあれば実行できます。

```
{% if output.name == "ebook" %}
```

まずは、ブラウザをインストールしてください。ブラウザには [Microsoft Edge](#)、[Firefox](#)、[Google Chrome](#)、[Safari](#) などがありますが、この書籍では Firefox を使用していきます。すでにブラウザをインストール済みの場合も、最新のバージョンを使っているかを確認してください。

ブラウザの準備ができたなら、次の URL をブラウザで開いてください。

- <https://jsprimer.net/intro/preparation/>

```
{% endif %}
```

次の JavaScript のサンプルコードを書き写して、ブラウザで JavaScript を実行するところから初めてみましょう。

### サンプルコード

次のコードが書き写して実行するサンプルコードです。今はまだコードの内容が理解できなくても問題ありません。まずは、実際にコードを実行してみることが重要です。

```
function hello(name) {  
  console.log("こんにちは" + name + "さん");  
}
```

```
hello("名前");
```

### エディター

このサンプルコードを、次のエディターに書き写して“実行” ボタンを押して、JavaScript を実行してみてください。"と"で囲まれた名前という文字列は、自分の名前に書き換えてみてください。

```
// この行を消して、先ほどのコードを書き写して"実行"を押してみよう
```

実行した結果として、次のようなメッセージが表示されているなら実行成功です（メッセージの名

前の部分は、自分で書いた名前に書き換えて読んでください)。

こんにちは名前さん

“ログをクリア” ボタンを押すと、表示されているログを削除できます。“終了” ボタンを押すとエディターを終了できます。

“実行” ボタンを押して異なるメッセージがでた場合は、次の注意事項を読んでもう一度挑戦してみてください。

## 注意事項

“実行” したときに、**SyntaxError** というようなエラーが表示されたなら、コードのどこかを書き間違えています。次の点に気をつけて成功するまで試してみてください。

- コードは日本語入力をオフにして入力します
  - "と"で囲まれた部分以外は、すべて半角の英数字で入力してください
  - " (ダブルクォート)、; (セミコロン)、カッコ、スペースなどの記号も半角になっているかを確認してください
- 1 行入力するごとに Enter キーを押すことで改行できます
- 大文字と小文字は区別されます
  - このサンプルコードでは小文字の英数字しか利用していません
- コードの意味はまだわからなくても問題ありません
  - 正しくコードを入力して、実行できることが重要です

*SyntaxError: illegal character* や *SyntaxError: Invalid or unexpected token* のようなエラーメッセージが出ている場合は、どこかに全角の記号や全角の英数字が混ざっています。一度すべてのコードを消してから、もう一度入力してみましょう。

## コードを実行できない

どうしても実行できない場合は、まだこの書籍を読むには少し早いかもしれません。また、書籍は文字を中心とした解説になるため、初めてのプログラミングではイメージするのが難しいこともあります。そのため、書籍より情報量の多い動画などを見て、まずはコードを実行できるようにすることからはじめるのがよいかもしれません。

"JavaScript 入門 動画"といったキーワードで検索し、映像で学んで見てからでも遅くはありません。

また、もっとも効率的なのは、身近な知り合いに聞くことです。一人で学ぼうとすると、思わぬところで詰まってしまい進めなくなる場合があります。特に新しいことは最初の出発点が一番難しいです。ほかの人に手伝ってもらうことで意外と簡単に進めるようになるはずです。

## ようこそ JavaScript へ

サンプルコードが実行できたなら、おそらくこの書籍は読めるはずです。

読みはじめる前の事前準備

この書籍は、JavaScript というプログラミング言語の基本的な文法から、実際のウェブアプリケーションで使われるようなパターンについてを学んでいく書籍です。JavaScript という言語は、常に変化している言語としても知られています。その意味は、古いコードが動かなくなるのではなく、新しいやり方が常に増えていくという意味での変化です。

この書籍では、そのような変化していく JavaScript の学び方についても学んでいきます。

## 文章の間違いに気づいたら

まったくバグがないプログラムはないのと同様に、まったく間違いのない技術書は存在しません。この書籍もできるだけ間違い（特に技術的な間違い）を減らせるように努力していますが、どうしても誤字脱字や技術的な間違い、コード例の間違いなどを見落としている場合があります。

そのため「この書籍には間違いが存在する」と思って読んでいくことを推奨しています。もし、読んでいて間違いを見つけたなら、ぜひ報告してください。

また、文章の意味や意図がわからないといった疑問を持つこともあるでしょう。そのような疑問もぜひ報告してください。

もし、その疑問が実際には間違いではなく勘違いであっても、回答をもらうことで自分の理解を修正できます。そのため、疑問を問い合わせても損することはないはずです。

この書籍は GitHub 上で公開されているため、GitHub リポジトリの Issue としてあなたの疑問を報告できます。

- 書籍や内容に対する質問 => [こちらから質問できます](#)
- 内容のエラーや問題の報告 => [こちらからバグ報告できます](#)
- 内容をもっと詳細に解説する提案 => [こちらから提案できます](#)
- 新しいトピックなどの提案 => [こちらから提案できます](#)
- その他の Issue => [その他の Issue はこちらから](#)

GitHub のアカウントを持っていない方は、次のフォームから報告できます。

<https://goo.gl/forms/10x4ckFyb0fB9cBM2>

## 問題を修正する

この書籍は GitHub 上で文章やサンプルのソースコードがすべて公開されています。

- <https://github.com/asciidwango/js-primer>

そのため、問題を報告するだけでなく、修正内容を [Pull Request](#) することで問題を修正できます。詳しい Pull Request の送り方は [CONTRIBUTING.md](#) に書かれているので参考にしてください。

- <https://github.com/asciidwango/js-primer/blob/master/CONTRIBUTING.md>

誤字を 1 文字修正するものから技術的な間違いを修正するものまで、どのような修正であっても感謝いたします。問題を見つけたら、ぜひ修正することにも挑戦してみてください。



文章の間違いに気づいたら

参考

- [専門書には間違いもある：柴田芳樹 \(Yoshiki Shibata\)：So-net ブログ](#)
- [技術書の間違いに気付いたら：柴田芳樹 \(Yoshiki Shibata\)：So-net ブログ](#)

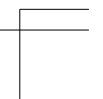






## 第 I 部

# 第一部：基本文法



第一部では JavaScript の基本的な文法やビルトインオブジェクトの使い方を紹介します。

## 目次

### JavaScript とは

JavaScript とはどのような用途に使われているプログラミング言語なのか、どのような言語的な特性を持っているのかについて簡単に紹介します。

### コメント

JavaScript におけるコメントの書き方を紹介します。コメントはプログラムとして評価されないの  
で、ソースコードに対する説明を書くために利用します。

### 変数と宣言

JavaScript で変数を宣言する方法について紹介します。変数を宣言する方法には `const`, `let`, `var` が  
あります。これらの動作の違いや使い分けについて紹介します。

### 値の評価と表示

ブラウザで JavaScript コードを実行する方法について紹介します。またプログラムを実行すると遭  
遇するエラーをどのように解決していくかを紹介します。エラーを大きく 2 種類に分けて、構文エラー  
と実行時エラーについてそれぞれの問題点と解決の糸口を紹介します。

### データ型とリテラル

JavaScript の値の種類にあたるデータ型について紹介します。データ型には大きく分けてプリミ  
ティブ型とオブジェクトがあり、それぞれのデータ型を簡単なコード例とともに紹介していきます。一  
部のデータ型にはリテラルというデータ型を簡単に記述するための構文が用意されており、リテラルに  
についても合わせて紹介していきます。

### 演算子

JavaScript における演算子について紹介します。演算子は記号で表現されるため、検索しにくいで  
す。この章では主要な演算子をまとめて紹介しています。知らない演算子が出てきたときに読み直せば  
よいため、すべてを 1 つずつ読む必要はありません。

### 暗黙的な型変換

JavaScript の暗黙的な型変換は意図しない挙動を発生する原因の 1 つです。暗黙的な型変換が発生  
する具体的なコード例や予測が難しいことについて紹介します。逆に明示的に変換する方法についても  
紹介します。

## 関数と宣言

JavaScript の関数を定義する方法について紹介します。関数やメソッドを定義する方法として関数宣言、関数式、Arrow Function について紹介します。また関数の引数の扱い方や関数とメソッドの違いについても紹介します。

## 文と式

JavaScript のソースコードを構成する文と式という構文的な概念について紹介します。文と式の違いを理解することで、どの場合にセミコロンを入れるかがわかるようになります。抽象的な話が多くなるため、完全に理解しなくても問題はありません。

## 条件分岐

JavaScript で条件分岐を扱うための if 文や switch 文を紹介します。またネストした条件分岐が読みやすさを妨げる問題をどのように解決するかについて紹介します。

## ループと反復処理

for 文や while 文を使った反復処理について紹介します。また、同等の反復処理が Array のメソッドでも実現できることについても紹介します。

## オブジェクト

JavaScript の Object はオブジェクトの基礎となるものです。オブジェクトとプロパティの作成、更新、削除などの基本的な操作について紹介します。

## プロトタイプオブジェクト

JavaScript にはプロトタイプオブジェクトという特殊なオブジェクトがあります。プロトタイプオブジェクトによって、メソッドなどの特性のあるオブジェクトから別のオブジェクトへと継承しています。このプロトタイプオブジェクトによる継承の動きを紹介します。

## 配列

配列は値を順番に格納できるオブジェクトです。この配列の作成、更新、削除などの基本的な操作や実際の使い方について紹介します。また配列における破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドの違いについても紹介します。

## 文字列

文字列リテラルを使った文字列の作成から検索や置換など基本的な文字列操作について紹介します。また正規表現と組み合わせた文字列操作やタグ付きテンプレート関数を使ったテンプレート処理などに

ついても紹介します。

## 文字列と Unicode

JavaScript が採用している文字コードである Unicode と関連する String のメソッドについて紹介します。String のメソッドや文字列を扱う上で、UTF-16 でエンコードされていることを意識する場面について紹介します。

## ラッパーオブジェクト

JavaScript のプリミティブ型の値がビルトインオブジェクトのメソッドなどを呼び出せる仕組みとしてのラッパーオブジェクトを紹介します。プリミティブ型からオブジェクトへとどのように実行時に変換されているのかを確認できます。

## 関数とスコープ

スコープという変数などを参照できる範囲を決める概念を紹介します。ブロックスコープや関数スコープなどがどのような働きをしているのかや複数のスコープが重なったときにどのように変数の参照先が決まるのかを紹介します。また、スコープに関係する動作としてクロージャーという性質を紹介します。

## 関数と this

JavaScript における **this** というキーワードの動作を紹介します。**this** の参照先は条件によって解決方法が異なるため、**this** の動きについてをそれぞれの条件ごとに紹介します。一見複雑な **this** の動きを予測可能にするにはどうすべきかをコード例とともに紹介します。

## クラス

JavaScript におけるクラスの定義方法や継承方法を紹介します。プロトタイプベースの言語である JavaScript がどのように継承などを実現しているのかを紹介します。

## 例外処理

JavaScript における例外処理について紹介します。try...catch 構文の使い方や Error オブジェクトを紹介します。またエラーが発生した際のエラー文の読み方といったデバッグ方法を紹介します。

## 非同期処理:コールバック/Promise/Async Function

JavaScript における非同期処理について紹介します。同期処理と非同期処理の違いやなぜ非同期処理が重要になるかを紹介します。非同期処理を行う方法としてコールバックスタイル、Promise、Async Function を紹介します。

## Map/Set

データの集合を扱うビルトインオブジェクトである Map と Set について紹介します。オブジェクトの作成方法や更新方法から実際にどのようなケースで使うのかを紹介します。

## JSON

JavaScript のオブジェクトリテラルをベースに作られたデータフォーマットである JSON を紹介します。また、JavaScript から JSON の読み書きをするビルトインオブジェクトの使い方を紹介します。

## Date

日付や時刻を扱うビルトインオブジェクトの Date を紹介します。

## Math

数学的な定数や関数を提供するビルトインオブジェクトの Math を紹介します。

## ECMAScript モジュール

JavaScript のモジュール（ECMAScript モジュール）について紹介します。

## ECMAScript

JavaScript の仕様である ECMAScript について紹介します。ECMAScript の歴史や仕様策定がどのようなプロセスで行われているかを紹介します。

## 第一部: 終わりに

第一部の終わりに書籍では紹介しなかったその他の文法やビルトインオブジェクトを簡単に紹介します。また、知らなかった文法やビルトインオブジェクトの使い方を調べる方法を紹介합니다。

## 第 1 章

# JavaScript とは

# Chapter 1

JavaScript を学びはじめる前に、まず JavaScript とはどのようなプログラミング言語なのかを紹介します。

JavaScript は主にウェブブラウザの中で動くプログラミング言語です。ウェブサイトで操作をしたら表示が書き換わったり、ウェブサイトのサーバーと通信してデータを取得したりと現在のウェブサイトには欠かせないプログラミング言語です。このような JavaScript を活用してアプリケーションのように操作できるウェブサイトをウェブアプリとも言います。

JavaScript はウェブブラウザだけではなく、Node.js というサーバー側のアプリケーションを作る仕組みでも利用されています。また、デスクトップアプリやスマートフォンアプリ、IoT (Internet of Things) デバイスでも JavaScript を使って動かせるものがあります。このように、JavaScript はかなり幅広い環境で動いているプログラミング言語で、さまざまな種類のアプリケーションを作成できます。

## 1.1 JavaScript と ECMAScript

JavaScript という言語は **ECMAScript** という仕様によって動作が決められています。**ECMAScript** という仕様では、どの実行環境でも共通な動作のみが定義されているため、基本的にどの実行環境でも同じ動作をします。

一方で、実行環境によって異なる部分もあります。たとえば、ブラウザでは UI (ユーザーインターフェース) を操作するための JavaScript の機能が定義されていますが、サーバー側の処理を書く Node.js ではそれらの機能は不要です。このように、実行環境によって必要な機能は異なるため、それらの機能は実行環境ごとに定義 (実装) されています。

そのため、「ECMAScript」はどの実行環境でも共通の部分、「JavaScript」は ECMAScript と実行環境の固有機能も含んだ範囲というのがイメージしやすいでしょう。

ECMAScript の仕様で定義されている機能を学ぶことで、どの実行環境でも対応できる基本的な部分を学べます。この書籍では、この違いを明確に区別する必要がある場合は「ECMAScript」と「JavaScript」という単語を使い分けます。そうでない場合、「JavaScript」という単語を使います。

また、この ECMAScript という仕様 (共通の部分) も毎年アップデートされ、新しい文法や機能が追加されています。そのため、実行環境によっては古いバージョンの ECMAScript を実装したものとなっている場合があります。ECMAScript は 2015 年に ECMAScript 2015 (ES2015) として大きく

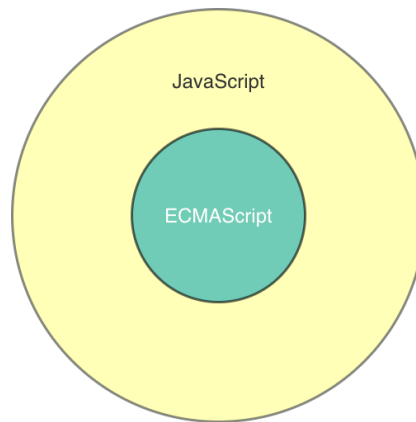


図 1.1 JavaScript と ECMAScript の範囲

アップデートされた仕様が公開されました。

今から JavaScript を学ぶなら、ES2015 以降を基本にしたほうがわかりやすいため、この書籍は ES2015 に基づいた内容となっています。また、既存のコードは ES2015 より前のバージョンを元にしたものも多いため、それらのコードに関しても解説しています。

まずは、JavaScript (ECMAScript) とはどのような言語なのかを大まかに見ていきます。

## 1.2 JavaScript ってどのような言語？

JavaScript は、元々 Netscape Navigator というブラウザのために開発されたプログラミング言語です。C、Java、Self、Scheme などのプログラミング言語の影響を受けて作られました。

JavaScript は、大部分がオブジェクト（値や処理を 1 つにまとめたものと考えてください）であり、そのオブジェクト同士のコミュニケーションによって成り立っています。オブジェクトには、ECMAScript の仕様として定められたオブジェクト、実行環境が定義したオブジェクト、ユーザー（つまりあなたです）の定義したオブジェクトが存在します。

この書籍の「[第一部: 基本文法](#)」では ECMAScript の定義する構文やオブジェクトを学んでいきます。「[第二部: 応用編 \(ユースケース\)](#)」ではブラウザや Node.js といった実行環境が定義するオブジェクトを学びながら、小さなアプリケーションを作成していきます。ユーザーの定義したオブジェクトは、コードを書いていくと自然と登場するため、適宜見ていきます。

次に、JavaScript の言語的な特徴を簡単に紹介していきます。

### 1.2.1 大文字と小文字を区別する

まず、JavaScript は大文字小文字を区別します。たとえば、次のように `name` という変数を大文字と小文字で書いた場合に、それぞれは別々の `name` と `NAME` という名前の変数として認識されます。

```
// `name` という名前の変数を宣言
const name = "azu";
```

## 第1章 JavaScript とは

```
// `NAME` という名前の変数を宣言  
const NAME = "azu";
```

また、大文字で開始しなければならないといった命名規則が意味を持つケースはありません。そのため、あくまで別々の名前として認識されるというだけになっています（変数についての詳細は「[変数と宣言](#)」の章で解説します）。

### 1.2.2 予約語を持つ

JavaScript には特別な意味を持つキーワードがあり、これらは予約語とも呼ばれます。このキーワードと同じ名前の変数や関数は宣言できません。先ほどの、変数を宣言する `const` も予約語のひとつとなっています。そのため、`const` という名前の変数名は宣言できません。

### 1.2.3 文はセミコロンで区切られる

JavaScript は、文（Statement）ごとに処理していき、文はセミコロン（`;`）によって区切られます。特殊なルールに基づき、セミコロンがない文も、行末に自動でセミコロンが挿入されるという仕組みも持っています。<sup>\*1</sup>しかし、暗黙的なものへ頼ると意図しない挙動が発生するため、セミコロンは常に書くようにします（詳細は「[文と式](#)」の章で解説します）。

また、スペース、タブ文字などは空白文字（ホワイトスペース）と呼ばれます。これらの空白文字を文にいくつ置いても挙動に違いはありません。

たとえば、次の 1 足す 1 を行う 2 つの文は、+ の前後の空白文字の個数に違いはありますが、動作としてはまったく同じ意味となります。

```
// 式や文の間にスペースがいくつあっても同じ意味となる  
1 + 1;  
1  +  1;
```

空白文字の置き方は人によって好み異なるため、人によって書き方が異なる場合もあります。複数人で開発する場合は、これらの空白文字の置き方を決めたコーディングスタイルを決めるとよいでしょう。コーディングスタイルの統一については「[付録: 参考リンク集](#)」を参照してください。

### 1.2.4 strict mode

JavaScript には **strict mode** という実行モードが存在しています。名前のとおり厳格な実行モードで、古く安全でない構文や機能が一部禁止されています。

"`use strict`" という文字列をファイルまたは関数の先頭に書くことで、そのスコープにあるコードは strict mode で実行されます。また、後述する “Module” の実行コンテキストでは、この strict mode がデフォルトとなっています。

```
"use strict";
```

---

<sup>\*1</sup> Automatic Semicolon Insertion と呼ばれる仕組みです。



## 1.2 JavaScript ってどのような言語？

// このコードは strict mode で実行される

strict mode では、`eval` や `with` といったレガシーな機能や構文を禁止します。また、明らかな問題を含んだコードに対しては早期的に例外を投げることで、開発者が間違いに気づきやすくしてくれます。

たとえば、次のような `const` などのキーワードを含まずに変数を宣言しようとした場合に、strict mode では例外が発生します。strict mode でない場合は、例外が発生せずにグローバル変数が作られます。

```
"use strict";  
mismatchedVariable = 42; // => ReferenceError
```

このように、strict mode では開発者が安全にコードを書けるように、JavaScript の落とし穴を一部ふさいでくれます。そのため、常に strict mode で実行できるコードを書くことが、より安全なコードにつながります。

本書では、明示的に「strict mode ではない」ことを宣言した場合を除き、すべて strict mode として実行できるコードを扱います。

### 1.2.5 実行コンテキスト: Script と Module

JavaScript の実行コンテキストとして“Script”と“Module”があります。コードを書く場合には、この2つの実行コンテキストの違いを意識することは多くありません。

“Script”の実行コンテキストは、多くの実行環境ではデフォルトの実行コンテキストです。“Script”の実行コンテキストでは、デフォルトは strict mode ではありません。

“Module”の実行コンテキストは、JavaScript をモジュールとして実行するために、ECMAScript 2015 で導入されたものです。“Module”の実行コンテキストでは、デフォルトが strict mode となり、古く安全でない構文や機能は一部禁止されています。また、モジュールの機能は“Module”の実行コンテキストでしか利用できません。モジュールについての詳細は「[ECMAScript モジュール](#)」の章で解説します。

### 1.2.6 JavaScript の仕様は毎年更新される

最後に、JavaScript の仕様である ECMAScript は毎年更新され、JavaScript には新しい構文や機能が増え続けています。そのため、この書籍で学んだ後もまだまだ知らなかったことが出てくるはずです。

一方で、ECMAScript は後方互換性が慎重に考慮されているため、過去に書いた JavaScript のコードが動かなくなる変更はほとんど入りません。そのため、この書籍で学んだことのすべてが無駄になることはありません。

ECMAScript の仕様がどのように策定されているかについては「[ECMAScript](#)」の章で解説します。

## 第2章 コメント

# Chapter 2

コメントはプログラムとして評価されないため、ソースコードの説明を書くために利用されています。この書籍でも、JavaScript のソースコードを解説するためにコメントを使っています。

コメントの書き方には、一行コメントと複数行コメントの2種類があります。

### 2.1 一行コメント

一行コメントは名前のとおり、一行ずつコメントを書く際に利用します。// 以降から行末までがコメントとして扱われるため、プログラムとして評価されません。

```
// 一行コメント
// この部分はコードとして評価されない
```

### 2.2 複数行コメント

複数行コメントは名前のとおり、複数行のコメントを書く際に利用します。一行コメントとは違い複数行をまとめて書けるので、長い説明を書く際に利用されています。

/\* と\*/で囲まれた範囲がコメントとして扱われるため、プログラムとして評価されません。

```
/*
 複数行コメント
 囲まれている範囲がコードとして評価されない
*/
```

複数行コメントの中に、複数行コメントを書くことはできません。次のように、複数行のコメントをネストして書いた場合は構文エラーとなります。

```
/* ネストされた /* 複数行コメント */ は書けない */
```

### 2.2.1 HTML-like コメント ES2015

ECMAScript 2015 (ES2015) から後方互換性のための仕様として **HTML-like** コメントが追加されています。この HTML-like コメントは、ブラウザの実装に合わせた後方互換性のための仕様として定義されています。

HTML-like コメントは名前のとおり、HTML のコメントと同じ表記です。

```
<!-- この行はコメントと認識される
console.log("この行は JavaScript のコードとして実行される");
--> この行もコメントと認識される
```

ここでは、`<!--` と `-->` がそれぞれ一行コメントとして認識されます。

JavaScript をサポートしていないブラウザでは、`<script>` タグを正しく認識できないために書かれたコードが表示されていました。それを避けるために `<script>` の中を HTML コメントで囲み、表示はされないが実行されるという回避策が取られていました。今は `<script>` タグをサポートしていないブラウザはないため、この回避策は不要です。

```
<script language="javascript">
<!--
    document.bgColor = "brown";
// -->
</script>
```

一方、`<script>` タグ内、つまり JavaScript 内に HTML コメントが書かれているサイトは残っています。このようなサイトでも JavaScript が動作するという、後方互換性のための仕様として追加されています。

[歴史的経緯](#)は別として、ECMAScript ではこのように後方互換性が慎重に取り扱われます。ECMAScript は一度入った仕様が使えなくなることはほとんどないため、基本文法で覚えたことが使えなくなることはありません。一方で、仕様が更新されるたびに新しい機能が増えるため、それを学び続けることには変わりありません。

## 2.3 まとめ

この章では、ソースコードに説明を書けるコメントについて学びました。

- `//` 以降から行末までが一行コメント
- `/*` と `*/` で囲まれた範囲が複数行コメント
- HTML-like コメントは後方互換性のためだけに存在する

## 第3章 変数と宣言

# Chapter 3

プログラミング言語には、文字列や数値などのデータに名前をつけることで、繰り返し利用できるような変数という機能があります。

JavaScript には「これは変数です」という宣言をするキーワードとして、`const`、`let`、`var` の3つがあります。

`var` はもっとも古くからある変数宣言のキーワードですが、意図しない動作を作りやすい問題が知られています。そのため ECMAScript 2015 で、`var` の問題を改善するために `const` と `let` という新しいキーワードが導入されました。

この章では `const`、`let`、`var` の順に、それぞれの方法で宣言した変数の違いについて見ていきます。

### 3.1 `const`<sup>ES2015</sup>

`const` キーワードでは、再代入できない変数の宣言とその変数が参照する値（初期値）を定義できます。

次のように、`const` キーワードに続いて**変数名**を書き、代入演算子（`=`）の右辺に変数の**初期値**を書いて変数を定義できます。

```
const 変数名 = 初期値;
```

次のコードでは `bookTitle` という変数を宣言し、初期値が `"JavaScript の本"` という文字列であることを定義しています。

```
const bookTitle = "JavaScript の本";
```

`const`、`let`、`var` どのキーワードも共通の仕組みですが、変数同士を、（カンマ）で区切ることで、同時に複数の変数を定義できます。

次のコードでは、`bookTitle` と `bookCategory` という変数を順番に定義しています。

```
const bookTitle = "JavaScript の本",  
      bookCategory = "プログラミング";
```

これは次のように書いた場合と同じ意味になります。

```
const bookTitle = "JavaScript の本";  
const bookCategory = "プログラミング";
```

また、`const` は再代入できない変数を宣言するキーワードです。そのため、`const` キーワードで宣言した変数に対して、後から値を代入することはできません。

次のコードでは、`const` で宣言した変数 `bookTitle` に対して値を再代入しているため、次のようなエラー（`TypeError`）が発生します。エラーが発生するとそれ以降の処理は実行されなくなります。

```
const bookTitle = "JavaScript の本";  
bookTitle = "新しいタイトル"; // => TypeError: invalid assignment to const 'bookTitle'
```

一般的に変数への再代入は「変数の値は最初に定義した値と常に同じである」という参照透過性と呼ばれるルールを壊すため、バグを発生させやすい要因として知られています。そのため、変数に対して値を再代入する必要がない場合は、`const` キーワードで変数宣言することを推奨しています。

変数に値を再代入したいケースとして、ループなどの反復処理の途中で特定の変数が参照する値を変化させたい場合があります。そのような場合には、変数への再代入が可能な `let` キーワードを利用します。

## 3.2 let<sup>ES2015</sup>

`let` キーワードでは、値の再代入が可能な変数を宣言できます。`let` の使い方は `const` とほとんど同じです。

次のコードでは、`bookTitle` という変数を宣言し、初期値を `"JavaScript の本"` という文字列であることを定義しています。

```
let bookTitle = "JavaScript の本";
```

`let` は `const` とは異なり、初期値を指定しない変数も定義できます。初期値が指定されなかった変数はデフォルト値として `undefined` という値で初期化されます（`undefined` は値が未定義ということを表す値です）。

次のコードでは、`bookTitle` という変数を宣言しています。このとき `bookTitle` には初期値が指定されていないため、デフォルト値として `undefined` で初期化されます。

```
let bookTitle;  
// `bookTitle` は自動的に`undefined`という値になる
```

この `let` で宣言された `bookTitle` という変数には、代入演算子（`=`）を使うことで値を代入できます。代入演算子（`=`）の右側には変数へ代入する値を書きますが、ここでは `"JavaScript の本"` という文字列を代入しています。

```
let bookTitle;  
bookTitle = "JavaScript の本";
```

`let` で宣言した変数に対しては何度でも値の代入が可能です。

### 第3章 変数と宣言

```
let count = 0;
count = 1;
count = 2;
count = 3;
```

## 3.3 var

`var` キーワードでは、値の再代入が可能な変数を宣言できます。`var` の使い方は `let` とほとんど同じです。

```
var bookTitle = "JavaScript の本";
```

`var` では、`let` と同じように初期値がない変数を宣言でき、変数に対して値の再代入もできます。

```
var bookTitle;
bookTitle = "JavaScript の本";
bookTitle = "新しいタイトル";
```

### 3.3.1 var の問題

`var` は `let` とよく似ていますが、`var` キーワードには同じ名前の変数を再定義できてしまう問題があります。

`let` や `const` では、同じ名前の変数を再定義しようとする、次のような構文エラー (`SyntaxError`) が発生します。そのため、間違えて変数を二重に定義してしまうというミスを防ぐことができます。

```
// "x"という変数名で変数を定義する
let x;
// 同じ変数名の変数"x"を定義すると SyntaxError となる
let x; // => SyntaxError: redeclaration of let x
```

一方、`var` は同じ名前の変数を再定義できます。これは意図せずに同じ変数名で定義してもエラーとならずに、値を上書きしてしまいます。

```
// "x"という変数を定義する
var x = 1;
// 同じ変数名の変数"x"を定義できる
var x = 2;
// 変数 x は 2 となる
```

また `var` には変数の巻き上げと呼ばれる意図しない挙動があり、`let` や `const` ではこの問題が解消されています。`var` による変数の巻き上げの問題については「[関数とスコープ](#)」の章で解説します。そのため、現時点では「`let` は `var` を改善したバージョン」ということだけ覚えておくといいです。

このように、`var` にはさまざまな問題があります。また、ほとんどすべてのケースで `var` は `const` か `let` に置き換えが可能です。そのため、これから書くコードに対して `var` を利用することは避けたほうがよいでしょう。

なぜ `let` や `const` は追加されたのか？

ECMAScript 2015 では、`var` そのものを改善するのではなく、新しく `const` と `let` というキーワードを追加することで、`var` の問題を回避できるようにしました。`var` 自体の動作を変更しなかったのは、後方互換性のためです。

なぜなら、`var` の挙動自体を変更してしまうと、すでに `var` で書かれたコードの動作が変わってしまい、動かなくなるアプリケーションが出てくるためです。新しく `const` や `let` などのキーワードを ECMAScript 仕様に追加しても、そのキーワードを使っているソースコードは追加時点では存在しません。<sup>a</sup>そのため、`const` や `let` が追加されても後方互換性には影響がありません。

このように、ECMAScript では機能を追加する際にも後方互換性を重視しているため、`var` 自体の挙動は変更されませんでした。

<sup>a</sup> `let` や `const` は ECMAScript 2015 以前に予約語として定義されていたため、既存のコードと衝突する可能性はありませんでした。

### 3.4 変数名に使える名前のルール

ここまでで `const`、`let`、`var` での変数宣言とそれぞれの特徴について見てきました。どのキーワードにおいても宣言できる変数に利用できる名前のルールは同じです。また、このルールは変数の名前や関数の名前といった JavaScript の識別子において共通するルールとなります。

変数名の名前（識別子）には、次のルールがあります。

1. 半角のアルファベット、`_`（アンダースコア）、`$`（ダラー）、数字を組み合わせた名前にする
2. 変数名は数字から開始できない
3. 予約語と被る名前は利用できない

変数の名前は、半角のアルファベットである `A` から `Z`（大文字）と `a` から `z`（小文字）、`_`（アンダースコア）、`$`（ダラー）、数字の `0` から `9` を組み合わせた名前にします。JavaScript では、アルファベットの `A` から `Z` の大文字と `a` から `z` の小文字は区別されます。

これらに加えて、ひらがなや一部の漢字なども変数名に利用できますが、全角の文字列が混在すると環境によって扱いにくいこともあるためお勧めしません。

```
var $; // OK: $が利用できる
var _title; // OK: _が利用できる
var jquery; // OK: 小文字のアルファベットが利用できる
var TITLE; // OK: 大文字のアルファベットが利用できる
var es2015; // OK: 数字は先頭以外なら利用できる
var 日本語の変数名; // OK: 一部の漢字や日本語も利用できる
```

## 第3章 変数と宣言

変数名に数字を含めることはできますが、変数名を数字から開始することはできません。これは変数名と数値が区別できなくなってしまうためです。

```
var 1st; // NG: 数字から始まっている
var 123; // NG: 数字のみで構成されている
```

また、予約語として定義されているキーワードは変数名には利用できません。予約語とは、`var` のように構文として意味を持つキーワードのことです。予約語の一覧は[予約語- JavaScript | MDN](#) で確認できますが、基本的には構文として利用される名前が予約されています。

```
var var; // NG: `var` は変数宣言のために予約されているので利用できない
var if;  // NG: `if` は if 文のために予約されているので利用できない
```

**const は定数ではない**

`const` は「再代入できない変数」を定義する変数宣言であり、必ずしも定数を定義するわけではありません。定数とは、一度定義した名前（変数名）が常に同じ値を示すものです。JavaScript でも、`const` 宣言によって定数に近い変数を定義できます。次のように、`const` 宣言によって定義した変数を、変更できないプリミティブな値で初期化すれば、それは実質的に定数です。プリミティブな値とは、数値や文字列などオブジェクト以外のデータです（詳細は「[データ型とリテラル](#)」の章で解説します）。

```
// TEN_NUMBER という変数は常に 10 という値を示す
const TEN_NUMBER = 10;
```

しかし、JavaScript ではオブジェクトなども `const` 宣言できます。次のコードのように、オブジェクトという値そのものは、初期化したあとでも変更できます。

```
// `const` でオブジェクトを定義している
const object = {
  key: "値"
};
// オブジェクトそのものは変更できてしまう
object.key = "新しい値";
```

このように、`const` で宣言した変数が常に同じ値を示すとは限らないため、定数とは呼べません（詳細は「[オブジェクト](#)」の章で解説します）。

また `const` には、変数名の命名規則はなく、代入できる値にも制限はありません。そのため、`const` 宣言の特性として「再代入できない変数」を定義すると理解しておくのがよいでしょう。



## 3.5 まとめ

この章では、JavaScript における変数宣言を行うキーワードとして `const`、`let`、`var` があることについて学びました。

- `const` は、再代入できない変数を宣言できる
- `let` は、再代入ができる変数を宣言できる
- `var` は、再代入ができる変数を宣言できるが、いくつかの問題が知られている
- 変数の名前（識別子）には利用できる名前のルールがある

`var` はほとんどすべてのケースで `let` や `const` に置き換えが可能です。`const` は再代入できない変数を定義するキーワードです。再代入を禁止することで、ミスから発生するバグを減らすことが期待できます。このため変数を宣言する場合には、まず `const` で定義できないかを検討し、できない場合は `let` を使うことを推奨しています。

## 第4章

## 値の評価と表示

# Chapter 4

変数宣言を使うことで値に名前をつける方法を学びました。次はその値をどのように評価するかについてです。

値の評価とは、入力した値を評価してその結果を返すことを示しています。たとえば、次のような値の評価があります。

- `1 + 1` という式を評価したら `2` という結果を返す
- `bookTitle` という変数を評価したら、変数に代入されている値を返す
- `const x = 1;` という文を評価することで変数を定義するが、この文には返り値はありません

この値の評価方法を確認するために、ウェブブラウザ（以下ブラウザ）を使って JavaScript を実行する方法を見ていきます。

### 4.1 この書籍で利用するブラウザ

まずはブラウザ上で JavaScript のコードを実行してみましょう。この書籍ではブラウザとして **Firefox** を利用します。次の URL から Firefox をダウンロードし、インストールしてください。

- Firefox: <https://www.mozilla.org/ja/firefox/>

この書籍で紹介するサンプルコードのほとんどは、Google Chrome、Microsoft Edge、Safari などのブラウザの最新版でも動作します。一方で、古い JavaScript しかサポートしていない Internet Explorer では多くのコードは動作しません。

また、ブラウザによっては標準化されていないエラーメッセージの細かな違いや開発者ツールの使い方の違いなどもあります。この書籍では Firefox で実行した結果を記載しています。そのため、Firefox 以外のブラウザでは細かな違いがあることに注意してください。

### 4.2 ブラウザで JavaScript を実行する

ブラウザで JavaScript を実行する方法としては大きく分けて 2 つあります。1 つ目はブラウザの開発者ツールのコンソール上で JavaScript コードを評価する方法です。2 つ目は HTML ファイルを作成し JavaScript コードを読み込む方法です。

## 4.2 ブラウザで JavaScript を実行する

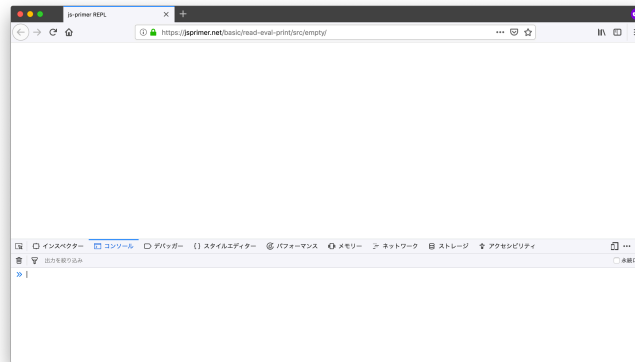


図 4.1 Firefox で Web コンソールを開いた状態

### 4.2.1 ブラウザの開発者ツールのコンソール上で JavaScript コードを評価する方法

ブラウザや Node.js など多くの実行環境には、コードを評価してその結果を表示する REPL (read-eval-print loop) と呼ばれる開発者向けの機能があります。Firefox では、開発者ツールの **Web** コンソールと呼ばれるパネルに REPL 機能が含まれています。REPL 機能を使うことで、試したいコードをその場で実行できるため、JavaScript の動作を理解するのに役立ちます。

REPL 機能を使うには、まず Firefox の開発者ツールを次のいずれかの方法で開きます。

- Firefox メニュー（メニューバーがある場合や macOS では、ツールメニュー）の Web 開発サブメニューで “Web コンソール” を選択する
- キーボードショートカット `Ctrl+Shift+K` (macOS では `Command+Option+K`) を押下する

詳細は “[Web コンソールを開く](#)” を参照してください。

開発者ツールの “コンソール” タブを選択すると、コマンドライン（二重山カッコから始まる欄）に任意のコードを入力し評価できます。このコマンドラインがブラウザにおける REPL 機能です。

REPL に `1` という値を入力すると、その評価結果である `1` が次の行に表示されます。

```
>> 1
1
```

`1 + 1` という式を入力すると、その評価結果である `2` が次の行に表示されます。

```
>> 1 + 1
2
```

次に `const` キーワードを使って `bookTitle` という変数を宣言してみると、`undefined` という結果が次の行に表示されます。変数宣言は変数名と値を関連づけるだけであるため、変数宣言自体は何も値を返さないという意味で `undefined` が結果になります。REPL ではそのまま次の入力ができるため、

## 第4章 値の評価と表示

`bookTitle` という入力をする、先ほど変数に入れた `"JavaScript の本"` という結果が次の行に表示されます。

```
>> const bookTitle = "JavaScript の本";
undefined
>> bookTitle
"JavaScript の本"
```

このようにコマンドラインの REPL 機能では、JavaScript のコードを 1 行ごとに実行できます。Shift + Enter で改行して複数行の入力もできます。好きな単位で JavaScript のコードを評価できるため、コードの動きを簡単に試したい場合などに利用できます。

注意点としては、REPL ではその REPL を終了するまで `const` キーワードなどで宣言した変数が残り続けます。たとえば、`const` での変数宣言は同じ変数名を二度定義できないというルールでした。そのため 1 行ずつ実行しても、同じ変数名を定義したことになるため構文エラー (`SyntaxError`) となります。

```
>> const bookTitle = "JavaScript の本";
undefined
>> const bookTitle = "JavaScript の本";
SyntaxError: redeclaration of const bookTitle
```

ブラウザでは、開発者ツールを開いているウェブページでリロードすると REPL の実行状態もリセットされます。`redeclaration` (再定義) に関するエラーメッセージが出た際にはページをリロードしてみてください。

#### 4.2.2 HTML ファイルを作成し JavaScript コードを読み込む方法

REPL はあくまで開発者向けの機能ですウェブサイトでは HTML に記述した `<script>` タグで JavaScript を読み込み実行します。ここでは、HTML と JavaScript ファイルを使った JavaScript コードの実行方法を見ていきます。

HTML ファイルと JavaScript ファイルの 2 種類を使い、JavaScript のコードを実行する準備をしていきます。ファイルを作成するため [Atom](#) や [Visual Studio Code](#) などの JavaScript に対応したエディターを用意しておく、とスムーズです。エディターはどんなものでも問題ありませんが、必ず文字コード (エンコーディング) は **UTF-8**、改行コードは **LF** にしてファイルを保存してください。

ファイルを作成するディレクトリはどんな場所でも問題ありませんが、ここでは `example` という名前のディレクトリにファイルを作成していきます。

まずは JavaScript ファイルとして `index.js` ファイルを `example/index.js` というパスに作成します。`index.js` の中には次のようなコードを書いておきます。

```
index.js
```

```
1;
```

次に HTML ファイルとして `index.html` ファイルを `example/index.html` というパスに作成します。この HTML ファイルから先ほど作成した `index.js` ファイルを読み込み実行します。`index.html` の中には次のようなコードを書いておきます。

```
index.html

<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Example</title>
  <script src="./index.js"></script>
</head>
<body></body>
</html>
```

重要なのは `<script src="./index.js"></script>` という記述です。これは同じディレクトリにある `index.js` という名前の JavaScript ファイルをスクリプトとして読み込むという意味になります。

最後にブラウザで作成した `index.html` を開きます。HTML ファイルを開くには、ブラウザに HTML ファイルをドラッグアンドドロップするかまたはファイルメニューから“ファイルを開く”で HTML ファイルを選択します。HTML ファイルを開いた際に、ブラウザのアドレスバーには `file:///`からはじまるローカルファイルのファイルパスが表示されます。

先ほどと同じ手順で“Web コンソール”を開いてみると、コンソールには何も表示されていないはずです。REPL では自動で評価結果のコンソール表示まで行いますが、JavaScript コードとして読み込んだ場合は勝手に評価結果を表示することはありません。あくまで自動表示は REPL の機能です。そのため多くの実行環境ではコンソール表示するための API（機能）が存在しています。

## 4.3 Console API

JavaScript の多くの実行環境では、Console API を使ってコンソールに表示します。`console.log(引数)` の引数にコンソール表示したい値を渡すことで、評価結果がコンソールに表示されます。

先ほどの `index.js` の中身を次のように書き換えます。そしてページをリロードすると、`1` という値を評価した結果が Web コンソールに表示されます。

```
index.js

console.log(1); // => 1
```

次のように引数に式を書いた場合は先に引数（`( )`）の間に書かれたもの）の式を評価してから、その

#### 第4章 値の評価と表示

結果をコンソールに表示します。そのため、`1 + 1` の評価結果として `2` がコンソールに表示されます。

```
index.js
```

```
console.log(1 + 1); // => 2
```

同じように引数に変数を渡すこともできます。この場合もまず先に引数である変数を評価してから、その結果をコンソールに表示します。

```
index.js
```

```
const total = 42 + 42;  
console.log(total); // => 84
```

Console API は原始的なプリントデバッグとして利用できます。「この値は何だろう」と思ったらコンソールに表示すると解決する問題は多いです。また JavaScript の開発環境は高機能化が進んでいるため、Console API 以外にもさまざまな機能がありますがここでは詳細は省きます。

この書籍では、コード内で評価結果を表示するために Console API を利用していきます。

すでに何度も登場していますが、コード内のコメントで `// => 評価結果` と書いている場合があります。このコメントは、その左辺にある値を評価した結果または Console API で表示した結果を掲載しています。

```
// 式の評価結果の例 (コンソールには表示されない)  
1; // => 1  
  
const total = 42 + 42;  
  
// 変数の評価結果の例 (コンソールには表示されない)  
total; // => 84  
  
// Console API でコンソールに表示する例  
console.log("JavaScript"); // => "JavaScript"
```

### 4.4 ウェブ版の書籍でコードを実行する

ウェブ版の書籍では実行できるサンプルコードには実行というボタンが配置されています。このボタンでは実行するたびに毎回新しい環境を作成して実行するため、REPL で発生する変数の再定義といった問題はおきません。

一方で、REPL と同じように `1` というコードを実行すると `1` という評価結果を得られます。また Console API にも対応しています。サンプルコードを改変して実行するなど、よりコードへの理解を深めるために利用できます。



図 4.2 SyntaxError in Console

```
console.log("Console API で表示");  
// 値を評価した場合は最後の結果が表示される  
42; // => 42
```

## 4.5 コードの評価とエラー

JavaScript のコードを実行したときにエラーメッセージが表示されて意図したように動かなかった場合もあるはずです。プログラムを書くときに一度もエラーを出さずに書き終えることはほとんどありません。特に新しいプログラミング言語を学ぶ際にはトライアンドエラー（試行錯誤）することはとても重要です。

エラーメッセージが Web コンソールに表示された際には、あわてずにそのエラーメッセージを読むことで多くの問題は解決できます。またエラーには多く分けて構文エラーと実行時エラーの 2 種類があります。ここではエラーメッセージの簡単な読み方を知り、そのエラーを修正する足がかりを見ていきます。

### 4.5.1 構文エラー

構文エラーは書かれたコードの文法が間違っている場合に発生するエラーです。

JavaScript エンジンでは、コードをパース（解釈）してから、プログラムとして実行できる形に変換して実行します。コードをパースする際に文法の問題が見つかったら、その時点で構文エラーが発生するためプログラムとして実行できません。

次のコードでは、関数呼び出しに `)` をつけ忘れているため構文エラーが発生します。

```
index.js  
  
console.log(1; // => SyntaxError: missing ) after argument list
```

第 4 章 値の評価と表示

Firefox でこのコードを実行すると次のようなエラーメッセージがコンソールに表示されます。

SyntaxError: missing ) after argument list[詳細] index.js:1:13

エラーメッセージはブラウザによって多少の違いはありますが、基本的には同じ形式のメッセージになります。このエラーメッセージをパーツごとに見てみると次のようになります。

SyntaxError: missing ) after argument list[詳細] index.js:1:13		
~~~~~		
エラーの種類		行番号:列番号
エラー内容の説明		ファイル名
~~~~~		
メッセージ	意味	
SyntaxError: missing ) after argument list	エラーの種類は <b>SyntaxError</b> で、関数呼び出しの) が足りないこと	
index.js:1:13	例外が <b>index.js</b> の 1 行目 13 列目で発生したこと	

Firefox では [詳細] というリンクがエラーメッセージによっては表示されます。この [詳細] リンクはエラーメッセージに関する MDN の解説ページへのリンクとなっています。この例のエラーメッセージでは次の解説ページへリンクされています。

- [https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/JavaScript/Reference/Errors/Missing\\_parenthesis\\_after\\_argument\\_list](https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/JavaScript/Reference/Errors/Missing_parenthesis_after_argument_list)

このエラーメッセージや解説ページから、関数呼び出しの) が足りないため構文エラーとなっていることがわかります。そのため、次のように足りない) を追加することでエラーを修正できます。

```
console.log(1);
```

構文エラーによっては少しエラーメッセージから意味が読み取りにくいものもあります。次のコードでは、**const** を **cosnt** とタイプミスしているため構文エラーが発生しています。

```
index.js
cosnt a = 1;
```

SyntaxError: unexpected token: identifier[詳細] index.js:1:6



メッセージ	意味
SyntaxError: unexpected token: identifier index.js:1:6	エラーの種類は <b>SyntaxError</b> で、予期しない ものが識別子（変数名）に指定されている 例外が <b>index.js</b> の 1 行目 6 列目で発生したこ と

プログラムをパースする際に **index.js:1:6** で予期しない（構文として解釈できない）識別子が見つかったため、構文エラーが発生したという意味になります。1 行目 6 列目（行は 1 から、列は 0 からカウントする）である **a** という文字列がおかしいということになります。しかし、実際には **cosnt** というタイプミスがこの構文エラーの原因です。

なぜこのようなエラーメッセージになるかというと、**cosnt**（**const** のタイプミス）はキーワードではないため、ただの変数名として解釈されます。そのため、このコードは次のようなコードであると解釈され、そのような文法は認められないということで構文エラーとなっています。

```
cosnt という変数名 a という変数名 = 1;
```

このようにエラーメッセージとエラーの原因は必ずしも一致しません。しかし、構文エラーの原因はコードの書き間違いであることがほとんどです。そのため、エラーが発生した位置やその周辺を注意深く見ることで、エラーの原因を特定できます。

4.5.2 実行時エラー

実行時エラーはプログラムを実行している最中に発生するエラーです。実行時（ランタイム）におけるエラーであるため、ランタイムエラーと呼ばれることもあります。API に渡す値の問題から起きる **TypeError** や存在しない変数を参照しようとして起きる **ReferenceError** などさまざまな種類があります。

実行時エラーが発生した場合は、そのコードは構文としては正しい（構文エラーではない）のですが、別のことが原因でエラーが発生しています。

次のコードでは **x** という存在しない変数を参照したため、**ReferenceError** という実行時エラーが発生しています。

```
index.js

const value = "値";
console.log(x); // => ReferenceError: x is not defined
```

ReferenceError: x is not defined[詳細] index.js:2:1

第 4 章 値の評価と表示

メッセージ	意味
ReferenceError: x is not defined	エラーの種類は <b>ReferenceError</b> で、 <b>x</b> という未定義の識別子を参照したため発生
index.js:2:1	例外が <b>index.js</b> の 2 行目 1 列目で発生したと

**x** という変数や関数が存在するかは、実行してみないとわかりません。そのため、実行して **x** という識別子を参照したときに、初めて **x** が存在するかが判明し、**x** が存在しない場合は **ReferenceError** となります。

この例では、**value** 変数を参照しているつもりで、**x** という存在しない変数を参照していたのが原因のようです。先ほどのコードは、次のように参照する変数を **value** に変更すれば、エラーが修正できます。

```
const value = "値";
console.log(value); // => "値"
```

このように、実行時エラーは該当する箇所を実行するまで、エラーになるかがわからない場合も多いのです。そのため、どこまではちゃんと実行できたか順番に追っていくような、エラーの原因を特定する作業が必要になる場合があります。このようなエラーの原因を特定し、修正する作業のことをデバッグと呼びます。

実行時エラーは構文エラーに比べてエラーの種類も多く、その原因もプログラムの数だけあります。そのため、エラーの原因を見つけることが大変な場合もあります。しかし、JavaScript はとてもよく使われている言語なので、ウェブ上には類似するエラーを報告している人も多いです。エラーメッセージで検索をしてみると、類似するエラーの原因と解消方法が見つかるケースもあります。

実行時エラーが発生した際には、発生したエラーの行数の周辺をよく見ることやエラーメッセージを調べてみるのが大切です。

4.6 まとめ

ブラウザ上で JavaScript を実行する方法として開発者ツールを使う方法と HTML から JavaScript ファイルを読み込む方法を紹介しました。「第一部基本文法」で紹介するサンプルコードは基本的にこれらの方法で実行できます。サンプルコードを自分なりに改変して実行してみるとより理解が深くなるため、サンプルコードの動作を自分自身で確認してみてください。

コードを実行してエラーが発生した場合にはエラーメッセージや位置情報などが表示されます。これらのエラー情報を使ってデバッグすることでエラーの原因を取り除けるはずです。

JavaScript においては多くのエラーはすでに類似するケースがウェブ上に報告されています。構文エラーや実行時エラーの典型的なものは MDN の [JavaScript エラーリファレンス](#) にまとめられています。また [Google](#)、[GitHub](#)、[Stack Overflow](#) などでエラーメッセージを検索することで、エラーの原因を見つけられることもあります。

エラーが Web コンソールに表示されているならば、そのエラーは修正できます。エラーを過度に怖がる必要はありません。エラーメッセージなどのヒントを使ってエラーを修正していけるようにしま



4.6 まとめ

しょう。



## 第5章

## データ型とリテラル

# Chapter 5

### 5.1 データ型

JavaScript は動的型付け言語に分類される言語であるため、静的型付け言語のような変数の型はありません。しかし、文字列、数値、真偽値といった値の型は存在します。これらの値の型のことをデータ型と呼びます。

データ型を大きく分けると、プリミティブ型とオブジェクトの2つに分類されます。

プリミティブ型（基本型）は、真偽値や数値などの基本的な値の型のことです。プリミティブ型の値は、一度作成したらその値自体を変更できないというイミュータブル（immutable）の特性を持ちます。JavaScript では、文字列も一度作成したら変更できないイミュータブルの特性を持ち、プリミティブ型の一種として扱われます。

一方、プリミティブ型ではないものをオブジェクト（複合型）と呼び、オブジェクトは複数のプリミティブ型の値またはオブジェクトからなる集合です。オブジェクトは、一度作成した後もその値自体を変更できるためミュータブル（mutable）の特性を持ちます。オブジェクトは、値そのものではなく値への参照を経由して操作されるため、参照型のデータとも言います。

データ型を細かく見ていくと、6つのプリミティブ型とオブジェクトからなります。

- プリミティブ型（基本型）
  - 真偽値（Boolean）： `true` または `false` のデータ型
  - 数値（Number）： `42` や `3.14159` などの数値のデータ型
  - 文字列（String）： `"JavaScript"` などの文字列のデータ型
  - `undefined`: 値が未定義であることを意味するデータ型
  - `null`: 値が存在しないことを意味するデータ型
  - シンボル（Symbol）： ES2015 から追加された一意で不変な値のデータ型
- オブジェクト（複合型）
  - プリミティブ型以外のデータ
  - オブジェクト、配列、関数、正規表現、Date など

プリミティブ型でないものは、オブジェクトであると覚えていれば問題ありません。

`typeof` 演算子を使うことで、次のようにデータ型を調べることができます。

```
console.log(typeof true); // => "boolean"
```

```
console.log(typeof 42); // => "number"
console.log(typeof "JavaScript"); // => "string"
console.log(typeof Symbol("シンボル")); // => "symbol"
console.log(typeof undefined); // => "undefined"
console.log(typeof null); // => "object"
console.log(typeof ["配列"]); // => "object"
console.log(typeof { "key": "value" }); // => "object"
console.log(typeof function() {}); // => "function"
```

残念ながら `typeof null` が `"object"` となるのは、歴史的経緯のある仕様のバグ<sup>\*1</sup>です。他のプリミティブ型の値については、`typeof` 演算子でそれぞれのデータ型を調べることができます。

一方で、配列とオブジェクトがどちらも `"object"` という判定結果になります。このように、`typeof` 演算子ではすべてのオブジェクトの種類を判定することはできません。

基本的に `typeof` 演算子は、プリミティブ型またはオブジェクトかを判別するものです。オブジェクトの詳細な種類を判定できないことは、覚えておくとよいでしょう。各オブジェクトの判定方法については、それぞれのオブジェクトの章で見えていきます。

## 5.2 リテラル

プリミティブ型の値や一部のオブジェクトは、リテラルを使うことで簡単に定義できるようになっています。

リテラルとはプログラム上で数値や文字列など、データ型の値を直接記述できるように構文として定義されたものです。たとえば、`"と"` で囲んだ範囲が文字列リテラルで、これは文字列型のデータを表現しています。

次のコードでは、`"こんにちは"` という文字列型のデータを初期値に持つ変数 `str` を定義しています。

```
// "と"で囲んだ範囲が文字列リテラル
const str = "こんにちは";
```

リテラル表現がない場合は、その値を作る関数に引数を渡して作成する形になります。そのような冗長な表現を避ける方法として、よく利用される主要な値にはリテラルが用意されています。

次の4つのプリミティブ型は、それぞれリテラル表現を持っています。

- 真偽値
- 数値
- 文字列
- null

<sup>\*1</sup> JavaScript が最初に Netscape で実装された際に `typeof null === "object"` となるバグがありました。このバグを修正するとすでにこの挙動に依存しているコードが壊れるため、修正が見送られ現在の挙動が仕様となりました。詳しくは <https://2ality.com/2013/10/typeof-null.html> を参照。[IEEE 754]: [https://ja.wikipedia.org/wiki/IEEE\\_754](https://ja.wikipedia.org/wiki/IEEE_754) [文字列]: ../string/README.md [配列]: ../array/README.md [オブジェクト]: ../object/README.md [ラッパーオブジェクト]: ../wrapper-object/README.md

## 第5章 データ型とリテラル

また、オブジェクトの中でもよく利用されるものに関してはリテラル表現が用意されています。

- オブジェクト
- 配列
- 正規表現

これらのリテラルについて、まずはプリミティブ型から順番に見ていきます。

### 5.2.1 真偽値 (Boolean)

真偽値には `true` と `false` のリテラルがあります。それぞれは `true` と `false` の値を返すリテラルで、見た目どおりの意味となります。

```
true; // => true
false; // => false
```

### 5.2.2 数値 (Number)

数値は大きく分けて `42` のような整数リテラルと `3.14159` のような浮動小数点数リテラルがあります。

#### 整数リテラル

整数リテラルには次の4種類があります。

- 10 進数: 数字の組み合わせ
  - ただし、複数の数字を組み合わせた際に、先頭を `0` から開始すると 8 進数として扱われる場合があります
  - 例) `0`、`2`、`10`
- 2 進数: `0b` (または `0B`) の後ろに、`0` または `1` の数字の組み合わせ
  - 例) `0b0`、`0b10`、`0b1010`
- 8 進数: `0o` (または `0O`) の後ろに、`0` から `7` までの数字の組み合わせ
  - `0o` は数字のゼロと小文字アルファベットの `o`
  - 例) `0o644`、`0o777`
- 16 進数: `0x` (または `0X`) の後ろに、`0` から `9` までの数字と `a` から `f` または `A` から `F` のアルファベットの組み合わせ
  - アルファベットの大文字・小文字の違いは値には影響しません
  - 例) `0x30A2`、`0xEEFF`

`0` から `9` の数字のみで書かれた数値は、10 進数として扱われます。

```
console.log(1); // => 1
console.log(10); // => 10
console.log(255); // => 255
```

0b からはじまる 2 進数リテラルは、ビットを表現するのによく利用されています。b は 2 進数を表す binary を意味しています。

```
console.log(0b1111); // => 15
console.log(0b10000000000); // => 1024
```

0o からはじまる 8 進数リテラルは、ファイルのパーミッションを表現するのによく利用されています。o は 8 進数を表す octal を意味しています。

```
console.log(0o644); // => 420
console.log(0o777); // => 511
```

次のように、0 からはじまり、0 から 7 の数字を組み合わせた場合も 8 進数として扱われます。しかし、この表記は 10 進数と紛らわしいものであったため、ES2015 で 0o の 8 進数リテラルが新たに導入されました。また、strict mode ではこの書き方は例外が発生するため、次のような 8 進数の書き方は避けるべきです。

```
// 非推奨な 8 進数の書き方
// strict mode は例外が発生
console.log(0644); // => 420
console.log(0777); // => 511
```

0x からはじまる 16 進数リテラルは、文字のコードポイントや RGB 値の表現などに利用されています。x は 16 進数を表す hex を意味しています。

```
console.log(0xFF); // => 255
// 小文字で書いても意味は同じ
console.log(0xff); // => 255
console.log(0x30A2); // => 12450
```

名前	表記例	用途
10 進数	42	数値
2 進数	0b0001	ビット演算など
8 進数	0o777	ファイルのパーミッションなど
16 進数	0xEEFF	文字のコードポイント、RGB 値など

浮動小数点数リテラル

JavaScript の浮動小数点数は [IEEE 754]] を採用しています。浮動小数点数をリテラルとして書く場合には、次の 2 種類の表記が利用できます。

- 3.14159 のような . (ドット) を含んだ数値

## 第5章 データ型とリテラル

- 2e8 のような e または E を含んだ数値

0 からはじまる浮動小数点数は、0 を省略して書くことができます。

```
.123; // => 0.123
```

しかし、JavaScript では、. をオブジェクトにおいて利用する機会が多いため、0 からはじまる場合でも省略せずに書いたほうが意図しない挙動を減らせるでしょう。

**Note** 変数名を数字からはじめることができないのは、数値リテラルと衝突してしまうからです。

e は指数 (exponent) を意味する記号で、e のあとには指数部の値を書きます。たとえば、2e8 は  $2 \times 10$  の 8 乗となるので、10 進数で表すと 200000000 となります。

```
2e8; // => 200000000
```

### 5.2.3 文字列 (String)

文字列リテラル共通のルールとして、同じ記号で囲んだ内容を文字列として扱います。文字列リテラルとして次の 3 種類のリテラルがありますが、その評価結果はすべて同じ"文字列"になります。

```
console.log("文字列"); // => "文字列"  
console.log('文字列'); // => "文字列"  
console.log(`文字列`); // => "文字列"
```

#### ダブルクォートとシングルクォート

" (ダブルクォート) と ' (シングルクォート) はまったく同じ意味となります。PHP や Ruby などとは違い、どちらのリテラルでも評価結果は同じとなります。

文字列リテラルは同じ記号で囲む必要があるため、次のように文字列の中に同じ記号が出現した場合は、

' のように

(バックスラッシュ) を使ってエスケープしなければなりません。

```
'8 o\'clock'; // => "8 o'clock"
```

また、文字列内部に出現しない別のクォート記号を使うことで、エスケープをせずに書くこともできます。

```
"8 o'clock"; // => "8 o'clock"
```

ダブルクォートとシングルクォートどちらも、改行をそのままでは入力できません。次のように改行を含んだ文字列は定義できないため、構文エラー (SyntaxError) となります。

```
"複数行の  
文字列を
```



```
入れたい"; // => SyntaxError: " string literal contains an unescaped line break
```

改行の代わりに改行記号のエスケープシーケンス (`\n`) を使うことで複数行の文字列を書くことができます。

```
"複数行の\n 文字列を\n 入れたい";
```

シングルクォートとダブルクォートの文字列リテラルに改行を入れるには、エスケープシーケンスを使わないといけません。これに対して ES2015 から導入されたテンプレートリテラルでは、複数行の文字列を直感的に書くことができます。

#### テンプレートリテラル ES2015

テンプレートリテラルは ``` (バッククォート) で囲んだ範囲を文字列とするリテラルです。テンプレートリテラルでは、複数行の文字列を改行記号のエスケープシーケンス (`\n`) を使わずにそのまま書くことができます。

複数行の文字列も ``` で囲めば、そのまま書くことができます。

```
`複数行の
文字列を
入れたい`; // => "複数行の\n 文字列を\n 入れたい"
```

また、名前のとおりテンプレートのような機能も持っています。テンプレートリテラル内で `${変数名}` と書いた場合に、その変数の値を埋め込むことができます。

```
const str = "文字列";
console.log(`これは${str}です`); // => "これは文字列です"
```

テンプレートリテラルも他の文字列リテラルと同様に同じリテラル記号を内包したい場合は、を使ってエスケープする必要があります。

```
`This is \code\`; // => "This is `code`"
```

#### 5.2.4 null リテラル

`null` リテラルは `null` 値を返すリテラルです。`null` は「値がない」ということを表現する値です。

次のように、未定義の変数を参照した場合は、参照できないため `ReferenceError` の例外が投げられます。

```
foo;// "ReferenceError: foo is not defined"
```

`foo` には値がないということを表現したい場合は、`null` 値を代入することで、`null` 値を持つ `foo` という変数を定義できます。これにより、`foo` を値がない変数として定義し、参照できるようになります。

```
const foo = null;
```

## 第5章 データ型とリテラル

```
console.log(foo); // => null
```

undefined はリテラルではない

プリミティブ型として紹介した **undefined** はリテラルではありません。**undefined** はただのグローバル変数で、**undefined** という値を持っているだけです。

次のように、**undefined** はただのグローバル変数であるため、同じ **undefined** という名前のローカル変数を宣言できます。

```
function fn(){
    var undefined = "独自の未定義値"; // undefined という名前の変数をエラーなく定義できる
    console.log(undefined); // => "独自の未定義値"
}
fn();
```

これに対して **true**、**false**、**null** などはグローバル変数ではなくリテラルであるため、同じ名前の変数を定義することはできません。リテラルは変数名として利用できない予約語のようなものであるため、再定義しようとすると構文エラー (**SyntaxError**) となります。

```
var null; // => SyntaxError
```

このコラムでは、説明のために **undefined** というローカル変数を宣言しましたが、**undefined** の再定義は非推奨です。無用な混乱を生むだけなので避けるべきです。

### 5.2.5 オブジェクトリテラル

JavaScript において、オブジェクトはあらゆるものの基礎となります。そのオブジェクトを作成する方法として、オブジェクトリテラルがあります。オブジェクトリテラルは **{}** (中カッコ) を書くことで、新しいオブジェクトを作成できます。

```
const obj = {}; // 中身が空のオブジェクトを作成
```

オブジェクトリテラルはオブジェクトの作成と同時に中身を定義できます。オブジェクトのキーと値を **:** で区切ったものを **{}** の中に書くことで作成と初期化が同時に行えます。

次のコードで作成したオブジェクトは **key** というキー名と **value** という値を持つオブジェクトを作成しています。キー名には、文字列または **Symbol** を指定し、値にはプリミティブ型の値からオブジェクトまで何でも入れることができます。

```
const obj = {
    key: "value"
};
```

このとき、オブジェクトが持つキーのことをプロパティ名と呼びます。この場合、**obj** というオブ

ジェクトは `key` というプロパティを持っていると言います。

`obj` の `key` を参照するには、`.`（ドット）でつないで参照する方法と、`[]`（ブラケット）で参照する方法があります。

```
const obj = {
  "key": "value"
};
// ドット記法
console.log(obj.key); // => "value"
// ブラケット記法
console.log(obj["key"]); // => "value"
```

ドット記法では、プロパティ名が変数名と同じく識別子である必要があります。そのため、次のように識別子として利用できないプロパティ名はドット記法として書くことができません。

```
// プロパティ名は文字列の"123"
var object = {
  "123": "value"
};
// OK: ブラケット記法では、文字列として書くことができる
console.log(object["123"]); // => "value"
// NG: ドット記法では、数値からはじまる識別子は利用できない
object.123
```

オブジェクトはとても重要で、これから紹介する配列や正規表現もこのオブジェクトが元となっています。詳細は「[オブジェクト]」の章で解説します。ここでは、オブジェクトリテラル（`{}`と`}`）が出てきたら、新しいオブジェクトを作成しているんだなと思ってください。

### 5.2.6 配列リテラル

オブジェクトリテラルと並んで、よく使われるリテラルとして配列リテラルがあります。配列リテラルは `[]` で値をカンマ区切りで囲み、その値を持つ `Array` オブジェクトを作成します。配列（`Array` オブジェクト）とは、複数の値に順序をつけて格納できるオブジェクトの一種です。

```
const emptyArray = []; // 空の配列を作成
const array = [1, 2, 3]; // 値を持った配列を作成
```

配列は `0` からはじまるインデックス（添字）に、対応した値を保持しています。作成した配列の要素を取得するには、配列に対して `array[index]` という構文で指定したインデックスの値を参照できます。

```
const array = ["index:0", "index:1", "index:2"];
// 0 番目の要素を参照
```

## 第5章 データ型とリテラル

```
console.log(array[0]); // => "index:0"  
// 1 番目の要素を参照  
console.log(array[1]); // => "index:1"
```

配列についての詳細は「[\[配列\]](#)」の章で解説します。

## 5.2.7 正規表現リテラル

JavaScript は正規表現をリテラルで書くことができます。正規表現リテラルは/`<正規表現のパターン文字列>`/を囲みます。正規表現のパターン内では、+ や (バックスラッシュ) から始まる特殊文字が特別な意味を持ちます。

次のコードでは、数字にマッチする特殊文字である `d` を使い、1 文字以上の数字にマッチする正規表現をリテラルで表現しています。

```
const numberRegExp = /\d+/; // 1 文字以上の数字にマッチする正規表現  
// 123 が正規表現にマッチするかをテストする  
console.log(numberRegExp.test(123)); // => true
```

`RegExp` コンストラクタを使うことで、文字列から正規表現オブジェクトを作成できます。しかし、特殊文字の二重エスケープが必要になり直感的に書くことが難しくなります。

正規表現オブジェクトについて詳しくは、「[\[文字列\]](#)」の章で紹介します。

## 5.3 プリミティブ型とオブジェクト

プリミティブ型は基本的にリテラルで表現しますが、真偽値 (`Boolean`)、数値 (`Number`)、文字列 (`String`) はそれぞれオブジェクトとして表現する方法もあります。これらはプリミティブ型の値をラップしたようなオブジェクトであるためラッパーオブジェクトと呼ばれます。

ラッパーオブジェクトは、`new` 演算子と対応するコンストラクタ関数を利用して作成できます。たとえば、文字列のプリミティブ型に対応するコンストラクタ関数は `String` となります。

次のコードでは、`String` のラッパーオブジェクトを作成しています。ラッパーオブジェクトは、名前のとおりオブジェクトの一種であるため `typeof` 演算子の結果も `"object"` です。また、オブジェクトであるため `length` プロパティなどのオブジェクトが持つプロパティを参照できます。

```
// 文字列をラップしたString ラッパーオブジェクト  
const str = new String("文字列");  
// ラッパーオブジェクトは"object"型のデータ  
console.log(typeof str); // => "object"  
// String オブジェクトの`length`プロパティは文字列の長さを返す  
console.log(str.length); // => 3
```

しかし、明示的にラッパーオブジェクトを使うべき理由はありません。なぜなら、JavaScript ではプリミティブ型のデータに対してもオブジェクトのように参照できる仕組みがあるためです。次のコード

では、プリミティブ型の文字列データに対しても `length` プロパティへアクセスできています。

```
// プリミティブ型の文字列データ
const str = "文字列";
// プリミティブ型の文字列は"string"型のデータ
console.log(typeof str); // => "string"
// プリミティブ型の文字列も`length`プロパティを参照できる
console.log(str.length); // => 3
```

これは、プリミティブ型のデータのプロパティへアクセスする際に、対応するラッパーオブジェクトへ暗黙的に変換してからプロパティへアクセスするためです。また、ラッパーオブジェクトを明示的に作成するには、リテラルに比べて冗長な書き方が必要になります。このように、ラッパーオブジェクトを明示的に作成する必要はないため、常にリテラルでプリミティブ型のデータを表現することを推奨します。

このラッパーオブジェクトへの暗黙的な型変換の仕組みについては「`[ラッパーオブジェクト]`」の章で解説します。現時点では、プリミティブ型のデータであってもオブジェクトのようにプロパティ（メソッドなども含む）を参照できるということだけを知っていれば問題ありません。

## 5.4 まとめ

この章では、データ型とリテラルについて学びました。

- 6種類のプリミティブ型とオブジェクトがある
- リテラルはデータ型の値を直接記述できる構文として定義されたもの
- プリミティブ型の真偽値、数値、文字列、`null` はリテラル表現がある
- オブジェクト型のオブジェクト、配列、正規表現にはリテラル表現がある
- プリミティブ型のデータでもプロパティアクセスができる

## 第 6 章

### 演算子

# Chapter 6

演算子はよく利用する演算処理を記号などで表現したものです。たとえば、足し算をする `+` も演算子の一種です。これ以外にも演算子には多くの種類があります。

演算子は演算する対象を持ちます。この演算子の対象のことを被演算子（オペランド）と呼びます。

次のコードでは、`+` 演算子が値同士を足し算する加算演算を行っています。このとき、`+` 演算子の対象となっている `1` と `2` という 2 つの値がオペランドです。

```
1 + 2;
```

このコードでは `+` 演算子に対して、前後に合計 2 つのオペランドがあります。このように、2 つのオペランドを取る演算子を二項演算子と呼びます。

```
// 二項演算子とオペランドの関係
オペランド 1  演算子  オペランド 2
```

また、1 つの演算子に対して 1 つのオペランドだけを取るものもあります。たとえば、数値をインクリメントする `++` 演算子は、次のように前後どちらか一方にオペランドを置きます。

```
let num = 1;
num++;
// または
++num;
```

このように、1 つのオペランドを取る演算子を単項演算子と呼びます。単項演算子と二項演算子で同じ記号を使うことがあるため、呼び方を変えています。

この章では、演算子ごとにそれぞれの処理について学んでいきます。また、演算子の中でも比較演算子は、JavaScript でも特に挙動が理解しにくい暗黙的な型変換という問題と密接な関係があります。そのため、演算子をひとつと見つけた後に、暗黙的な型変換と明示的な型変換について学んでいきます。

演算子の種類は多いため、すべての演算子の動作をここで覚える必要はありません。必要となったタイミングで、改めてその演算子の動作を見るのがよいでしょう。

## 6.1 二項演算子

四則演算など基本的な二項演算子を見ていきます。

### 6.1.1 プラス演算子 (+)

2つの数値を加算する演算子です。

```
console.log(1 + 1); // => 2
```

JavaScript では、数値は内部的に IEEE 754 方式の浮動小数点数として表現されています ([データ型とリテラル](#)を参照)。そのため、整数と浮動小数点数の加算もプラス演算子で行えます。

```
console.log(10 + 0.5); // => 10.5
```

## 6.2 文字列結合演算子 (+)

数値の加算に利用したプラス演算子 (+) は、文字列の結合に利用できます。

文字列結合演算子 (+) は、文字列を結合した文字列を返します。

```
const value = "文字列" + "結合";  
console.log(value); // => "文字列結合"
```

つまり、プラス演算子 (+) は数値同士と文字列同士の演算を行います。

### 6.2.1 マイナス演算子 (-)

2つの数値を減算する演算子です。

```
console.log(1 - 1); // => 0  
console.log(10 - 0.5); // => 9.5
```

### 6.2.2 乗算演算子 (\*)

2つの数値を乗算する演算子です。

```
console.log(2 * 8); // => 16  
console.log(10 * 0.5); // => 5
```

### 6.2.3 除算演算子 (/)

2つの数値を除算する演算子です。

## 第6章 演算子

```
console.log(8 / 2); // => 4
console.log(10 / 0.5); // => 20
```

### 6.2.4 剰余演算子 (%)

2つの数値のあまりを求める演算子です。

```
console.log(8 % 2); // => 0
console.log(9 % 2); // => 1
console.log(10 % 0.5); // => 0
console.log(10 % 4.5); // => 1
```

### 6.2.5 べき乗演算子 (\*\*) <sup>ES2016</sup>

2つの数値のべき乗を求める演算子です。左オペランドを右オペランドでべき乗した値を返します。

```
// べき乗演算子 (ES2016) で 2 の 4 乗を計算
console.log(2 ** 4); // => 16
```

べき乗演算子と同じ動作をする `Math.pow` メソッドがあります。

```
console.log(Math.pow(2, 4)); // => 16
```

べき乗演算子は ES2016 で後から追加された演算子であるため、関数と演算子がそれぞれ存在しています。他の二項演算子は演算子が先に存在していたため、`Math` には対応するメソッドがありません。

## 6.3 単項演算子 (算術)

単項演算子は、1つのオペランドを受け取り処理する演算子です。

### 6.3.1 単項プラス演算子 (+)

単項演算子の `+` はオペランドを数値に変換します。

次のコードでは、数値の `1` を数値へ変換するため、結果は変わらず数値の `1` です。`+` 数値のように数値に対して、単項プラス演算子をつけるケースはほぼ無いでしょう。

```
console.log(+1); // => 1
```

また、単項プラス演算子は、数値以外も数値へと変換します。次のコードでは、数字（文字列）を数値へ変換しています。

```
console.log(+ "1"); // => 1
```

一方、数値に変換できない文字列などは `NaN` という特殊な値へと変換されます。



```
// 数値ではない文字列はNaN という値に変換される
console.log(+ "文字列"); // => NaN
```

NaN は “Not-a-Number” の略称で、数値ではないが `Number` 型の値を表現しています。NaN はどの値とも（NaN 自身に対しても）一致しない特性があり、`Number.isNaN` メソッドを使うことで NaN の判定を行えます。

```
// 自分自身とも一致しない
console.log(NaN === NaN); // => false
// Number 型である
console.log(typeof NaN); // => "number"
// Number.isNaN で NaN かどうかを判定
console.log(Number.isNaN(NaN)); // => true
```

しかし、単項プラス演算子は文字列から数値への変換に使うべきではありません。なぜなら、`Number` コンストラクタ関数や `parseInt` 関数などの明示的な変換方法が存在するためです。詳しくは「[暗黙的な型変換](#)」の章で解説します。

### 6.3.2 単項マイナス演算子（-）

単項マイナス演算子はマイナスの数値を記述する場合に利用します。

たとえば、マイナスの 1 という数値を `-1` と書くことができるのは、単項マイナス演算子を利用しているからです。

```
console.log(-1); // => -1
```

また、単項マイナス演算子はマイナスの数値を反転できます。そのため、“マイナスのマイナスの数値” はプラスの数値となります。

```
console.log(-(-1)); // => 1
```

単項マイナス演算子も文字列などを数値へ変換します。

```
console.log(- "1"); // => -1
```

また、数値へ変換できない文字列などをオペランドに指定した場合は、NaN という特殊な値になります。そのため、単項プラス演算子と同じく、文字列から数値への変換に単項マイナス演算子を使うべきではありません。

```
console.log(- "文字列"); // => NaN
```

## 第6章 演算子

### 6.3.3 インクリメント演算子 (++)

インクリメント演算子 (++) は、オペランドの数値を +1 する演算子です。オペランドの前後どちらかにインクリメント演算子を置くことで、オペランドに対して値を +1 した値を返します。

```
let num = 1;
num++;
console.log(num); // => 2
// 次のようにした場合と結果は同じ
// num = num + 1;
```

インクリメント演算子 (++) は、オペランドの後ろに置くか前に置くかで、それぞれで評価の順番が異なります。

後置インクリメント演算子 (num++) は、次のような順で処理が行われます。

1. num の評価結果を返す
2. num に対して +1 する

そのため、num++ が返す値は +1 する前の値となります。

```
let x = 1;
console.log(x++); // => 1
console.log(x);   // => 2
```

一方、前置インクリメント演算子 (++num) は、次のような順で処理が行われます。

1. num に対して +1 する
2. num の評価結果を返す

そのため、++num が返す値は +1 した後の値となります。

```
let x = 1;
console.log(++x); // => 2
console.log(x);   // => 2
```

この2つの使い分けが必要となる場面は多くありません。そのため、評価の順番が異なることだけを覚えておけば問題ないと言えます。

### 6.3.4 デクリメント演算子 (--)

デクリメント演算子 (--) は、オペランドの数値を -1 する演算子です。

```
let num = 1;
num--;
```

```
console.log(num); // => 0
// 次のようにした場合と結果は同じ
// num = num - 1;
```

デクリメント演算子は、インクリメント演算子と同様に、オペランドの前後のどちらかに置くことができます。デクリメント演算子も、前後どちらに置くかで評価の順番が変わります。

```
// 後置デクリメント演算子
let x = 1;
console.log(x--); // => 1
console.log(x);   // => 0
// 前置デクリメント演算子
let y = 1;
console.log(--y); // => 0
console.log(y);   // => 0
```

## 6.4 比較演算子

比較演算子はオペランド同士の値を比較し、真偽値を返す演算子です。

### 6.4.1 厳密等価演算子 (===)

厳密等価演算子は、左右の2つのオペランドを比較します。同じ型で同じ値である場合に、`true`を返します。

```
console.log(1 === 1); // => true
console.log(1 === "1"); // => false
```

また、オペランドがどちらもオブジェクトであるときは、オブジェクトの参照が同じである場合に、`true`を返します。

次のコードでは、空のオブジェクトリテラル (`{}`) 同士を比較しています。オブジェクトリテラルは、新しいオブジェクトを作成します。そのため、異なるオブジェクトを参照する変数を`===`で比較すると`false`を返します。

```
// {} は新しいオブジェクトを作成している
const objA = {};
const objB = {};
// 生成されたオブジェクトは異なる参照となる
console.log(objA === objB); // => false
// 同じ参照を比較している場合
console.log(objA === objA); // => true
```

## 第6章 演算子

### 6.4.2 厳密不等価演算子 (!==)

厳密不等価演算子は、左右の2つのオペランドを比較します。異なる型または異なる値である場合に、`true`を返します。

```
console.log(1 !== 1); // => false
console.log(1 !== "1"); // => true
```

`===`を反転した結果を返す演算子となります。

### 6.4.3 等価演算子 (==)

等価演算子 (`==`) は、2つのオペランドを比較します。同じデータ型のオペランドを比較する場合は、厳密等価演算子 (`===`) と同じ結果になります。

```
console.log(1 == 1); // => true
console.log("str" == "str"); // => true
console.log("JavaScript" == "ECMAScript"); // => false
// オブジェクトは参照が一致しているならtrueを返す
// {} は新しいオブジェクトを作成している
const objA = {};
const objB = {};
console.log(objA == objB); // => false
console.log(objA == objA); // => true
```

しかし、等価演算子 (`==`) はオペランド同士が異なる型の値であった場合に、同じ型となるように暗黙的な型変換をしてから比較します。

そのため、次のような、見た目からは結果を予測できない挙動が多く存在します。

```
// 文字列を数値に変換してから比較
console.log(1 == "1"); // => true
// "01"を数値にすると`1`となる
console.log(1 == "01"); // => true
// 真偽値を数値に変換してから比較
console.log(0 == false); // => true
// nullの比較はfalseを返す
console.log(0 == null); // => false
// nullとundefinedの比較は常にtrueを返す
console.log(null == undefined); // => true
```

意図しない挙動となることがあるため、暗黙的な型変換が行われる等価演算子 (`==`) を使うべきではありません。代わりに、厳密等価演算子 (`===`) を使い、異なる型を比較したい場合は明示的に型を合

わせるべきです。

例外的に、等価演算子（`==`）が使われるケースとして、`null` と `undefined` の比較があります。

次のように、比較したいオペランドが `null` または `undefined` であることを判定したい場合に、厳密等価演算子（`===`）では二度比較する必要があります。等価演算子（`==`）では `null` と `undefined` の比較結果は `true` となるため、一度の比較でよくなります。

```
const value = undefined; /* または null */
// === では 2 つの値と比較しないといけない
if (value === null || value === undefined) {
    console.log("value が null または undefined である場合の処理");
}
// == では null と比較するだけでよい
if (value == null) {
    console.log("value が null または undefined である場合の処理");
}
```

このように等価演算子（`==`）を使う例外的なケースはありますが、等価演算子（`==`）は暗黙的な型変換をするため、バグを引き起こしやすいです。そのため、仕組みを理解するまでは常に厳密等価演算子（`===`）を利用することを推奨します。

#### 6.4.4 不等価演算子（`!=`）

不等価演算子（`!=`）は、2 つのオペランドを比較し、等しくないなら `true` を返します。

```
console.log(1 != 1); // => false
console.log("str" != "str"); // => false
console.log("JavaScript" != "ECMAScript"); // => true
console.log(true != true); // => false
// オブジェクトは参照が一致していないなら true を返す
const objA = {};
const objB = {};
console.log(objA != objB); // => true
console.log(objA != objA); // => false
```

不等価演算子も、等価演算子（`==`）と同様に異なる型のオペランドを比較する際に、暗黙的な型変換をしてから比較します。

```
console.log(1 != "1"); // => false
console.log(0 != false); // => false
console.log(0 != null); // => true
console.log(null != undefined); // => false
```

## 第 6 章 演算子

そのため、不等価演算子 (`!=`) は、利用するべきではありません。代わりに暗黙的な型変換をしない厳密不等価演算子 (`!==`) を利用します。

### 6.4.5 大なり演算子/より大きい (`>`)

大なり演算子は、左オペランドが右オペランドより大きいならば、`true` を返します。

```
console.log(42 > 21); // => true
console.log(42 > 42); // => false
```

### 6.4.6 大なりイコール演算子/以上 (`>=`)

大なりイコール演算子は、左オペランドが右オペランドより大きいまたは等しいならば、`true` を返します。

```
console.log(42 >= 21); // => true
console.log(42 >= 42); // => true
console.log(42 >= 43); // => false
```

### 6.4.7 小なり演算子/より小さい (`<`)

小なり演算子は、左オペランドが右オペランドより小さいならば、`true` を返します。

```
console.log(21 < 42); // => true
console.log(42 < 42); // => false
```

### 6.4.8 小なりイコール演算子/以下 (`<=`)

小なりイコール演算子は、左オペランドが右オペランドより小さいまたは等しいならば、`true` を返します。

```
console.log(21 <= 42); // => true
console.log(42 <= 42); // => true
console.log(43 <= 42); // => false
```

## 6.5 ビット演算子

ビット演算子はオペランドを符号付き 32bit 整数に変換してから演算します。ビット演算子による演算結果は 10 進数の数値を返します。

たとえば、9 という数値は符号付き 32bit 整数では次のように表現されます。

また、-9 という数値は、ビッグエンディアンの 2 の補数形式で表現されるため、次のようになります。

論理積演算子 (&) はビットごとの **AND** 演算した結果を返します。

### 6.5.2 ビット論理和 (I)

論理和演算子 (|) はビットごとの **OR** 演算した結果を返します。

### 6.5.3 ビット排他的論理和 (^)

排他的論理和演算子 (^) はビットごとの **XOR** 演算した結果を返します。

```
console.log(15 ^ 9); // => 6
console.log(0b1111 ^ 0b1001); // => 0b0110
```

単項演算子の否定演算子(¬)はオペランドを反転した値を返します。これは 1 の補数として知られている値と同じものです。

```
console.log(~15); // => -16
console.log(~0b1111); // => -0b10000
```

## 第6章 演算子

インデックス（位置）を返すメソッドです。この `indexOf` メソッドは、検索対象が見つからない場合には `-1` を返します。

```
const str = "森森本森森";
// 見つかった場合はインデックスを返す
// JavaScript のインデックスは 0 から開始するので 2 を返す
console.log(str.indexOf("本")); // => 2
// 見つからない場合は -1 を返す
console.log(str.indexOf("火")); // => -1
```

否定演算子（`~`）は 1 の補数を返すため、`~(-1)` は 0 となります。

```
console.log(~0); // => -1
console.log(~(-1)); // => 0
```

JavaScript では 0 も、if 文では `false` として扱われます。そのため、`indexOf` の結果が 0 となるのは、その文字列が見つからなかった場合だけとなります。次のコードのような否定演算子（`~`）と `indexOf` メソッドを使ったイディオムが一部では使われていました。

```
const str = "森森木森森";
// indexOf メソッドは見つからなかった場合は -1 を返す
if (str.indexOf("木") !== -1) {
  console.log("木を見つけました");
}
// 否定演算子（`~`）で同じ動作を実装
// (~(-1)) は 0 となるため、見つからなかった場合は if 文の中身は実行されない
if (~str.indexOf("木")) {
  console.log("木を見つけました");
}
```

ES2015 では、文字列（String オブジェクト）に `includes` メソッドが実装されました。`includes` メソッドは指定した文字列が含まれているかを真偽値で返します。

```
const str = "森森木森森";
if (str.includes("木")) {
  console.log("木を見つけました");
}
```

そのため、否定演算子（`~`）と `indexOf` メソッドを使ったイディオムは、`includes` メソッドに置き換えられます。





## 第 6 章 演算子

```
console.log(x); // => 42
```

また、代入演算子は二項演算子と組み合わせて利用できます。`+=`、`-=`、`*=`、`/=`、`%=`、`<=`、`>=`、`>>=`、`&=`、`=`、`|=`のように、演算した結果を代入できます。

```
let num = 1;
num += 10; // num = num + 10; と同じ
console.log(num); // => 11
```

### 6.6.1 分割代入 (Destructuring assignment) ES2015

今まで見てきた代入演算子は 1 つの変数に値を代入するものでした。分割代入を使うことで、配列やオブジェクトの値を複数の変数へ同時に代入できます。分割代入は短縮記法のひとつで ES2015 から導入された構文です。

分割代入は、代入演算子 (`=`) を使うのは同じですが、左辺のオペランドが配列リテラルやオブジェクトリテラルとなります。

次のコードでは、右辺の配列の値を、左辺の配列リテラルの対応するインデックスに書かれた変数名へ代入します。

```
const array = [1, 2];
// a には`array`の 0 番目の値、b には 1 番目の値が代入される
const [a, b] = array;
console.log(a); // => 1
console.log(b); // => 2
```

これは、次のように書いたのと同じ結果になります。

```
const array = [1, 2];
const a = array[0];
const b = array[1];
```

同様にオブジェクトも分割代入に対応しています。オブジェクトの場合は、右辺のオブジェクトのプロパティ値を、左辺に対応するプロパティ名へ代入します。

```
const obj = {
  "key": "value"
};
// プロパティ名`key`の値を、変数`key`として定義する
const { key } = obj;
console.log(key); // => "value"
```

これは、次のように書いたのと同じ結果になります。

```
const obj = {  
  "key": "value"  
};  
const key = obj.key;
```

## 6.7 条件（三項）演算子（?と:）

条件演算子（?と:）は三項をとる演算子であるため、三項演算子とも呼ばれます。

条件演算子は条件式を評価した結果が `true` ならば、`True` のとき処理する式の評価結果を返します。条件式が `false` である場合は、`False` のとき処理する式の評価結果を返します。

条件式 ? `True` のとき処理する式 : `False` のとき処理する式;

`if` 文との違いは、条件演算子は式として書くことができるため値を返します。次のように、条件式の評価結果により `"A"` または `"B"` どちらかを返します。

```
const valueA = true ? "A" : "B";  
console.log(valueA); // => "A"  
const valueB = false ? "A" : "B";  
console.log(valueB); // => "B"
```

条件分岐による値を返せるため、条件によって変数の初期値が違う場合などに使われます。

次の例では、`text` 文字列に `prefix` となる文字列を先頭につける関数を書いています。`prefix` の第二引数を省略したり文字列ではないものが指定された場合に、デフォルトの `prefix` を使います。第二引数が省略された場合には、`prefix` に `undefined` が入ります。

条件演算子の評価結果は値を返すので、`const` を使って宣言と同時に代入できます。

```
function addPrefix(text, prefix) {  
  // `prefix` が指定されていない場合は"デフォルト:"を付ける  
  const pre = typeof prefix === "string" ? prefix : "デフォルト:";  
  return pre + text;  
}
```

```
console.log(addPrefix("文字列")); // => "デフォルト:文字列"  
console.log(addPrefix("文字列", "カスタム")); // => "カスタム文字列"
```

`if` 文を使った場合は、宣言と代入を分ける必要があるため、`const` を使うことができません。

```
function addPrefix(text, prefix) {  
  let pre = "デフォルト:";  
  if (typeof prefix === "string") {  
    pre = prefix;  
  }
```

## 第6章 演算子

```
    }  
    return pre + text;  
}  
  
console.log(addPrefix("文字列")); // => "デフォルト:文字列"  
console.log(addPrefix("文字列", "カスタム")); // => "カスタム文字列"
```

## 6.8 論理演算子

論理演算子は基本的に真偽値を扱う演算子で、AND、OR、NOT を表現できます。

### 6.8.1 AND 演算子 (&&)

AND 演算子 (&&) は、左辺の値の評価結果が **true** であるならば、右辺の評価結果を返します。左辺の評価が **true** ではない場合、右辺は評価されません。

このような値が決まった時点でそれ以上評価しないことを短絡評価（ショートサーキット）と呼びます。

```
const x = true;  
const y = false;  
// x -> y の順に評価される  
console.log(x && y); // => false  
// 左辺が falsy であるなら、その時点で false を返す  
// x は評価されない  
console.log(y && x); // => false
```

AND 演算子は、if 文と組み合わせて利用することが多い演算子です。次のように、**value** が String 型で かつ値が **"str"** である場合という条件をひとつの式として書くことができます。

```
const value = "str";  
if (typeof value === "string" && value === "str") {  
    console.log(`${value} is string value`);  
}  
// if 文のネストで書いた場合と結果は同じとなる  
if (typeof value === "string") {  
    if (value === "str") {  
        console.log(`${value} is string value`);  
    }  
}
```

このときに、**value** が String 型でない場合は、その時点で **false** となります。

短絡評価は if 文のネストに比べて短く書くことができます。

しかし、if 文が 3 重 4 重にネストしているのは不自然なのと同様に、AND 演算子や OR 演算子が 3 つ 4 つ連続する場合は複雑で読みにくいコードです。その場合は抽象化ができないかを検討するべきサインとなります。

### 6.8.2 OR 演算子 (||)

OR 演算子 (||) は、左辺の値の評価結果が `false` であるならば、右辺の評価結果を返します。AND 演算子 (`&&`) とは逆に、左辺が `true` である場合は、右辺を評価せず `true` を返します。

```
const x = true;
const y = false;
// x が true なので y は評価されない
console.log(x || y); // => true
// y は false なので x を評価した結果を返す
console.log(y || x); // => true
```

OR 演算子は、if 文と組み合わせて利用することが多い演算子です。次のように、`value` が 0 または 1 の場合に if 文の中身が実行されます。

```
const value = 1;
if (value === 0 || value === 1) {
  console.log("value は 0 または 1 です。");
}
```

### 6.8.3 NOT 演算子 (!)

NOT 演算子 (!) は、オペランドの評価結果が `true` であるならば、`false` を返します。

```
console.log(!false); // => true
console.log(!true);  // => false
```

NOT 演算子は必ず真偽値を返すため、次のように 2 つ NOT 演算子を重ねて真偽値へ変換するという使い方も見かけます。

```
const str = "";
// 空文字列は falsy な値
console.log(!!str); // => false
```

このようなケースの多くは、比較演算子を使うなどより明示的な方法で、真偽値を得ることができます。安易に !! による変換に頼るよりは別の方法を探してみるのほうがいいでしょう。

```
const str = "";
```

## 第 6 章 演算子

```
// 空文字列でないことを判定
console.log(str.length > 0); // => false
```

6.8.4 グループ化演算子（`()`）

グループ化演算子は複数の二項演算子が組み合わさった場合に、演算子の優先順位を明示できる演算子です。

たとえば、次のようにグループ化演算子で囲んだ部分が最初に処理されるため、結果も変化します。

```
const a = 1;
const b = 2;
const c = 3;
console.log(a + b * c); // 7
console.log((a + b) * c); // => 9
```

[演算子の優先順位](#)は ECMAScript 仕様で定義されていますが、演算子の優先度をすべて覚えるのは難しいです。演算子の優先順位の中でグループ化演算子は優先される演算子となり、グループ化演算子を使って優先順位を明示できます。

次のようなグループ化演算子を使わずに書いたコードを見てみましょう。`x` が `true` または、`y` かつ `z` が `true` であるときに処理されます。

```
if (x || y && z) {
  // x が true または
  // y かつ z が true
}
```

ひとつの式に複数の種類の演算子が出てくると読みにくくなる傾向があります。このような場合にはグループ化演算子を使い、結合順を明示して書くようにしましょう。

```
if (x || (y && z)) {
  // x が true または
  // y かつ z が true
}
```

しかし、ひとつの式で多数の演算を行うよりも、式自体を分けたほうが読みやすい場合もあります。

次のように `a` と `b` が文字列型または `x` と `y` が数値型の場合に処理する if 文を考えてみます。グループ化演算子を使い、そのまま 1 つの条件式で書くことも可能ですが、読みにくくなってしまいます。

```
if ((typeof a === "string" && typeof b === "string") || (typeof x === "number" && typeof y === "number")) {
  // `a`と`b`が文字列型 または
  // `x`と`y`が数値型
}
```

このように無理して1つの式(1行)で書くよりも、条件式を分解してそれぞれの結果を変数として定義したほうが読みやすくなる場合もあります。

```
const isAbString = typeof a === "string" && typeof b === "string";
const isXyNumber = typeof x === "number" && typeof y === "number";
if (isAbString || isXyNumber) {
  // `a`と`b`が文字列型 または
  // `x`と`y`が数値型
}
```

そのため、グループ化演算子ですべての条件をまとめるのではなく、それぞれの条件を分解して名前をつける(変数として定義する)ことも重要です。

## 6.9 カンマ演算子 (,)

カンマ演算子(,)は、カンマ(,)で区切った式を左から順に評価し、最後の式の評価結果を返します。

次の例では、式1、式2、式3の順に評価され、式3の評価結果を返します。

式1、式2、式3;

これまでに、カンマで区切るという表現は、`const`による変数宣言などでも出てきました。左から順に実行する点ではカンマ演算子の挙動は同じものですが、構文としては似て非なるものです。

```
const a = 1, b = 2, c = a + b;
console.log(c); // => 3
```

一般にカンマ演算子を利用する機会はほとんどないため、「カンマで区切った式は左から順に評価される」ということだけを知っていれば問題ありません。<sup>\*1</sup>

## 6.10 まとめ

この章では演算子について学びました。

- 演算子はよく利用する演算処理を記号などで表現したもの
- 四則演算から論理演算などさまざまな種類の演算子がある
- 演算子には優先順位が定義されており、グループ化演算子で明示できる

---

<sup>\*1</sup> カンマ演算子を活用したテクニックとして indirect call というものがあります。<https://2ality.com/2014/01/eval.html>

## 第 7 章

### 暗黙的な型変換

# Chapter 7

この章では、明示的な型変換と暗黙的な型変換について学んでいきます。

「[演算子](#)」の章にて、等価演算子(==)ではなく厳密等価演算子(===)の利用を推奨していました。これは厳密等価演算子(===)が暗黙的な型変換を行わずに、値同士を比較できるためです。

厳密等価演算子(===)では異なるデータ型を比較した場合に、その比較結果は必ず `false` となります。次のコードは、数値の `1` と文字列の `"1"` という異なるデータ型を比較しているので、結果は `false` となります。

```
// `===`では、異なるデータ型の比較結果はfalse
console.log(1 === "1"); // => false
```

しかし、等価演算子(==)では異なるデータ型を比較した場合に、同じ型となるように暗黙的な型変換をしてから比較します。次のコードでは、数値の `1` と文字列の `"1"` の比較結果が `true` となっています。これは、等価演算子(==)は右辺の文字列 `"1"` を数値の `1` へと暗黙的な型変換してから、比較を行うためです。

```
// `==`では、異なるデータ型は暗黙的な型変換をしてから比較される
// 暗黙的な型変換によって 1 == 1 のように変換されてから比較される
console.log(1 == "1"); // => true
```

このように、暗黙的な型変換によって意図しない結果となるため、比較には厳密等価演算子(===)を使うべきです。

別の暗黙的な型変換の例として、数値と真偽値の加算を見てみましょう。多くの言語では、数値と真偽値の加算のような異なるデータ型同士の加算はエラーとなります。しかし、JavaScript では暗黙的な型変換が行われてから加算されるため、エラーなく処理されます。

次のコードでは、真偽値の `true` が数値の `1` へと暗黙的に変換されてから加算処理が行われます。

```
// 暗黙的な型変換が行われ、数値の加算として計算される
1 + true; // => 2
// 次のように暗黙的に変換されてから計算される
1 + 1; // => 2
```



JavaScript では、エラーが発生するのではなく、暗黙的な型変換が行われてしまうケースが多くあります。暗黙的に変換が行われた場合、プログラムは例外を投げずに処理が進むため、バグの発見が難しくなります。このように、暗黙的な型変換はできる限り避けるべき挙動です。

この章では、次のことについて学んでいきます。

- 暗黙的な型変換とはどのようなものなのか
- 暗黙的ではない明示的な型変換の方法
- 明示的な変換だけでは解決しないこと

## 7.1 暗黙的な型変換とは

暗黙的な型変換とは次のことを言います。

- ある処理において、その処理過程で行われる明示的ではない型変換のこと

暗黙的な型変換は、演算子による演算や関数の処理過程で行われます。ここでは、演算子における暗黙的な型変換を中心に見ていきます。

### 7.1.1 等価演算子の暗黙的な型変換

もっとも有名な暗黙的な型変換は、先ほども出てきた等価演算子（==）です。等価演算子は、オペランド同士が同じ型となるように暗黙的な型変換をしてから、比較します。

次のように等価演算子（==）による比較は、驚くような結果を作り出します。

```
// 異なる型である場合に暗黙的な型変換が行われる
console.log(1 == "1"); // => true
console.log(0 == false); // => true
console.log(10 == ["10"]); // => true
```

このほかにも等価演算子による予想できない結果は、比較する値と型の組み合わせの数だけあります。そのため、等価演算子の比較結果がどうなるかを覚えるのは現実的ではありません。

しかし、等価演算子の暗黙的な型変換を避ける簡単な方法があります。

それは、常に厳密等価演算子（===）を使うことです。値を比較する際は、常に厳密等価演算子を使うことで、暗黙的な型変換をせずに値を比較できます。

```
console.log(1 === "1"); // => false
console.log(0 === false); // => false
console.log(10 === ["10"]); // => false
```

厳密等価演算子（===）を使うことで、意図しない比較結果を避けることができます。そのため、比較には等価演算子（==）ではなく厳密等価演算子（===）を使うことを推奨します。

## 第7章 暗黙的な型変換

## 7.1.2 さまざまな暗黙的な型変換

他の演算子についても、具体的な例を見てみましょう。

次のコードでは、数値の1と文字列の"2"をプラス演算子で処理しています。プラス演算子(+)は、数値の加算と文字列の結合を両方実行できるように多重定義されています。このケースでは、JavaScriptは文字列の結合を優先する仕様となっています。そのため、数値の1を文字列の"1"へ暗黙的に変換してから、文字列結合します。

```
1 + "2"; // => "12"
// 演算過程で次のように暗黙的な型変換が行われる
"1" + "2"; // => "12"
```

もうひとつ、数値と文字列での暗黙的な型変換を見てみましょう。次のコードでは、数値の1から文字列の"2"を減算しています。

JavaScriptには、文字列に対するマイナス演算子(-)の定義はありません。そのため、マイナス演算子の対象となる数値への暗黙的な型変換が行われます。これにより、文字列の"2"を数値の2へ暗黙的に変換してから、減算します。

```
1 - "2"; // => -1
// 演算過程で次のように暗黙的な型変換が行われる
1 - 2; // => -1
```

2つの値までは、まだ結果の型を予想できます。しかし、3つ以上の値を扱う場合に結果を予測できなくなります。

次のように3つ以上の値を+演算子で演算する場合に、値の型が混ざっていると、演算する順番によっても結果が異なります。

```
const x = 1, y = "2", z = 3;
console.log(x + y + z); // => "123"
console.log(y + x + z); // => "213"
console.log(x + z + y); // => "42"
```

このように、処理の過程でオペランドの型によって、自動的に変換されることを暗黙的な型変換と呼んでいます。

暗黙的な型変換では、結果の値の型はオペランドの型に依存しています。それを避けるには、暗黙的ではない変換——つまり明示的な型変換をする必要があります。

## 7.2 明示的な型変換

プリミティブ型へ明示的な型変換をする方法を見ていきます。

### 7.2.1 任意の値 -> 真偽値

JavaScript では `Boolean` コンストラクタ関数を使うことで、任意の値を `true` または `false` の真偽値に変換できます。

```
Boolean("string"); // => true
Boolean(1); // => true
Boolean({}); // => true
Boolean(0); // => false
Boolean(""); // => false
Boolean(null); // => false
```

JavaScript では、どの値が `true` でどの値が `false` になるかは、次のルールによって決まります。

- `falsy` な値は `false` になる
- `falsy` でない値は `true` になる

`falsy` な値とは次の 6 種類の値のことを言います。

- `false`
- `undefined`
- `null`
- `0`
- `NaN`
- `""` (空文字列)

この変換ルールは `if` 文の条件式の評価と同様です。次のように `if` 文に対して、真偽値以外の値を渡したときに、真偽値へと暗黙的に変換されてから判定されます。

```
// x は undefined
let x;
if (!x) {
  console.log("falsy な値なら表示", x);
}
```

真偽値については、暗黙的な型変換のルールが少ないため、明示的に変換せずに扱われることも多いです。しかし、より正確な判定をして真偽値を得るには、次のように厳密等価演算子 (`===`) を使って比較します。

```
// x は undefined
let x;
if (x === undefined) {
  console.log("x が undefined なら表示", x);
}
```

## 第7章 暗黙的な型変換

```
}
```

### 7.2.2 数値 -> 文字列

数値から文字列へ明示的に変換する場合は、`String` コンストラクタ関数を使います。

```
String(1); // => "1"
```

`String` コンストラクタ関数は、数値以外にもいろいろな値を文字列へと変換できます。

```
String("str"); // => "str"
String(true); // => "true"
String(null); // => "null"
String(undefined); // => "undefined"
String(Symbol("シンボルの説明文")); // => "Symbol(シンボルの説明文)"
// プリミティブ型ではない値の場合
String([1, 2, 3]); // => "1,2,3"
String({ key: "value" }); // => "[object Object]"
String(function() {}); // "function() {}"
```

上記の結果からもわかるように `String` コンストラクタ関数での明示的な変換は、万能な方法ではありません。真偽値、数値、文字列、`undefined`、`null`、シンボルのプリミティブ型の値に対して変換は見ただおりの文字列を得ることができます。

一方、オブジェクトに対しては、あまり意味のある文字列を返しません。オブジェクトに対しては `String` コンストラクタ関数より適切な方法があるためです。配列には `join` メソッド、オブジェクトには `JSON.stringify` メソッドなど、より適切な方法があります。そのため、`String` コンストラクタ関数での変換は、あくまでプリミティブ型に対してのみに留めるべきです。

### 7.2.3 シンボル -> 文字列

プラス演算子を文字列に利用した場合、文字列の結合を優先します。「片方が文字列なら、もう片方のオペランドとは関係なく、結果は文字列となるのでは？」と考えるかもしれません。

```
"文字列" + x; // 文字列となる？
```

しかし、ES2015 で追加されたプリミティブ型であるシンボルは暗黙的に型変換できません。文字列結合演算子をシンボルに対して利用すると例外を投げられるようになっています。そのため、片方が文字列であるからといってプラス演算子の結果は必ず文字列になるとは限らないことがわかります。

次のコードでは、シンボルを文字列結合演算子 (+) で文字列に変換できないという `TypeError` が発生しています。

```
"文字列と" + Symbol("シンボルの説明"); // => TypeError: can't convert symbol to string
```

この問題も `String` コンストラクタ関数を使うことで、シンボルを明示的に文字列化することで解決できます。

```
"文字列と" + String(Symbol("シンボルの説明")); // => "文字列と Symbol(シンボルの説明)"
```

### 7.2.4 文字列 -> 数値

文字列から数値に変換する典型的なケースとしては、ユーザー入力として数字を受け取ることがあげられます。ユーザー入力は文字列でしか受け取ることができないため、それを数値に変換してから利用する必要があります。

文字列から数値へ明示的に変換するには `Number` コンストラクタ関数が利用できます。

```
// ユーザー入力を文字列として受け取る
const input = window.prompt("数字を入力してください", "42");
// 文字列を数値に変換する
const num = Number(input);
console.log(typeof num); // => "number"
console.log(num); // 入力された文字列を数値に変換したもの
```

また、文字列から数字を取り出して変換する関数として `Number.parseInt`、`Number.parseFloat` も利用できます。`Number.parseInt` は文字列から整数を取り出し、`Number.parseFloat` は文字列から浮動小数点数を取り出すことができます。`Number.parseInt(文字列, 基数)` の第二引数には基数を指定します。たとえば、文字列をパースして 10 進数として数値を取り出したい場合は、第二引数に基数として 10 を指定します。

```
// "1"をパースして 10 進数として取り出す
console.log(Number.parseInt("1", 10)); // => 1
// 余計な文字は無視してパースした結果を返す
console.log(Number.parseInt("42px", 10)); // => 42
console.log(Number.parseInt("10.5", 10)); // => 10
// 文字列をパースして浮動小数点数として取り出す
console.log(Number.parseFloat("1")); // => 1
console.log(Number.parseFloat("42.5px")); // => 42.5
console.log(Number.parseFloat("10.5")); // => 10.5
```

しかし、ユーザーが数字を入力するとは限りません。`Number` コンストラクタ関数、`Number.parseInt`、`Number.parseFloat` は、数字以外の文字列を渡すと `NaN` (Not a Number) を返します。

```
// 数字ではないため、数値へは変換できない
Number("文字列"); // => NaN
```

## 第7章 暗黙的な型変換

```
// 未定義の値は NaN になる
Number(undefined); // => NaN
```

そのため、任意の値から数値へ変換した場合には、NaN になってしまった場合の処理を書く必要があります。変換した結果が NaN であるかは `Number.isNaN(x)` メソッドで判定できます。

```
const userInput = "任意の文字列";
const num = Number.parseInt(userInput, 10);
if (!Number.isNaN(num)) {
  console.log("NaN ではない値にパースできた", num);
}
```

### 7.2.5 NaN は Not a Number だけど Number 型

ここで、数値への型変換でたびたび現れる NaN という値について詳しく見ていきます。NaN は Not a Number の略称で、特殊な性質を持つ Number 型のデータです。

この NaN というデータの性質については [IEEE 754](#) で規定されており、JavaScript だけの性質ではありません。

NaN という値を作る方法は簡単で、Number 型と互換性のない性質のデータを Number 型へ変換した結果は NaN となります。たとえば、オブジェクトは数値とは互換性のないデータです。そのため、オブジェクトを明示的に変換したとしても結果は NaN になります。

```
Number({}); // => NaN
```

また、NaN は何と演算しても結果は NaN になる特殊な値です。次のように、計算の途中で値が NaN になると、最終的な結果も NaN となります。

```
const x = 10;
const y = x + NaN;
const z = y + 20;
console.log(x); // => 10
console.log(y); // => NaN
console.log(z); // => NaN
```

NaN は Number 型の一種であるという名前と矛盾したデータに見えます。

```
// NaN は number 型
console.log(typeof NaN); // => "number"
```

NaN しか持っていない特殊な性質として、自分自身と一致しないというものがあります。この特徴を利用することで、ある値が NaN であるかを判定できます。

```
function isNaN(x) {
```

```
// NaN は自分自身と一致しない
return x !== x;
}

console.log(isNaN(1)); // => false
console.log(isNaN("str")); // => false
console.log(isNaN({})); // => false
console.log(isNaN([])); // => false
console.log(isNaN(NaN)); // => true
```

同様の処理をする方法として `Number.isNaN(x)` メソッドがあります。実際に値が `NaN` かを判定する際には、`Number.isNaN(x)` メソッドを利用するとよいでしょう。

```
Number.isNaN(NaN); // => true
```

`NaN` は暗黙的な型変換の中でもっとも避けたい値となります。理由として、先ほど紹介したように `NaN` は何と演算しても結果が `NaN` となってしまうためです。これにより、計算していた値がどこで `NaN` となったのかがわかりにくく、デバッグが難しくなります。

たとえば、次の `sum` 関数は可変長引数（任意の個数の引数）を受け取り、その合計値を返します。しかし、`sum(x, y, z)` と呼び出したときの結果が `NaN` になってしまいました。これは、引数の中に `undefined`（未定義の値）が含まれているためです。

```
// 任意の個数の数値を受け取り、その合計値を返す関数
function sum(...values) {
  return values.reduce((total, value) => {
    return total + value;
  }, 0);
}

const x = 1, z = 10;
let y; // `y` は undefined
console.log(sum(x, y, z)); // => NaN
```

そのため、`sum(x, y, z)` は次のように呼ばれていたのと同じ結果になります。`undefined` に数値を加算すると結果は `NaN` となります。

```
sum(1, undefined, 10); // => NaN
// 計算中に NaN となるため、最終結果も NaN になる
1 + undefined; // => NaN
NaN + 10; // => NaN
```

これは、`sum` 関数において引数を明示的に `Number` 型へ変換したとしても回避できません。つまり、次のように明示的な型変換をしても解決できないことがわかります。

```
function sum(...values) {
```

## 第7章 暗黙的な型変換

```

    return values.reduce((total, value) => {
      // `value` を Number で明示的に数値へ変換してから加算する
      return total + Number(value);
    }, 0);
  }
  const x = 1, z = 10;
  let y; // `y` は undefined
  console.log(sum(x, y, z)); // => NaN

```

この意図しない NaN への変換を避ける方法として、大きく分けて2つの方法があります。

- `sum` 関数側（呼ばれる側）で、`Number` 型の値以外を受けつけなくする
- `sum` 関数を呼び出す側で、`Number` 型の値のみを渡すようにする

つまり、呼び出す側または呼び出される側で対処するということがありますが、どちらも行うことがより安全なコードにつながります。

そのためには、`sum` 関数が数値のみを受けつけるということを明示する必要があります。

明示する方法として `sum` 関数のドキュメント（コメント）として記述したり、引数に数値以外の値がある場合は例外を投げるという処理を追加するといった形です。

JavaScript ではコメントで引数の型を記述する書式として [JSDoc](#) が有名です。また、実行時に値が `Number` 型であるかをチェックし `throw` 文で例外を投げることで、`sum` 関数の利用者に使い方を明示できます（`throw` 文については「[例外処理](#)」の章で解説します）。

この2つを利用して `sum` 関数の前提条件を詳細に実装したものは次のようになります。

```

/**
 * 数値を合計した値を返します。
 * 1 つ以上の数値と共に呼び出す必要があります。
 * @param {...number} values
 * @returns {number}
 */
function sum(...values) {
  return values.reduce((total, value) => {
    // 値が Number 型ではない場合に、例外を投げる
    if (typeof value !== "number") {
      throw new Error(`${value}は Number 型ではありません`);
    }
    return total + Number(value);
  }, 0);
}
const x = 1, z = 10;
let y; // `y` は undefined

```



```
console.log(x, y, z);
// Number 型の値ではない`y`を渡しているため例外が発生する
console.log(sum(x, y, z)); // => Error
```

このように、`sum` 関数はどのように使うべきかを明示することで、エラーとなったときに呼ばれる側と呼び出し側でどちらに問題があるのかが明確になります。この場合は、`sum` 関数へ `undefined` な値を渡している呼び出し側に問題があります。

JavaScript は、型エラーに対して暗黙的な型変換をしてしまうなど、驚くほど曖昧さを許容しています。そのため、大きなアプリケーションを書く場合は、このような検出しにくいバグを見つけられるように書くことが重要です。

## 7.3 明示的な変換でも解決しないこと

先ほどの例からもわかるように、あらゆるケースが明示的な変換で解決できるわけではありません。`Number` 型と互換性がない値を数値にしても、`NaN` となってしまいます。一度、`NaN` になってしまうと `Number.isNaN(x)` で判定して処理を終えるしかありません。

JavaScript の型変換は基本的に情報が減る方向へしか変換できません。そのため、明示的な変換をする前に、まず変換がそもそも必要なのかを考える必要があります。

### 7.3.1 空文字列かどうかを判定する

たとえば、文字列が空文字列なのかを判定したい場合を考えてみましょう。""（空文字列）は `falsy` な値であるため、明示的に `Boolean` コンストラクタ関数で真偽値へ変換できます。しかし、`falsy` な値は空文字列以外にもあるため、明示的に変換したからといって空文字列だけを判定できるわけではありません。

次のコードでは、明示的な型変換をしています。0 も空文字列となってしまう意図しない挙動になっています。

```
// 空文字列かどうかを判定
function isEmptyString(str) {
  // `str` が falsy な値なら、`isEmptyString` 関数は `true` を返す
  return !Boolean(str);
}
// 空文字列列の場合は、true を返す
console.log(isEmptyString("")); // => true
// falsy な値の場合は、true を返す
console.log(isEmptyString(0)); // => true
// undefined の場合は、true を返す
console.log(isEmptyString()); // => true
```

ほとんどのケースにおいて、真偽値を得るには型変換ではなく別の方法が存在します。

## 第 7 章 暗黙的な型変換

この場合、空文字列とは「String 型で文字長が 0 の値」であると定義することで、`isEmptyString` 関数をもっと正確に書くことができます。次のように実装することで、値が空文字列であるかを正しく判定できるようになりました。

```
// 空文字列かどうかを判定
function isEmptyString(str) {
  // String 型で length が 0 の値の場合は true を返す
  return typeof str === "string" && str.length === 0;
}

console.log(isEmptyString("")); // => true
// falsy な値でも正しく判定できる
console.log(isEmptyString(0)); // => false
console.log(isEmptyString()); // => false
```

`Boolean` を使った型変換は、楽をするための型変換であり、正確に真偽値を得るための方法ではありません。そのため、型変換をする前にまず別の方法で解決できないかを考えることも大切です。

### 7.4 まとめ

この章では暗黙的な型変換と明示的な型変換について学びました。

- 暗黙的な型変換は意図しない結果となりやすいため避ける
- 比較には等価演算子 (`==`) ではなく、厳密等価演算子 (`===`) を利用する
- 演算子による暗黙的な型変換より、明示的な型変換を行う関数を利用する
- 真偽値を得るには、明示的な型変換以外の方法もある

## 第8章

## 関数と宣言

# Chapter 8

関数とは、ある一連の手続き（文の集まり）を1つの処理としてまとめる機能です。関数を利用することで、同じ処理を毎回書くのではなく、一度定義した関数を呼び出すことで同じ処理を実行できます。

これまで利用してきたコンソール表示をする Console API も関数です。`console.log` は「受け取った値をコンソールへ出力する」という処理をまとめた関数です。

この章では、関数の定義方法や呼び出し方について見ていきます。

### 8.1 関数宣言

JavaScript では、関数を定義するために `function` キーワードを使います。`function` から始まる文は関数宣言と呼び、次のように関数を定義できます。

```
// 関数宣言
function 関数名 (仮引数 1, 仮引数 2) {
    // 関数が呼び出されたときの処理
    // ...
    return 関数の返り値;
}
// 関数呼び出し
const 関数の結果 = 関数名 (引数 1, 引数 2);
console.log(関数の結果); // => 関数の返り値
```

関数は次の4つの要素で構成されています。

- 関数名 - 利用できる名前は変数名と同じ（「[変数名に使える名前のルール](#)」を参照）
- 仮引数 - 関数の呼び出し時に渡された値が入る変数。複数ある場合は、（カンマ）で区切る
- 関数の中身 - `{ }`で囲んだ関数の処理を書く場所
- 関数の返り値 - 関数を呼び出したときに、呼び出し元へ返される値

宣言した関数は、**関数名 ( )** と関数名にカッコをつけることで呼び出せます。関数を引数と共に呼ぶ際は、**関数名 (引数 1, 引数 2)** とし、引数が複数ある場合は、（カンマ）で区切ります。

## 第 8 章 関数と宣言

関数の中身では `return` 文によって、関数の実行結果として任意の値を返せます。

次のコードでは、引数で受け取った値を 2 倍にして返す `multiple` という関数を定義しています。`multiple` 関数には `num` という仮引数が定義されており、10 という値を引数として渡して関数を呼び出しています。仮引数の `num` には 10 が代入され、その値を 2 倍にしたものを `return` 文で返しています。

```
function multiple(num) {  
    return num * 2;  
}  
// `multiple` 関数の返り値は、`num` に `10` を入れて `return` 文で返した値  
console.log(multiple(10)); // => 20
```

関数で `return` 文が実行されると、関数内ではそれ以降の処理は行われません。また関数が値を返す必要がない場合は、`return` 文では返り値を省略できます。`return` 文の返り値を省略した場合は、未定義の値である `undefined` を返します。

```
function fn() {  
    // 何も返り値を指定してない場合は `undefined` を返す  
    return;  
    // すでに return されているため、この行は実行されません  
}  
console.log(fn()); // => undefined
```

関数が何も値を返す必要がない場合は、`return` 文そのものを省略できます。`return` 文そのものを省略した場合は、`undefined` という値を返します。

```
function fn() {  
}  
  
console.log(fn()); // => undefined
```

## 8.2 関数の引数

JavaScript では、関数に定義した仮引数の個数と実際に呼び出したときの引数の個数が違ってても、関数を呼び出せます。そのため、引数の個数が合っていないときの挙動を知る必要があります。また、引数が省略されたときに、デフォルトの値を指定するデフォルト引数という構文についても見ていきます。

### 8.2.1 呼び出し時の引数が少ないとき

定義した関数の仮引数よりも呼び出し時の引数が少ない場合、余った仮引数には `undefined` という値が代入されます。

次のコードでは、引数として渡した値をそのまま返す `echo` 関数を定義しています。`echo` 関数は仮引数 `x` を定義していますが、引数を渡さずに呼び出すと、仮引数 `x` には `undefined` が入ります。

```
function echo(x) {  
    return x;  
}  
  
console.log(echo(1)); // => 1  
console.log(echo()); // => undefined
```

複数の引数を受けつける関数でも同様に、余った仮引数には `undefined` が入ります。

次のコードでは、2つの引数を受け取り、それを配列として返す `argumentsToArray` 関数を定義しています。このとき、引数として1つの値しか渡していない場合、残る仮引数には `undefined` が代入されます。

```
function argumentsToArray(x, y) {  
    return [x, y];  
}  
  
console.log(argumentsToArray(1, 2)); // => [1, 2]  
// 仮引数の x には 1、y には undefined が入る  
console.log(argumentsToArray(1)); // => [1, undefined]
```

### 8.2.2 デフォルト引数 ES2015

デフォルト引数（デフォルトパラメータ）は、仮引数に対応する引数が渡されていない場合に、デフォルトで代入される値を指定できます。次のように、仮引数に対して `仮引数 = デフォルト値` という構文で、仮引数ごとにデフォルト値を指定できます。

```
function 関数名 (仮引数 1 = デフォルト値 1, 仮引数 2 = デフォルト値 2) {  
  
}
```

次のコードでは、渡した値をそのまま返す `echo` 関数を定義しています。先ほどの `echo` 関数とは異なり、仮引数 `x` に対してデフォルト値を指定しています。そのため、引数を渡さずに `echo` 関数を呼び出すと、`x` には `"デフォルト値"` が代入されます。

```
function echo(x = "デフォルト値") {  
    return x;  
}  
  
console.log(echo(1)); // => 1
```

## 第8章 関数と宣言

```
console.log(echo()); // => "デフォルト値"
```

ES2015 でデフォルト引数が導入されるまでは、OR 演算子（||）を使ったデフォルト値の指定がよく利用されていました。

```
function addPrefix(text, prefix) {  
  const pre = prefix || "デフォルト:";  
  return pre + text;  
}  
  
console.log(addPrefix("文字列")); // => "デフォルト:文字列"  
console.log(addPrefix("文字列", "カスタム:")); // => "カスタム:文字列"
```

しかし、OR 演算子（||）を使ったデフォルト値の指定にはひとつ問題があります。OR 演算子（||）では、左辺のオペランドが falsy な値の場合に右辺のオペランドを評価します。falsy な値とは、真偽値へと変換すると false となる次のような値のことです。

- false
- undefined
- null
- 0
- NaN
- ""（空文字列）

OR 演算子（||）を使った場合、次のように `prefix` に空文字列を指定した場合にもデフォルト値が入ります。これは書いた人が意図した挙動なのかがとてもわかりにくく、このような挙動はバグにつながる場合があります。

```
function addPrefix(text, prefix) {  
  const pre = prefix || "デフォルト:";  
  return pre + text;  
}  
  
// falsy な値を渡すとデフォルト値が入ってしまう  
console.log(addPrefix("文字列")); // => "デフォルト:文字列"  
console.log(addPrefix("文字列", "")); // => "デフォルト:文字列"  
console.log(addPrefix("文字列", "カスタム:")); // => "カスタム:文字列"
```

デフォルト引数を使って書くことで、このような挙動は起きなくなるため安全です。デフォルト引数では、引数が渡されなかった場合のみデフォルト値が入ります。

```
function addPrefix(text, prefix = "デフォルト:") {  
  return prefix + text;  
}
```

```
}
// falsy な値を渡してもデフォルト値は代入されない
console.log(addPrefix("文字列")); // => "デフォルト:文字列"
console.log(addPrefix("文字列", "")); // => "文字列"
console.log(addPrefix("文字列", "カスタム:")); // => "カスタム:文字列"
```

### 8.2.3 呼び出し時の引数が多いとき

関数の仮引数に対して引数の個数が多い場合、あふれた引数は単に無視されます。

次コードでは、2つの引数を足し算した値を返す `add` 関数を定義しています。この `add` 関数には仮引数が2つしかありません。そのため、3つ以上の引数を渡しても3番目以降の引数は単に無視されます。

```
function add(x, y) {
  return x + y;
}
add(1, 3); // => 4
add(1, 3, 5); // => 4
```

## 8.3 可変長引数

関数において引数の数が固定ではなく、任意の個数の引数を受け取りたい場合があります。たとえば、`Math.max(...args)` は引数を何個でも受け取り、受け取った引数の中で最大の数値を返す関数です。このような、固定した数ではなく任意の個数の引数を受け取れることを可変長引数と呼びます。

```
// Math.max は可変長引数を受け取る関数
const max = Math.max(1, 5, 10, 20);
console.log(max); // => 20
```

可変長引数を実現するためには、Rest parameters が関数の中でのみ参照できる `arguments` という特殊な変数を利用します。

### 8.3.1 Rest parameters<sup>ES2015</sup>

Rest parameters は、仮引数名の前に `...` をつけた仮引数のことで、残余引数とも呼ばれます。Rest parameters には、関数に渡された値が配列として代入されます。

次のコードでは、`fn` 関数に `...args` という Rest parameters が定義されています。この `fn` 関数を呼び出したときの引数の値が、`args` という変数に配列として代入されます。

```
function fn(...args) {
  // args は引数の値が順番に入った配列
```

## 第8章 関数と宣言

```
        console.log(args); // => ["a", "b", "c"]
    }
    fn("a", "b", "c");
```

Rest parameters は、通常の仮引数と組み合わせても定義できます。ほかの仮引数と組み合わせる際には、必ず Rest parameters を末尾の仮引数として定義する必要があります。

次のコードでは、1 番目の引数は **arg1** に代入され、残りの引数が **restArgs** に配列として代入されます。

```
function fn(arg1, ...restArgs) {
    console.log(arg1); // => "a"
    console.log(restArgs); // => ["b", "c"]
}
fn("a", "b", "c");
```

Rest parameters は、引数をまとめた配列を仮引数に定義する構文でした。一方で、配列を展開して関数の引数に渡す Spread 構文もあります。

Spread 構文は、配列の前に...をつけた構文のことで、関数には配列の値を展開したものが引数として渡されます。次のコードでは、**array** の配列を展開して **fn** 関数の引数として渡しています。

```
function fn(x, y, z) {
    console.log(x); // => 1
    console.log(y); // => 2
    console.log(z); // => 3
}
const array = [1, 2, 3];
// Spread 構文で配列を引数に展開して関数を呼び出す
fn(...array);
// 次のように書いたのと同じ意味
fn(array[0], array[1], array[2]);
```

### 8.3.2 arguments

可変長引数を扱う方法として、**arguments** という関数の中でのみ参照できる特殊な変数があります。**arguments** は関数に渡された引数の値がすべて入った **Array-like** なオブジェクトです。**Array-like** なオブジェクトは、配列のようにインデックスで要素へアクセスできます。しかし、**Array** ではないため、実際の配列とは異なり **Array** のメソッドは利用できないという特殊なオブジェクトです。

次のコードでは、**fn** 関数に仮引数が定義されていません。しかし、関数の内部では **arguments** という変数で、実際に渡された引数を配列のように参照できます。

```
function fn() {
```



```
// `arguments` はインデックスを指定して各要素にアクセスできる
console.log(arguments[0]); // => "a"
console.log(arguments[1]); // => "b"
console.log(arguments[2]); // => "c"
}
fn("a", "b", "c");
```

Rest parameters が利用できる環境では、**arguments** 変数を使うべき理由はありません。**arguments** 変数には次のような問題があります。

- Arrow Function では利用できない (Arrow Function については後述)
- Array-like オブジェクトであるため、Array のメソッドを利用できない
- 関数が可変長引数を受けつけるのかを仮引数だけを見て判断できない

**arguments** 変数は仮引数の定義とは関係なく、実際に渡された引数がすべて含まれています。そのため、関数の仮引数の定義部分だけ見ても、実際に関数の要求する引数がわからないという問題を作りやすいです。Rest parameters であれば、仮引数で可変長を受け入れるかが明確になります。

このように、可変長引数が必要な場合は **arguments** 変数よりも、Rest parameters での実装を推奨します。

## 8.4 関数の引数と分割代入 ES2015

関数の引数においても分割代入 (Destructuring assignment) が利用できます。分割代入はオブジェクトや配列からプロパティを取り出し、変数として定義し直す構文です。

次のコードでは、関数の引数として **user** オブジェクトを渡し、**id** プロパティをコンソールへ出力しています。

```
function printUserId(user) {
  console.log(user.id); // => 42
}
const user = {
  id: 42
};
printUserId(user);
```

関数の引数に分割代入を使うことで、このコードは次のように書けます。次のコードの **printUserId** 関数はオブジェクトを引数として受け取ります。この受け取った **user** オブジェクトの **id** プロパティを変数 **id** として定義しています。

```
// 第 1 引数のオブジェクトから `id` プロパティを変数 `id` として定義する
function printUserId({ id }) {
  console.log(id); // => 42
}
```

## 第8章 関数と宣言

```
    }  
    const user = {  
      id: 42  
    };  
    printUserId(user);
```

代入演算子(=)におけるオブジェクトの分割代入では、左辺に定義したい変数を定義し、右辺のオブジェクトから対応するプロパティを代入していました。関数の仮引数が左辺で、関数に渡す引数を右辺と考えるとほぼ同じ構文であることがわかります。

```
    const user = {  
      id: 42  
    };  
    // オブジェクトの分割代入  
    const { id } = user;  
    console.log(id); // => 42  
    // 関数の引数の分割代入  
    function printUserId({ id }) {  
      console.log(id); // => 42  
    }  
    printUserId(user);
```

関数の引数における分割代入は、オブジェクトだけではなく配列についても利用できます。次のコードでは、引数に渡された配列の1番目の要素が **first** に、2番目の要素が **second** に代入されます。

```
function print([first, second]) {  
  console.log(first); // => 1  
  console.log(second); // => 2  
}  
const array = [1, 2];  
print(array);
```

## 8.5 関数はオブジェクト

JavaScript では、関数は関数オブジェクトとも呼ばれ、オブジェクトの一種です。関数はただのオブジェクトとは異なり、関数名に()をつけることで、関数としてまとめた処理を呼び出すことができます。

一方で、()をつけて呼び出されなければ、関数をオブジェクトとして参照できます。また、関数はほかの値と同じように変数へ代入したり、関数の引数として渡すことが可能です。

次のコードでは、定義した **fn** 関数を **myFunc** 変数へ代入してから、呼び出しています。

```
function fn() {  
    console.log("fn が呼び出されました");  
}  
// 関数`fn`を`myFunc`変数に代入している  
const myFunc = fn;  
myFunc();
```

このように関数が値として扱えることを、ファーストクラスファンクション（第一級関数）と呼びます。

先ほどのコードでは、関数宣言をしてから変数へ代入していましたが、最初から関数を値として定義できます。関数を値として定義する場合には、関数宣言と同じ **function** キーワードを使った方法と Arrow Function を使った方法があります。どちらの方法も、関数を式（代入する値）として扱うため関数式と呼びます。

### 8.5.1 関数式

関数式とは、関数を値として変数へ代入している式のことを言います。関数宣言は文でしたが、関数式では関数を値として扱っています。これは、文字列や数値などの変数宣言と同じ定義方法です。

```
// 関数式  
const 関数名 = function() {  
    // 関数を呼び出したときの処理  
    // ...  
    return 関数の返り値;  
};
```

関数式では **function** キーワードの右辺に書く関数名は省略できます。なぜなら、定義した関数式は変数名で参照できるためです。一方、関数宣言では **function** キーワードの右辺の関数名は省略できません。

```
// 関数式は変数名で参照できるため、"関数名"を省略できる  
const 変数名 = function() {  
};  
// 関数宣言では"関数名"は省略できない  
function 関数名 () {  
}
```

このように関数式では、名前を持たない関数を変数に代入できます。このような名前を持たない関数を匿名関数（または無名関数）と呼びます。

もちろん関数式でも関数に名前をつけることができます。しかし、この関数の名前は関数の外からは呼ぶことができません。一方、関数の中からは呼ぶことができるため、再帰的に関数を呼び出す際に利用されます。

## 第8章 関数と宣言

```
// factorial は関数の外から呼び出せる名前
// innerFact は関数の外から呼び出せない名前
const factorial = function innerFact(n) {
  if (n === 0) {
    return 1;
  }
  // innerFact を再帰的に呼び出している
  return n * innerFact(n - 1);
};
console.log(factorial(3)); // => 6
```

8.5.2 Arrow Function<sup>ES2015</sup>

関数式には **function** キーワードを使った方法以外に、Arrow Function と呼ばれる書き方があります。名前のとおり矢印のような `=>`（イコールと大なり記号）を使い、匿名関数を定義する構文です。次のように、**function** キーワードを使った関数式とよく似た書き方をします。

```
// Arrow Function を使った関数定義
const 関数名 = () => {
  // 関数を呼び出したときの処理
  // ...
  return 関数の返す値;
};
```

Arrow Function には書き方にいくつかのパターンがありますが、**function** キーワードに比べて短く書けるようになっています。また、Arrow Function には省略記法があり、次の場合にはさらに短く書けます。

- 関数の仮引数が1つのときは `()` を省略できる
- 関数の処理が1つの式である場合に、ブロックと **return** 文を省略できる
  - その式の評価結果を **return** の返り値とする

```
// 仮引数の数と定義
const fnA = () => { /* 仮引数がないとき */ };
const fnB = (x) => { /* 仮引数が1つのみのとき */ };
const fnC = x => { /* 仮引数が1つのみのときは()を省略可能 */ };
const fnD = (x, y) => { /* 仮引数が複数のとき */ };
// 値の返し方
// 次の2つの定義は同じ意味となる
const mulA = x => { return x * x; }; // ブロックの中で return
```

```
const mulB = x => x * x;           // 1行のみの場合は return とブロックを省略できる
```

Arrow Function については次のような特徴があります。

- 名前をつけることができない（常に匿名関数）
- `this` が静的に決定できる（詳細は「[関数とスコープ](#)」の章で解説します）
- `function` キーワードに比べて短く書くことができる
- `new` できない（コンストラクタ関数ではない）
- `arguments` 変数を参照できない

たとえば `function` キーワードの関数式では、値を返すコールバック関数を次のように書きます。配列の `map` メソッドは、配列の要素を順番にコールバック関数へ渡し、そのコールバック関数が返した値を新しい配列にして返します。

```
const array = [1, 2, 3];
// 1,2,3 と順番に値が渡されコールバック関数（匿名関数）が処理する
const doubleArray = array.map(function(value) {
    return value * 2; // 返した値をまとめた配列ができる
});
console.log(doubleArray); // => [2, 4, 6]
```

Arrow Function では処理が1つの式だけである場合に、`return` 文を省略し暗黙的にその式の評価結果を `return` の返り値とします。また、Arrow Function は仮引数が1つである場合は `()` を省略できます。このような省略はコールバック関数を多用する場合にコードの見通しを良くします。

次のコードは、先ほどの `function` キーワードで書いたコールバック関数と同じ結果になります。

```
const array = [1, 2, 3];
// 仮引数が1つなので`()`を省略できる
// 関数の処理が1つの式なので`return`文を省略できる
const doubleArray = array.map(value => value * 2);
console.log(doubleArray); // => [2, 4, 6]
```

Arrow Function は `function` キーワードの関数式に比べて、できることとできないことがはっきりしています。たとえば、`function` キーワードでは非推奨としていた `arguments` 変数を参照できますが、Arrow Function では参照できなくなっています。Arrow Function では、人による解釈や実装の違いが生まれにくくなります。

また、`function` キーワードと Arrow Function の大きな違いとして、`this` という特殊なキーワードに関する挙動の違いがあります。`this` については「[関数とスコープ](#)」の章で解説しますが、Arrow Function ではこの `this` の問題の多くを解決できるという利点があります。

そのため、Arrow Function で問題ない場合は Arrow Function で書き、そうでない場合は `function` キーワードを使うことを推奨します。

## 第8章 関数と宣言

## 同じ名前の関数宣言は上書きされる

関数宣言で定義した関数は、関数の名前でのみ区別されます。そのため、同じ名前の関数を複数回宣言した場合には、後ろで宣言された関数によって上書きされます。

次のコードでは、**fn** という関数名を 2 つ定義していますが、最後に定義された **fn** 関数が優先されています。また、仮引数の定義が異なっても、関数の名前が同じなら上書きされます。

```
function fn(x) {  
    return `最初の関数 x: ${x}`;  
}  
function fn(x, y) {  
    return `最後の関数 x: ${x}, y: ${y}`;  
}  
console.log(fn(2, 10)); // => "最後の関数 x: 2, y: 10"
```

この関数定義の上書きは **function** キーワードでの関数宣言と **var** キーワードを使った関数式のみで発生します。**let** や **const** では同じ変数名の定義はエラーとなるため、このような関数定義の上書きもエラーとなります。

このように、同じ関数名で複数の関数を定義することは基本的に意味がないため避けるべきです。引数の違いで関数を呼び分けたい場合は、別々の名前で関数を定義するか関数の内部で引数の値で処理を分岐する必要があります。<sup>a</sup>

<sup>a</sup> JavaScript にはオーバーロードと呼ばれる機能はありません。

### 8.5.3 コールバック関数

関数はファーストクラスであるため、その場で作った匿名関数を関数の引数（値）として渡すことができます。引数として渡される関数のことをコールバック関数と呼びます。一方、コールバック関数を引数として使う関数やメソッドのことを高階関数と呼びます。

```
function 高階関数(コールバック関数) {  
    コールバック関数();  
}
```

たとえば、配列の **forEach** メソッドはコールバック関数を引数として受け取る高階関数です。**forEach** メソッドは、配列の各要素に対してコールバック関数を一度ずつ呼び出します。

```
const array = [1, 2, 3];  
const output = (value) => {  
    console.log(value);  
};  
array.forEach(output);
```

```
// 次のように実行しているのと同じ
// output(1); => 1
// output(2); => 2
// output(3); => 3
```

毎回、関数を定義してその関数をコールバック関数として渡すのは、少し手間がかかります。そこで、関数はファーストクラスであることを利用して、コールバック関数となる匿名関数をその場で定義して渡せます。

```
const array = [1, 2, 3];
array.forEach((value) => {
  console.log(value);
});
```

コールバック関数は非同期処理においてもよく利用されます。非同期処理におけるコールバック関数の利用方法については「[非同期処理](#)」の章で解説します。

## 8.6 メソッド

オブジェクトのプロパティである関数をメソッドと呼びます。JavaScript において、関数とメソッドの機能的な違いはありません。しかし、呼び方を区別したほうがわかりやすいため、ここではオブジェクトのプロパティである関数をメソッドと呼びます。

次のコードでは、`obj` の `method1` プロパティと `method2` プロパティに関数を定義しています。この `obj.method1` プロパティと `obj.method2` プロパティがメソッドです。

```
const obj = {
  method1: function() {
    // `function` キーワードでのメソッド
  },
  method2: () => {
    // Arrow Function でのメソッド
  }
};
```

次のように空オブジェクトの `obj` を定義してから、`method` プロパティへ関数を代入してもメソッドを定義できます。

```
const obj = {};
obj.method = function() {
};
```

メソッドを呼び出す場合は、関数呼び出しと同様に `オブジェクト.メソッド名()` と書くことで呼び

## 第8章 関数と宣言

出せます。

```
const obj = {
  method: function() {
    return "this is method";
  }
};
console.log(obj.method()); // => "this is method"
```

### 8.6.1 メソッドの短縮記法 ES2015

先ほどの方法では、プロパティに関数を代入するという書き方になっていました。ES2015 からは、メソッドとしてプロパティを定義するための短縮した書き方が追加されています。

次のように、オブジェクトリテラルの中でメソッド名 () { /\*メソッドの処理\*/ } と書くことができます。

```
const obj = {
  method() {
    return "this is method";
  }
};
console.log(obj.method()); // => "this is method"
```

この書き方はオブジェクトのメソッドだけではなく、クラスのメソッドと共通の書き方となっています。メソッドを定義する場合は、できるだけこの短縮記法に統一したほうがよいでしょう。

## 8.7 まとめ

この章では、次のことについて学びました。

- 関数の宣言方法
- 関数を値として使う方法
- コールバック関数
- 関数式と Arrow Function
- メソッドの定義方法

基本的な関数の定義や値としての関数について学びました。JavaScript では、非同期処理を扱うことが多く、その場合にコールバック関数が使われます。Arrow Function を使うことで、コールバック関数を短く簡潔に書くことができます。

JavaScript でのメソッドは、オブジェクトのプロパティである関数のことです。ES2015 からは、メソッドを定義する構文が追加されているため活用していきます。



## 第9章

### 文と式

# Chapter 9

本格的に基本文法について学ぶ前に、JavaScript というプログラミング言語がどのような要素からできているかを見ていきましょう。

JavaScript は、文 (Statement) と式 (Expression) から構成されています。

#### 9.1 式

式 (Expression) を簡潔に述べると、値を生成し、変数に代入できるものを言います。

42 のようなリテラルや `foo` といった変数、関数呼び出しが式です。また、`1 + 1` のような式と演算子の組み合わせも式と呼びます。

式の特徴として、式を評価すると結果の値を得ることができます。この結果の値を評価値と呼びます。

評価した結果を変数に代入できるものは式であるという理解で問題ありません。

```
// 1 という式の評価値を表示
console.log(1); // => 1
// 1 + 1 という式の評価値を表示
console.log(1 + 1); // => 2
// 式の評価値を変数に代入
const total = 1 + 1;
// 関数式の評価値 (関数オブジェクト) を変数に代入
const fn = function() {
  return 1;
};
// fn() という式の評価値を表示
console.log(fn()); // => 1
```

## 第9章 文と式

## 9.2 文

文 (Statement) を簡潔に述べると、処理する 1 ステップが 1 つの文と言えます。JavaScript では、文の末尾にセミコロン (;) を置くことで文と文に区切りをつけます。

ソースコードとして書かれた文を上から処理していくことで、プログラムが実行されます。

```
処理する文;  
処理する文;  
処理する文;
```

たとえば、if 文や for 文などが文と呼ばれるものです。次のように、文の処理の一部として式を含むことがあります。

```
const isTrue = true;  
// isTrue という式が if 文の中に出てくる  
if (isTrue) {  
}
```

一方、if 文などは文であり式にはなりません。

式ではないため、if 文を変数へ代入することはできません。次のようなコードは構文として問題があるため、構文エラー (SyntaxError) となります。

```
// 構文として間違っているため、SyntaxError が発生する  
var forIsNotExpression = if (true) { /* if は文であるため式にはなれない */ }
```

### 9.2.1 式文

一方で、式 (Expression) は文 (Statement) になれます。文となった式のことを式文と呼びます。基本的に文が書ける場所には式を書けます。

その際に、式文 (Expression statement) は文の一種であるため、セミコロンで文を区切っています。

```
// 式文であるためセミコロンをつけている  
式;
```

式は文になれますが、先ほどの if 文のように文は式になれません。

### 9.2.2 ブロック文

次のような、文を{ }で囲んだ部分をブロックと言います。ブロックには、複数の文が書けます。

```
{  
  文;
```

```
    文;  
}
```

ブロック文は単独でも書けますが、基本的には if 文や for 文など他の構文と組み合わせて書くことがほとんどです。次のコードでは、if 文とブロック文を組み合わせることで、if 文の処理内容に複数の文を書いています。

```
// if 文とブロック文の組み合わせ  
if (true) {  
    console.log("文 1");  
    console.log("文 2");  
}
```

文の末尾にはセミコロンをつけるとしていましたが、例外としてブロックで終わる文の末尾には、セミコロンが不要となっています。

```
// ブロックで終わらない文なので、セミコロンが必要  
if (true) console.log(true);  
// ブロックで終わる文なので、セミコロンが不要  
if (true) {  
    console.log(true);  
}
```

## 第9章 文と式

## 単独のブロック文の活用

アプリケーションのソースコードに if 文などと組み合わせない単独のブロック文を書くことはほとんどありません。しかし、REPL で同じコードの一部を変更して実行を繰り返している場合には、単独のブロック文が役に立つ機会もあります。

REPL では、次のように同じ変数名を再定義すると、構文エラーが発生します（詳細は「[変数と宣言](#)」の章の「[var の問題](#)」を参照）。そのため、同じコードを再び実行するには、ブラウザでページをリロードして変数定義をリセットしないといけませんでした。

```
// » は REPL での動作。REPL の入力欄»
const count = 1;
undefined»
const count = 2;
SyntaxError: redeclaration of const count
```

この問題は単独のブロック文で変数定義を囲むことで回避できます。ブロック文（`{}`）の中で `let` や `const` を用いて変数を定義しても、そのブロック文の外には影響しません。そのため、次のようにブロック文で囲んでおけば、同じ変数名を定義しても構文エラー（`SyntaxError`）にはなりません。

```
// » は REPL での動作。REPL の入力欄»
{
  const count = 1;
}
undefined // ここでブロック内で定義した変数`count`は参照できなくなる»
{
  const count = 1;
}
undefined // ここでブロック内で定義した変数`count`は参照できなくなる
```

これは、ブロックスコープという仕組みによるものですが、詳しい仕組みについては「[関数とスコープ](#)」の章で解説します。今は、ブロック文を使うと REPL での試行錯誤がしやすいということだけ知っていれば問題ありません。

### 9.3 function 宣言（文）と function 式

「[関数と宣言](#)」の章において、関数を定義する方法を学びました。function キーワードから文を開始する関数宣言と、変数へ関数式を代入する方法があります。

関数宣言（文）と関数式は、どちらも `function` というキーワードを利用しています。

```
// learn 関数を宣言する関数宣言文
```

```
function learn() {  
}  
// 関数式を read 変数へ代入  
const read = function() {  
};
```

この文と式の違いを見ると、関数宣言文にはセミコロンがなく、関数式にはセミコロンがあります。このような、違いがなぜ生まれるのかは、ここまでの内容から説明できます。

関数宣言（文）で定義した `learn` 関数には、セミコロンがありません。これは、ブロックで終わる文にはセミコロンが不要であるためです。

一方、関数式を `read` 変数へ代入したものには、セミコロンがあります。

「ブロックで終わる関数であるためセミコロンが不要なのでは？」と思うかもしれません。

しかし、この匿名関数は式であり、この処理は変数を宣言する文の一部であることがわかります。つまり、次のように置き換えても同じと言えるため、末尾にセミコロンが必要となります。

```
function fn() {}  
// fn(式) の評価値を代入する変数宣言の文  
const read = fn;
```

## 9.4 まとめ

この章では次のことについて学びました。

- JavaScript は文（Statement）と式（Expression）から構成される
- 文は式にならない
- 式は文になれる（式文）
- 文の末尾にはセミコロンをつける
- ブロックで終わる文は例外的にセミコロンをつけなくてよい

JavaScript には、特殊なルールに基づき、セミコロンがない文も行末に自動でセミコロンが挿入されるという仕組みがあります。しかし、この仕組みは構文を正しく解析できない場合に、セミコロンを足すという挙動を持っています。これにより、意図しない挙動を生むことがあります。そのため、必ず文の末尾にはセミコロンを書くようにします。

エディターや IDE の中にはセミコロンの入力の補助をしてくれるものや、[ESLint](#) などの Lint ツールを使うことで、セミコロンが必要なかをチェックできます。

セミコロンが必要か見分けるにはある程度慣れが必要ですが、ツールを使って静的にチェックできます。そのため、ツールなどの支援を受けて経験的に慣れていくこともよい方法と言えます。

## 第 10 章

### 条件分岐

# Chapter 10

この章では if 文や switch 文を使った条件分岐について学んでいきます。条件分岐を使うことで、特定の条件を満たすかどうかで行う処理を変更できます。

### 10.1 if 文

if 文を使うことで、プログラム内に条件分岐を書けます。

if 文は次のような構文が基本形となります。条件式の評価結果が **true** であるならば、**実行する文**が実行されます。

```
if (条件式) {  
    実行する文;  
}
```

次のコードでは条件式が **true** であるため、if の中身が実行されます。

```
if (true) {  
    console.log("この行は実行されます");  
}
```

実行する文が 1 行のみの場合は、{ と } のブロックを省略できます。しかし、どこまでが if 文かがわかりにくくなるため、常にブロックで囲むことを推奨します。

```
if (true)  
    console.log("この行は実行されます");
```

if 文は条件式に比較演算子などを使い、その比較結果によって処理を分岐するためによく使われます。次のコードでは、**x** が 10 よりも大きな値である場合に、if 文の中身が実行されます。

```
const x = 42;  
if (x > 10) {  
    console.log("x は 10 より大きな値です");  
}
```

```
}
```

if 文の条件式には **true** または **false** といった真偽値以外の値も指定できます。真偽値以外の値の場合、その値を暗黙的に真偽値へ変換してから、条件式として判定します。

真偽値へ変換すると **true** となる値の種類は多いため、逆に変換した結果が **false** となる値を覚えるのが簡単です。次の値は真偽値へと変換すると **false** となるため、これらの値は **falsy** と呼ばれます（「[暗黙的な型変換](#)」の章を参照）。

- **false**
- **undefined**
- **null**
- **0**
- **NaN**
- **""**（空文字列）

これ以外の値は真偽値に変換すると **true** になります。そのため、**"文字列"**や **0** 以外の数値などを条件式に指定した場合は、**true** へと変換してから条件式として判定します。

次のコードは、条件式が **true** へと変換されるため、if 文の中身が実行されます。

```
if (true) {
    console.log("この行は実行されます");
}
if ("文字列") {
    console.log("この行は実行されます");
}
if (42) {
    console.log("この行は実行されます");
}
if (["配列"]) {
    console.log("この行は実行されます");
}
if ({ name: "オブジェクト" }) {
    console.log("この行は実行されます");
}
```

**falsy** な値を条件式に指定した場合は、**false** へと変換されます。次のコードは、条件式が **false** へと変換されるため、if 文の中身は実行されません。

```
if (false) {
    // この行は実行されません
}
if ("" ) {
```

## 第 10 章 条件分岐

```
// この行は実行されません
}
if (0) {
  // この行は実行されません
}
if (undefined) {
  // この行は実行されません
}
if (null) {
  // この行は実行されません
}
```

### 10.1.1 else if 文

複数の条件分岐を書く場合は、if 文に続けて else if 文を使うことで書けます。たとえば、次の 3 つの条件分岐するプログラムを考えます。

- `version` が “ES5” ならば “ECMAScript 5” と出力
- `version` が “ES6” ならば “ECMAScript 2015” と出力
- `version` が “ES7” ならば “ECMAScript 2016” と出力

次のコードでは、if 文と else if 文を使うことで 3 つの条件を書いています。変数 `version` の値が “ES6” であるため、コンソールには “ECMAScript 2015” が出力されます。

```
const version = "ES6";
if (version === "ES5") {
  console.log("ECMAScript 5");
} else if (version === "ES6") {
  console.log("ECMAScript 2015");
} else if (version === "ES7") {
  console.log("ECMAScript 2016");
}
```

### 10.1.2 else 文

if 文と else if 文では、条件に一致した場合の処理をブロック内に書いていました。一方で条件に一致しなかった場合の処理は、else 文を使うことで書けます。

次のコードでは、変数 `num` の数値が 10 より大きいかを判定しています。`num` の値は 10 以下であるため、else 文で書いた処理が実行されます。

```
const num = 1;
```



```
if (num > 10) {  
    console.log(`num は 10 より大きいです: ${num}`);  
} else {  
    console.log(`num は 10 以下です: ${num}`);  
}
```

### ネストした if 文

if 文、else if 文、else 文はネストして書けます。次のように複数の条件を満たすかどうかを if 文のネストとして表現できます。

```
if (条件式 A) {  
    if (条件式 B) {  
        // 条件式 A と条件式 B が true ならば実行される文  
    }  
}
```

ネストした if 文の例として、今年がうるう年かを判定してみましょう。  
うるう年の条件は次のとおりです。

- 西暦で示した年が 4 で割り切れる年はうるう年です
- ただし、西暦で示した年が 100 で割り切れる年はうるう年ではありません
- ただし、西暦で示した年が 400 で割り切れる年はうるう年です

西暦での現在の年は `new Date().getFullYear()`; で取得できます。このうるう年の条件を if 文で表現すると次のように書けます。

```
const year = new Date().getFullYear();  
if (year % 4 === 0) { // 4 で割り切れる  
    if (year % 100 === 0) { // 100 で割り切れる  
        if (year % 400 === 0) { // 400 で割り切れる  
            console.log(`${year}年はうるう年です`);  
        } else {  
            console.log(`${year}年はうるう年ではありません`);  
        }  
    } else {  
        console.log(`${year}年はうるう年です`);  
    }  
} else {  
    console.log(`${year}年はうるう年ではありません`);  
}
```

## 第10章 条件分岐

条件を上から順に書き下したため、ネストが深い文となっています。一般的にはネストは浅いほうが、読みやすいコードとなります。

条件を少し読み解くと、400 で割り切れる年は無条件にうるう年であることがわかります。そのため、条件を並び替えることで、ネストする if 文なしに書くことができます。

```
const year = new Date().getFullYear();
if (year % 400 === 0) { // 400 で割り切れる
  console.log(`${year}年はうるう年です`);
} else if (year % 100 === 0) { // 100 で割り切れる
  console.log(`${year}年はうるう年ではありません`);
} else if (year % 4 === 0) { // 4 で割り切れる
  console.log(`${year}年はうるう年です`);
} else { // それ以外
  console.log(`${year}年はうるう年ではありません`);
}
```

## 10.2 switch 文

switch 文は、次のような構文で式の評価結果が指定した値である場合に行う処理を並べて書きます。

```
switch (式) {
  case ラベル 1:
    // `式`の評価結果が`ラベル 1`と一致する場合に実行する文
    break;
  case ラベル 2:
    // `式`の評価結果が`ラベル 2`と一致する場合に実行する文
    break;
  default:
    // どの case にも該当しない場合の処理
    break;
}
// break; 後はここから実行される
```

switch 文は if 文と同様に式の評価結果に基づく条件分岐を扱います。また break 文は、switch 文から抜けて switch 文の次の文から実行するためのものです。次のコードでは、`version` の評価結果は "ES6" となるため、`case "ES6":` に続く文が実行されます。

```
const version = "ES6";
switch (version) {
  case "ES5":
```

```
        console.log("ECMAScript 5");
        break;
    case "ES6":
        console.log("ECMAScript 2015");
        break;
    case "ES7":
        console.log("ECMAScript 2016");
        break;
    default:
        console.log("知らないバージョンです");
        break;
}
// "ECMAScript 2015" と出力される
```

これは if 文で次のように書いた場合と同じ結果になります。

```
const version = "ES6";
if (version === "ES5") {
    console.log("ECMAScript 5");
} else if (version === "ES6") {
    console.log("ECMAScript 2015");
} else if (version === "ES7") {
    console.log("ECMAScript 2016");
} else {
    console.log("知らないバージョンです");
}
```

switch 文はやや複雑な仕組みであるため、どのように処理されているかを見ていきます。まず switch (式) の式を評価します。

```
switch (式) {
    // case
}
```

次に式の評価結果が厳密等価演算子 (===) で一致するラベルを探索します。一致するラベルが存在する場合は、その case 節を実行します。一致するラベルが存在しない場合は、default 節が実行されます。

```
switch (式) {
    // if (式 === "ラベル 1")
    case "ラベル 1":
```

## 第 10 章 条件分岐

```
        break;
    // else if (式 === "ラベル 2")
    case "ラベル 2":
        break;
    // else
    default:
        break;
}
```

## 10.2.1 break 文

switch 文の case 節では基本的に **break**; を使って switch 文を抜けるようにします。この **break**; は省略が可能です。省略した場合、後ろに続く case 節が条件に関係なく実行されます。

```
const version = "ES6";
switch (version) {
    case "ES5":
        console.log("ECMAScript 5");
    case "ES6": // 一致するケース
        console.log("ECMAScript 2015");
    case "ES7": // break されないため条件無視して実行
        console.log("ECMAScript 2016");
    default:    // break されないため条件無視して実行
        console.log("知らないバージョンです");
}
/*
"ECMAScript 2015"
"ECMAScript 2016"
"知らないバージョンです"
と出力される
*/
```

このように **break**; を忘れてしまうと意図しない case 節が実行されてしまいます。そのため、case 節と break 文が多用されている switch 文が出てきた場合、別の方法で書けないかを考えるべきサインとなります。

switch 文は if 文の代用として使うのではなく、次のように関数と組み合わせて条件に対する値を返すパターンとして使うことが多いです。関数については「[関数と宣言](#)」の章で紹介します。

```
function getECMAScriptName(version) {
```

```
switch (version) {  
  case "ES5":  
    return "ECMAScript 5";  
  case "ES6":  
    return "ECMAScript 2015";  
  case "ES7":  
    return "ECMAScript 2016";  
  default:  
    return "知らないバージョンです";  
}  
}  
// 関数を実行して`return`された値を得る  
getECMAScriptName("ES6"); // => "ECMAScript 2015"
```

## 10.3 まとめ

この章では条件分岐について学びました。

- if 文、else if 文、else 文で条件分岐した処理を扱える
- 条件式に指定した値は真偽値へと変換してから判定される
- 真偽値に変換すると **false** となる値を falsy と呼ぶ
- switch 文と case 節、default 節を組み合わせで条件分岐した処理を扱える
- case 節で break 文しない場合は引き続き case 節が実行される

条件分岐には if 文や switch 文を利用します。複雑な条件を定義する場合には、if 文のネストが深くなりやすいです。そのような場合には、条件式自体を見直してよりシンプルな条件にできないかを考えてみることも重要です。

## 第 11 章

## ループと反復処理

# Chapter 11

この章では、while 文や for 文などの基本的な反復処理と制御文について学んでいきます。

プログラミングにおいて、同じ処理を繰り返すために同じコードを繰り返し書く必要はありません。ループやイテレータなどを使い、反復処理として同じ処理を繰り返し実行できます。

また、for 文などのような構文だけではなく、配列のメソッドを利用して反復処理を行う方法もあります。配列のメソッドを使った反復処理もよく利用されるため、合わせて見ていきます。

### 11.1 while 文

while 文は条件式が **true** であるならば、反復処理を行います。

```
while (条件式) {  
    実行する文;  
}
```

while 文の実行フローは次のようになります。最初から条件式が **false** である場合は、何も実行せず while 文は終了します。

1. 条件式の評価結果が **true** なら次のステップへ、**false** なら終了
2. 実行する文を実行
3. ステップ 1 へ戻る

次のコードでは **x** の値が 10 未満であるなら、コンソールへ繰り返しログが出力されます。また、実行する文にて、**x** の値を増やし条件式が **false** となるようにしています。

```
let x = 0;  
console.log(`ループ開始前の x の値: ${x}`);  
while (x < 10) {  
    console.log(x);  
    x += 1;  
}  
console.log(`ループ終了後の x の値: ${x}`);
```

つまり、**実行する文**の中で**条件式**が `false` となるような処理を書かないと無限ループします。JavaScript にはより安全な反復処理の書き方があるため、`while` 文は使う場面が限られています。安易に `while` 文を使うよりも、ほかの書き方で解決できないかを考えてからでも遅くはないでしょう。

#### 無限ループ

反復処理を扱う際に、コードの書き間違いや条件式のミスなどから無限ループを引き起こしてしまう場合があります。たとえば、次のコードは条件式の評価結果が常に `true` となってしまうため、無限ループが発生してしまいます。

```
let i = 1;
// 条件式が常に true になるため、無限ループする
while (i > 0) {
  console.log(`${i}回目のループ`);
  i += 1;
}
```

無限ループが発生してしまったときは、あわてずにスクリプトを停止してからコードを修正しましょう。

ほとんどのブラウザは無限ループが発生した際に、自動的にスクリプトの実行を停止する機能が含まれています。また、ブラウザで該当のスクリプトを実行しているページ（タブ）またはブラウザそのものを閉じることで強制的に停止できます。Node.js で実行している場合は `Ctrl + C` を入力し、終了シグナルを送ることで強制的に停止できます。

無限ループが発生する原因のほとんどは条件式に関連する実装ミスです。まずは条件式の確認をしてみることで問題を解決できるはずです。

## 11.2 do-while 文

`do-while` 文は `while` 文とほとんど同じですが実行順序が異なります。

```
do {
  実行する文;
} while (条件式);
```

`do-while` 文の実行フローは次のようになります。

1. 実行する文を実行
2. 条件式の評価結果が `true` なら次のステップへ、`false` なら終了
3. ステップ 1 へ戻る

`while` 文とは異なり、必ず最初に**実行する文**を処理します。

そのため、次のコードのように最初から**条件式**を満たさない場合でも、初回の**実行する文**が処理され、コンソールへ 1000 と出力されます。

## 第 11 章 ループと反復処理

```
const x = 1000;
do {
  console.log(x); // => 1000
} while (x < 10);
```

この仕組みをうまく利用し、ループの開始前とループ中の処理をまとめて書くことができます。しかし、while 文と同じくほかの書き方で解決できないかを考えてからでも遅くはないでしょう。

## 11.3 for 文

for 文は繰り返す範囲を指定した反復処理を書くことができます。

```
for (初期化式; 条件式; 増分式) {
  実行する文;
}
```

for 文の実行フローは次のようになります。

1. 初期化式 で変数の宣言
2. 条件式の評価結果が **true** なら次のステップへ、**false** なら終了
3. 実行する文 を実行
4. 増分式 で変数を更新
5. ステップ 2 へ戻る

次のコードでは、for 文で 1 から 10 までの値を合計して、その結果をコンソールへ出力しています。

```
let total = 0; // total の初期値は 0
// for 文の実行フロー
// i を 0 で初期化
// i が 10 未満（条件式を満たす）なら for 文の処理を実行
// i に 1 を足し、再び条件式の判定へ
for (let i = 0; i < 10; i++) {
  total += i + 1; // 1 から 10 の値を total に加算している
}
console.log(total); // => 55
```

このコードは 1 から 10 までの合計を電卓で計算すればいいので、普通は必要ありませんね。もう少し実用的なものを考えると、任意の数値の入った配列を受け取り、その合計を計算して返すという関数を実装すると良さそうです。

次のコードでは、任意の数値が入った配列を受け取り、その合計値を返す **sum** 関数を実装しています。**numbers** 配列に含まれている要素を先頭から順番に変数 **total** へ加算することで合計値を計算しています。



```
function sum(numbers) {  
  let total = 0;  
  for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {  
    total += numbers[i];  
  }  
  return total;  
}
```

```
console.log(sum([1, 2, 3, 4, 5])); // => 15
```

JavaScript の配列である `Array` オブジェクトには、反復処理のためのメソッドが備わっています。そのため、配列のメソッドを使った反復処理も合わせて見ていきます。

## 11.4 配列の `forEach` メソッド

配列には `forEach` メソッドという `for` 文と同じように反復処理を行うメソッドがあります。`forEach` メソッドでの反復処理は、次のように書けます。

```
const array = [1, 2, 3];  
array.forEach(currentValue => {  
  // 配列の要素ごとに呼び出される処理  
});
```

JavaScript では、関数がファーストクラスであるため、その場で作った匿名関数（名前のない関数）を引数として渡せます。

引数として渡される関数のことをコールバック関数と呼びます。また、コールバック関数を引数として受け取る関数やメソッドのことを高階関数と呼びます。

```
const array = [1, 2, 3];  
// forEach は"コールバック関数"を受け取る高階関数  
array.forEach(コールバック関数);
```

`forEach` メソッドのコールバック関数には、配列の要素が先頭から順番に渡されて実行されます。つまり、コールバック関数の `currentValue` には 1 から 3 の値が順番に渡されます。

```
const array = [1, 2, 3];  
array.forEach(currentValue => {  
  console.log(currentValue);  
});  
// 1  
// 2  
// 3
```

## 第 11 章 ループと反復処理

// と順番に出力される

先ほどの for 文の例と同じ数値の合計を返す `sum` 関数を `forEach` メソッドで実装してみます。

```
function sum(numbers) {  
  let total = 0;  
  numbers.forEach(num => {  
    total += num;  
  });  
  return total;  
}  
  
sum([1, 2, 3, 4, 5]); // => 15
```

`forEach` は for 文の条件式に相当するものではなく、必ず配列のすべての要素を反復処理します。変数 `i` といった一時的な値を定義する必要がないため、シンプルに反復処理を書けます。

## 11.5 break 文

`break` 文は処理中の文から抜けて次の文へ移行する制御文です。while、do-while、for の中で使い、処理中のループを抜けて次の文へ制御を移します。

```
while (true) {  
  break; // *1 へ  
}  
  
// *1 次の文
```

`switch` 文で出てきたものと同様で、処理中のループ文を終了できます。  
次のコードでは配列の要素に 1 つでも偶数を含んでいるかを判定しています。

```
const numbers = [1, 5, 10, 15, 20];  
// 偶数があるかどうか  
let isEvenIncluded = false;  
for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {  
  const num = numbers[i];  
  if (num % 2 === 0) {  
    isEvenIncluded = true;  
    break;  
  }  
}  
  
console.log(isEvenIncluded); // => true
```

1 つでも偶数があるかがわかればいいため、配列内から最初の偶数を見つけたら for 文での反復処理を終了します。このような処理は使い回せるように、関数として実装するのが一般的です。

同様の処理をする `isEvenIncluded` 関数を実装してみます。次のコードでは、break 文が実行され、ループを抜けた後に return 文で結果を返しています。

```
// 引数の`num`が偶数なら true を返す
function isEven(num) {
  return num % 2 === 0;
}
// 引数の`numbers`に偶数が含まれているなら true を返す
function isEvenIncluded(numbers) {
  let isEvenIncluded = false;
  for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {
    const num = numbers[i];
    if (isEven(num)) {
      isEvenIncluded = true;
      break;
    }
  }
  return isEvenIncluded;
}
const array = [1, 5, 10, 15, 20];
console.log(isEvenIncluded(array)); // => true
```

return 文は現在の関数を終了させることができるため、次のように書くこともできます。`numbers` に 1 つでも偶数が含まれていれば結果は `true` となるため、偶数の値が見つかった時点で `true` を返しています。

```
function isEven(num) {
  return num % 2 === 0;
}
function isEvenIncluded(numbers) {
  for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {
    const num = numbers[i];
    if (isEven(num)) {
      return true;
    }
  }
  return false;
}
```

## 第 11 章 ループと反復処理

```
const numbers = [1, 5, 10, 15, 20];  
console.log(isEvenIncluded(numbers)); // => true
```

偶数を見つけたらすぐに return することで一時的な変数が不要となり、より簡潔に書けました。

### 11.5.1 配列の some メソッド

先ほどの isEvenIncluded 関数は、偶数を見つけたら true を返す関数でした。配列では some メソッドで同様のことが行えます。

some メソッドは、配列の各要素をテストする処理をコールバック関数として受け取ります。コールバック関数が、一度でも true を返した時点で反復処理を終了し、some メソッドは true を返します。

```
const array = [1, 2, 3, 4, 5];  
const isPassed = array.some(currentValue => {  
    // テストをパスすると true、そうでないなら false を返す  
});
```

some メソッドを使うことで、配列に偶数が含まれているかは次のように書くことができます。受け取った値が偶数であるかをテストするコールバック関数として isEven 関数を渡します。

```
function isEven(num) {  
    return num % 2 === 0;  
}  
  
const numbers = [1, 5, 10, 15, 20];  
console.log(numbers.some(isEven)); // => true
```

## 11.6 continue 文

continue 文は現在の反復処理を終了して、次の反復処理を行います。continue 文は、while、do-while、for の中で使うことができます。

たとえば、while 文の処理中で continue 文が実行されると、現在の反復処理はその時点で終了されます。そして、次の反復処理で条件式を評価するところからループが再開されます。

```
while (条件式) {  
    // 実行される処理  
    continue; // `条件式` へ  
    // これ以降の行は実行されません  
}
```

次のコードでは、配列の中から偶数を集め、新しい配列を作り返しています。偶数ではない場合、処理中の for 文をスキップしています。

```
// `number`が偶数なら true を返す
function isEven(num) {
    return num % 2 === 0;
}
// `numbers`に含まれている偶数だけを取り出す
function filterEven(numbers) {
    const results = [];
    for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {
        const num = numbers[i];
        // 偶数ではないなら、次のループへ
        if (!isEven(num)) {
            continue;
        }
        // 偶数を`results`に追加
        results.push(num);
    }
    return results;
}
const array = [1, 5, 10, 15, 20];
console.log(filterEven(array)); // => [10, 20]
```

もちろん、次のように `continue` 文を使わずに「偶数なら `results` へ追加する」という書き方も可能です。

```
if (isEven(number)) {
    results.push(number);
}
```

この場合、条件が複雑になってきた場合にネストが深くなってコードが読みにくくなります。そのため、[ネストした if 文](#)のうるう年の例でも紹介したように、できるだけ早い段階でそれ以上処理を続けない宣言をすることで、複雑なコードになることを避けています。

### 11.6.1 配列の `filter` メソッド

配列から特定の値だけを集めた新しい配列を作るには `filter` メソッドを利用できます。

`filter` メソッドには、配列の各要素をテストする処理をコールバック関数として渡します。コールバック関数が `true` を返した要素のみを集めた新しい配列を返します。

```
const array = [1, 2, 3, 4, 5];
// テストをパスしたものを集めた配列
const filteredArray = array.filter((currentValue, index, array) => {
```

## 第 11 章 ループと反復処理

```
    // テストをパスするなら true、そうでないなら false を返す
  });
```

先ほどの `continue` 文を使った値の絞り込みは `filter` メソッドを使うとより簡潔に書けます。次のコードでは、`filter` メソッドを使って偶数だけに絞り込んでいます。

```
function isEven(num) {
  return num % 2 === 0;
}

const array = [1, 5, 10, 15, 20];
console.log(array.filter(isEven)); // => [10, 20]
```

## 11.7 for...in 文

`for...in` 文はオブジェクトのプロパティに対して、順不同で反復処理を行います。

```
for (プロパティ in オブジェクト) {
  実行する文;
}
```

次のコードでは `obj` のプロパティ名を `key` 変数に代入して反復処理をしています。`obj` には、3つのプロパティ名があるため3回繰り返されます（ループのたびに毎回新しいブロックを作成しているため、ループごとに定義する変数 `key` は再定義エラーになりません。詳細は「[関数とスコープ](#)」の章の「[ブロックスコープ](#)」で解説します）。

```
const obj = {
  "a": 1,
  "b": 2,
  "c": 3
};
// 注記: ループのたびに毎回新しいブロックに変数key が定義されるため、再定義エラーが発生しない
for (const key in obj) {
  const value = obj[key];
  console.log(`key:${key}, value:${value}`);
}
// "key:a, value:1"
// "key:b, value:2"
// "key:c, value:3"
```

オブジェクトに対する反復処理のために `for...in` 文は有用に見えますが、多くの問題を持ってい

ます。

JavaScript では、オブジェクトは何らかのオブジェクトを継承しています。for...in 文は、対象となるオブジェクトのプロパティを列挙する場合に、親オブジェクトまで列挙可能なものがあるかを探索して列挙します。そのため、オブジェクト自身が持っていないプロパティも列挙されてしまい、意図しない結果になる場合があります。

安全にオブジェクトのプロパティを列挙するには、`Object.keys` メソッド、`Object.values` メソッド、`Object.entries` メソッドなどが利用できます。

先ほどの例である、オブジェクトのキーと値を列挙するコードは for...in 文を使わずに書けます。`Object.keys` メソッドは引数のオブジェクト自身が持つ列挙可能なプロパティ名の配列を返します。そのため for...in 文とは違い、親オブジェクトのプロパティは列挙されません。

```
const obj = {
  "a": 1,
  "b": 2,
  "c": 3
};
Object.keys(obj).forEach(key => {
  const value = obj[key];
  console.log(`key:${key}, value:${value}`);
});
// "key:a, value:1"
// "key:b, value:2"
// "key:c, value:3"
```

また、for...in 文は配列に対しても利用できますが、こちらも期待した結果にはなりません。

次のコードでは、配列の要素が列挙されそうですが、実際には配列のプロパティ名が列挙されます。for...in 文が列挙する配列オブジェクトのプロパティ名は、要素のインデックスを文字列化した“0”、“1”となるため、その文字列が `num` へと順番に代入されます。そのため、数値と文字列の加算が行われ、意図した結果にはなりません。

```
const numbers = [5, 10];
let total = 0;
for (const num in numbers) {
  // 0 + "0" + "1" という文字列結合が行われる
  total += num;
}
console.log(total); // => "001"
```

配列の内容に対して反復処理を行う場合は、for 文や `forEach` メソッド、後述する for...of 文を使うべきでしょう。

このように for...in 文は正しく扱うのが難しいですが、代わりとなる手段が豊富にあります。そのた

## 第 11 章 ループと反復処理

め、`for...in` 文の利用は避け、`Object.keys` メソッドなどを使って配列として反復処理するなど別の方法を考えたほうがよいでしょう。

## 11.8 `for...of` 文 ES2015

最後に `for...of` 文についてです。

JavaScript では、`Symbol.iterator` という特別な名前のメソッドを実装したオブジェクトを **iterable** と呼びます。iterable オブジェクトは、`for...of` 文で反復処理できます。

iterable については generator と密接な関係がありますが、ここでは反復処理時の動作が定義されたオブジェクトと認識していれば問題ありません。

iterable オブジェクトは反復処理時に次の返す値を定義しています。それに対して、`for...of` 文では、**iterable** から値を 1 つ取り出し、**variable** に代入して反復処理を行います。

```
for (variable of iterable) {  
    実行する文;  
}
```

実はすでに iterable オブジェクトは登場していて、`Array` は iterable オブジェクトです。

次のように `for...of` 文で、配列から値を取り出して反復処理を行えます。`for...in` 文とは異なり、インデックス値ではなく配列の値を列挙します。

```
const array = [1, 2, 3];  
for (const value of array) {  
    console.log(value);  
}  
// 1  
// 2  
// 3
```

JavaScript では `String` オブジェクトも iterable です。そのため、文字列を 1 文字ずつ列挙できます。

```
const str = "吉野家";  
for (const value of str) {  
    console.log(value);  
}  
// "吉"  
// "野"  
// "家"
```

そのほかにも、`TypedArray`、`Map`、`Set`、`DOM NodeList` など、`Symbol.iterator` が実装されているオブジェクトは多いです。`for...of` 文は、それらの iterable オブジェクトで反復処理に利用できます。



#### let ではなく const で反復処理をする

先ほどの for 文や `forEach` メソッドでは `let` を `const` に変更できませんでした。なぜなら、for 文は一度定義した変数に値の代入を繰り返して行う処理と言えるからです。`const` は再代入できない変数を宣言するキーワードであるため for 文とは相性がよくありません。一度定義した変数に値を代入しつつ反復処理をすると、変数への値の上書きが必要となり `const` を使うことができません。そのため、一時的な変数を定義せずに反復処理した結果だけを受け取る方法が必要になります。

配列には、反復処理をして新しい値を作る `reduce` メソッドがあります。

`reduce` メソッドは 2 つずつ要素を取り出し（左から右へ）、その値をコールバック関数に適用し、次の値として 1 つの値を返します。最終的な、`reduce` メソッドの戻り値は、コールバック関数が最後に `return` した値となります。

```
const result = array.reduce((前回の値, 現在の値) => {  
  return 次の値;  
}, 初期値);
```

配列から合計値を返す関数を `reduce` メソッドを使って実装してみましょう。

初期値に 0 を指定し、前回の値と現在の値を足していくことで合計を計算できます。初期値を指定していた場合は、最初の前回の値に初期値が、配列の先頭の値が現在の値となった状態で開始されます。

```
function sum(numbers) {  
  return numbers.reduce((total, num) => {  
    return total + num;  
  }, 0); // 初期値が 0  
}  
  
sum([1, 2, 3, 4, 5]); // => 15
```

`reduce` メソッドを使った例では、そもそも変数宣言をしていないことがわかります。`reduce` メソッドでは常に新しい値を返すことで、1 つの変数の値を更新していく必要がなくなります。これは `const` と同じく、一度作った変数の値を変更しないため、意図しない変数の更新を避けることにつながります。

## 11.9 まとめ

この章では、for 文などの構文での反復処理と配列のメソッドを使った反復処理について比較しながら見ていきました。for 文などの構文では `continue` 文や `break` 文が利用できますが、配列のメソッドではそれらは利用できません。一方で配列のメソッドは、一時的な変数を管理する必要がないことや、処理をコールバック関数として書くという違いがあります。

## 第 11 章 ループと反復処理

どちらの方法も反復処理においてはよく利用されます。どちらが優れているというわけでもないため、どちらの方法も使いこなせるようになることが重要です。また、配列のメソッドについては「[配列](#)」の章でも詳しく解説します。

## 第12章

## オブジェクト

# Chapter 12

オブジェクトはプロパティの集合です。プロパティとは名前（キー）と値（バリュー）が対になったものです。プロパティのキーには文字列または `Symbol` が利用でき、値には任意のデータを指定できます。また、1つのオブジェクトは複数のプロパティを持てるため、1つのオブジェクトで多種多様な値を表現できます。

今までも登場してきた、配列や関数などもオブジェクトの一種です。JavaScript には、あらゆるオブジェクトの元となる `Object` というビルトインオブジェクトがあります。ビルトインオブジェクトは実行環境に組み込まれたオブジェクトのことです。`Object` というビルトインオブジェクトは ECMAScript の仕様で定義されているため、あらゆる JavaScript の実行環境で利用できます。

この章では、オブジェクトの作成や扱い方、`Object` というビルトインオブジェクトについて見ていきます。

### 12.1 オブジェクトを作成する

オブジェクトを作成するには、オブジェクトリテラル（`{}`）を利用します。

```
// プロパティを持たない空のオブジェクトを作成
const obj = {};
```

オブジェクトリテラルでは、初期値としてプロパティを持つオブジェクトを作成できます。プロパティは、オブジェクトリテラル（`{}`）の中にキーと値を：（コロン）で区切って記述します。

```
// プロパティを持つオブジェクトを定義する
const obj = {
  // キー： 値
  "key": "value"
};
```

オブジェクトリテラルのプロパティ名（キー）はクォート（`"`や`'`）を省略できます。そのため、次のように書いても同じです。

```
// プロパティ名（キー）はクォートを省略することが可能
```

## 第12章 オブジェクト

```
const obj = {  
  // キー: 値  
  key: "value"  
};
```

ただし、ハイフンを含むプロパティ名（キー）はクォート（"や'）を省略できません。

```
const object = {  
  // キー: 値  
  my-prop: "value" // NG  
};
```

```
const obj = {  
  // キー: 値  
  "my-prop": "value" // OK  
};
```

オブジェクトリテラルでは複数のプロパティ（キーと値の組み合わせ）を持つオブジェクトも作成できます。複数のプロパティを定義するには、それぞれのプロパティを、（カンマ）で区切ります。

```
const color = {  
  // それぞれのプロパティは`,`で区切る  
  red: "red",  
  green: "green",  
  blue: "blue"  
};
```

プロパティの値に変数名を指定すれば、そのキーは指定した変数を参照します。

```
const name = "名前";  
// `name`というプロパティ名で`name`の変数を値に設定したオブジェクト  
const obj = {  
  name: name  
};  
console.log(obj); // => { name: "名前" }
```

また ES2015 からは、プロパティ名と値に指定する変数名が同じ場合は{ **name** }のように省略して書けます。次のコードは、プロパティ名 **name** に変数 **name** を値にしたプロパティを設定しています。

```
const name = "名前";  
// `name`というプロパティ名で`name`の変数を値に設定したオブジェクト  
const obj = {  
  name: name  
};
```

```
    name
  };
  console.log(obj); // => { name: "名前" }
```

この省略記法は、モジュールや分割代入においても共通した表現です。そのため、`{}`の中でプロパティ名が単独で書かれている場合は、この省略記法を利用していることに注意してください。

### 12.1.1 `{}`は `Object` のインスタンスオブジェクト

`Object` は JavaScript のビルトインオブジェクトです。オブジェクトリテラル (`{}`) は、このビルトインオブジェクトである `Object` を元にして新しいオブジェクトを作成するための構文です。

オブジェクトリテラル以外の方法として、`new` 演算子を使うことで、`Object` から新しいオブジェクトを作成できます。次のコードでは、`new Object()` でオブジェクトを作成していますが、これは空のオブジェクトリテラルと同じ意味です。

```
// プロパティを持たない空のオブジェクトを作成
// = `Object` からインスタンスオブジェクトを作成
const obj = new Object();
console.log(obj); // => {}
```

オブジェクトリテラルのほうが明らかに簡潔で、プロパティの初期値も指定できるため、`new Object()` を使う利点はありません。

`new Object()` でオブジェクトを作成することは、「`Object` のインスタンスオブジェクトを作成する」と言います。しかしながら、`Object` やインスタンスオブジェクトなどややこしい言葉の使い分けが必要となってしまいます。そのため、この書籍ではオブジェクトリテラルと `new Object` どちらの方法であっても、単に「オブジェクトを作成する」と呼びます。

オブジェクトリテラルは、`Object` から新しいインスタンスオブジェクトを作成していることを意識しておくといでしょう。

## 12.2 プロパティへのアクセス

オブジェクトのプロパティにアクセスする方法として、ドット記法 (`.`) を使う方法とブラケット記法 (`[]`) があります。それぞれの記法で、オブジェクトの右辺へプロパティ名を指定すると、その名前を持ったプロパティの値を参照できます。

```
const obj = {
  key: "value"
};
// ドット記法で参照
console.log(obj.key); // => "value"
// ブラケット記法で参照
console.log(obj["key"]); // => "value"
```

## 第12章 オブジェクト

ドット記法 (.) では、プロパティ名が変数名と同じく識別子の命名規則を満たす必要があります（詳細は「[変数と宣言](#)」の章を参照）。

```
obj.key; // OK
// プロパティ名が数字から始まる識別子は利用できない
obj.123; // NG
// プロパティ名にハイフンを含む識別子は利用できない
obj.my-prop; // NG
```

一方、ブラケット記法では、[と] の間に任意の式を書けます。そのため、識別子の命名規則とは関係なく、任意の文字列をプロパティ名として指定できます。ただし、プロパティ名は文字列へと暗黙的に変換されることに注意してください。

```
const obj = {
  key: "value",
  123: 456,
  "my-key": "my-value"
};

console.log(obj["key"]); // => "value"
// プロパティ名が数字からはじまる識別子も利用できる
console.log(obj[123]); // => 456
// プロパティ名にハイフンを含む識別子も利用できる
console.log(obj["my-key"]); // => "my-value"
```

また、ブラケット記法ではプロパティ名に変数も利用できます。次のコードでは、プロパティ名に myLang という変数をブラケット記法で指定しています。

```
const languages = {
  ja: "日本語",
  en: "英語"
};

const myLang = "ja";
console.log(languages[myLang]); // => "日本語"
```

ドット記法ではプロパティ名に変数は利用できないため、プロパティ名に変数を指定した場合はブラケット記法を利用します。基本的には簡潔なドット記法 (.) を使い、ドット記法で書けない場合はブラケット記法 ([ ]) を使うとよいでしょう。

## 12.3 オブジェクトと分割代入 ES2015

同じオブジェクトのプロパティを何度もアクセスする場合に、何度もオブジェクト. プロパティ名と書くとは冗長となりやすいです。そのため、短い名前で見られるように、そのプロパティを変数として定義し直すことがあります。

次のコードでは、変数 `ja` と `en` を定義し、その初期値として `languages` オブジェクトのプロパティを代入しています。

```
const languages = {
  ja: "日本語",
  en: "英語"
};
const ja = languages.ja;
const en = languages.en;
console.log(ja); // => "日本語"
console.log(en); // => "英語"
```

このようなオブジェクトのプロパティを変数として定義し直すときには、分割代入 (Destructuring assignment) が利用できます。

オブジェクトの分割代入では、左辺にオブジェクトリテラルのような構文で変数名を定義します。右辺のオブジェクトから対応するプロパティ名が、左辺で定義した変数に代入されます。

次のコードでは、先ほどのコードと同じように `languages` オブジェクトから `ja` と `en` プロパティを取り出して変数として定義しています。代入演算子のオペランドとして左辺と右辺それぞれに `ja` と `en` と書いていたのが、分割代入では一箇所に書くことができます。

```
const languages = {
  ja: "日本語",
  en: "英語"
};
const { ja, en } = languages;
console.log(ja); // => "日本語"
console.log(en); // => "英語"
```

## 12.4 プロパティの追加

オブジェクトは、一度作成した後もその値自体を変更できるというミュータブル (mutable) の特性を持ちます。そのため、作成したオブジェクトに対して、後からプロパティを追加できます。

プロパティの追加方法は単純で、作成したいプロパティ名へ値を代入するだけです。そのとき、オブジェクトに指定したプロパティが存在しないなら、自動的にプロパティが作成されます。

プロパティの追加はドット記法、ブラケット記法どちらも可能です。

## 第12章 オブジェクト

```
// 空のオブジェクト
const obj = {};
// `key` プロパティを追加して値を代入
obj.key = "value";
console.log(obj.key); // => "value"
```

先ほども紹介したように、ドット記法は変数の識別子として利用可能なプロパティ名しか利用できません。

一方、ブラケット記法は `object[式]` の式の評価結果を文字列にしたものをプロパティ名として利用できます。そのため、次のものをプロパティ名として扱う場合にはブラケット記法を利用します。

- 変数
- 変数の識別子として扱えない文字列（詳細は「[変数と宣言](#)」の章を参照）
- Symbol

```
const key = "key-string";
const obj = {};
// `key` の評価結果 "key-string" をプロパティ名に利用
obj[key] = "value of key";
// 取り出すときも同じく `key` 変数を利用
console.log(obj[key]); // => "value of key"
```

ブラケット記法を用いたプロパティ定義は、オブジェクトリテラルの中でも利用できます。オブジェクトリテラル内でのブラケット記法を使ったプロパティ名は **Computed property names** と呼ばれます。Computed property names は ES2015 から導入された記法ですが、式の評価結果をプロパティ名に使う点はブラケット記法と同じです。

次のコードでは、Computed property names を使い `key` 変数の評価結果である `"key-string"` をプロパティ名にしています。

```
const key = "key-string";
// Computed Property で `key` の評価結果 "key-string" をプロパティ名に利用
const obj = {
  [key]: "value"
};
console.log(obj[key]); // => "value"
```

JavaScript のオブジェクトは、作成後にプロパティが変更可能という `mutable` の特性を持つことを紹介しました。そのため、関数が受け取ったオブジェクトに対して、勝手にプロパティを追加できてしまいます。

次のコードは、`changeProperty` 関数が引数として受け取ったオブジェクトにプロパティを追加している悪い例です。



```
function changeProperty(obj) {  
    obj.key = "value";  
    // いろいろな処理...  
}  
  
const obj = {};  
changeProperty(obj); // obj のプロパティを変更している  
console.log(obj.key); // => "value"
```

このように、プロパティを初期化時以外に追加してしまうと、そのオブジェクトがどのようなプロパティを持っているかがわかりにくくなります。そのため、できる限り作成後に新しいプロパティは追加しないほうがよいでしょう。オブジェクトの作成時のオブジェクトリテラルの中でプロパティを定義することを推奨します。

### 12.4.1 プロパティの削除

オブジェクトのプロパティを削除するには `delete` 演算子を利用します。削除したいプロパティを `delete` 演算子の右辺に指定して、プロパティを削除できます。

```
const obj = {  
    key1: "value1",  
    key2: "value2"  
};  
// key1 プロパティを削除  
delete obj.key1;  
// key1 プロパティが削除されている  
console.log(obj); // => { "key2": "value2" }
```

### const で定義したオブジェクトは変更可能

先ほどのコード例で、`const` で宣言したオブジェクトのプロパティがエラーなく変更できていることがわかります。次のコードを実行してみると、値であるオブジェクトのプロパティが変更できていることがわかります。

```
const obj = { key: "value" };
obj.key = "Hi!"; // const で定義したオブジェクト(`obj`)が変更できる
console.log(obj.key); // => "Hi!"
```

JavaScript の `const` は値を固定するのではなく、変数への再代入を防ぐためのものです。そのため、次のような `obj` 変数への再代入は防げますが、変数に代入された値であるオブジェクトの変更は防げません（「[変数と宣言の const について](#)」を参照）。

```
const obj = { key: "value" };
obj = {}; // => SyntaxError
```

作成したオブジェクトのプロパティの変更を防止するには `Object.freeze` メソッドを利用する必要があります。`Object.freeze` はオブジェクトを凍結します。凍結されたオブジェクトでプロパティの追加や変更を行うと例外が発生するようになります。

ただし、`Object.freeze` メソッドを利用する場合は必ず `strict mode` と合わせて使います。`strict mode` ではない場合は、凍結されたオブジェクトのプロパティを変更しても例外が発生せずに単に無視されます。

```
"use strict";
const object = Object.freeze({ key: "value" });
// freeze したオブジェクトにプロパティを追加や変更できない
object.key = "value"; // => TypeError: "key" is read-only
```

## 12.5 プロパティの存在を確認する

JavaScript では、存在しないプロパティに対してアクセスした場合に例外ではなく `undefined` を返します。次のコードは、`obj` には存在しない `notFound` プロパティにアクセスしているため、`undefined` という値が返ってきます。

```
const obj = {};
console.log(obj.notFound); // => undefined
```

このように、JavaScript では存在しないプロパティへアクセスした場合に例外が発生しません。プロパティ名を間違えた場合に単に `undefined` という値を返すため、間違いに気づきにくいという問題があります。

次のようにプロパティ名を間違えていた場合にも、例外が発生しません。さらにプロパティ名をネス

トしてアクセスした場合に、初めて例外が発生します。

```
const widget = {
  window: {
    title: "ウィジェットのタイトル"
  }
};
// `window`を`windw`と間違えているが、例外は発生しない
console.log(widget.window); // => undefined
// さらにネストした場合に、例外が発生する
// `undefined.title`と書いたのと同じ意味となるため
console.log(widget.windw.title); // => TypeError: widget.windw is undefined
// 例外が発生した文以降は実行されません
```

`undefined` や `null` はオブジェクトではないため、存在しないプロパティへアクセスすると例外が発生してしまいます。あるオブジェクトがあるプロパティを持っているかを確認する方法として、次の3つがあります。

- `undefined` との比較
- `in` 演算子
- `hasOwnProperty` メソッド

### 12.5.1 プロパティの存在確認: `undefined` との比較

存在しないプロパティへアクセスした場合に `undefined` を返すため、実際にプロパティアクセスすることでも判定できそうです。次のコードでは、`key` プロパティの値が `undefined` ではないという条件式で、プロパティが存在するかを判定しています。

```
const obj = {
  key: "value"
};
// `key`プロパティが`undefined`ではないなら、プロパティが存在する?
if (obj.key !== undefined) {
  // `key`プロパティが存在する?ときの処理
  console.log("`key`プロパティの値は`undefined`ではない");
}
```

しかし、この方法はプロパティの値が `undefined` であった場合に、プロパティそのものが存在するかを区別できないという問題があります。次のコードでは、`key` プロパティの値が `undefined` であるため、プロパティが存在しているにもかかわらず `if` 文の中は実行されません。

```
const obj = {
```

## 第12章 オブジェクト

```
        key: undefined
    };
    // `key` プロパティの値が`undefined`である場合
    if (obj.key !== undefined) {
        // この行は実行されません
    }
```

このような問題があるため、プロパティが存在するかを判定するには `in` 演算子か `hasOwnProperty` メソッドを利用します。

### 12.5.2 プロパティの存在確認: `in` 演算子を使う

`in` 演算子は、指定したオブジェクト上に指定したプロパティがあるかを判定できます。

```
"プロパティ名" in オブジェクト; // true or false
```

次のコードでは `obj` に `key` プロパティが存在するかを判定しています。`in` 演算子は、プロパティの値は関係なく、プロパティが存在した場合に `true` を返します。

```
const obj = { key: undefined };
// `key` プロパティを持っているなら true
if ("key" in obj) {
    console.log("`key` プロパティは存在する");
}
```

### 12.5.3 プロパティの存在確認: `hasOwnProperty` メソッド

オブジェクトの `hasOwnProperty` メソッドは、オブジェクト自身が指定したプロパティを持っているかを判定できます。この `hasOwnProperty` メソッドの引数には、存在を判定したいプロパティ名を渡します。

```
const obj = {};
obj.hasOwnProperty("プロパティ名"); // true or false
```

次のコードでは `obj` に `key` プロパティが存在するかを判定しています。`hasOwnProperty` メソッドも、プロパティの値は関係なく、オブジェクトが指定したプロパティを持っている場合に `true` を返します。

```
const obj = { key: "value" };
// `obj` が`key` プロパティを持っているなら true
if (obj.hasOwnProperty("key")) {
    console.log("`object` は`key` プロパティを持っている");
}
```

`in` 演算子と `hasOwnProperty` メソッドは同じ結果を返していますが、厳密には動作が異なるケースもあります。この動作の違いを知るにはまずプロトタイプオブジェクトという特殊なオブジェクトについて理解する必要があります。次の章の「[プロトタイプオブジェクト](#)」で詳しく解説するため、次の章で `in` 演算子と `hasOwnProperty` メソッドの違いを見ていきます。

## 12.6 toString メソッド

オブジェクトの `toString` メソッドは、オブジェクト自身を文字列化するメソッドです。`String` コンストラクタ関数を使うことでも文字列化できます。この2つにはどのような違いがあるのでしょうか？（`String` コンストラクタ関数については「[暗黙的な型変換](#)」を参照）

実は `String` コンストラクタ関数は、引数に渡されたオブジェクトの `toString` メソッドを呼び出しています。そのため、`String` コンストラクタ関数と `toString` メソッドの結果はどちらも同じになります。

```
const obj = { key: "value" };
console.log(obj.toString()); // => "[object Object]"
// `String` コンストラクタ関数は `toString` メソッドを呼んでいる
console.log(String(obj)); // => "[object Object]"
```

このことは、オブジェクトに `toString` メソッドを再定義してみるとわかります。独自の `toString` メソッドを定義したオブジェクトを `String` コンストラクタ関数で文字列化してみます。すると、再定義した `toString` メソッドの返り値が、`String` コンストラクタ関数の返り値になることがわかります。

```
// 独自の toString メソッドを定義
const customObject = {
  toString() {
    return "custom value";
  }
};
console.log(String(customObject)); // => "custom value"
```

### オブジェクトのプロパティ名は文字列化される

オブジェクトのプロパティへアクセスする際に、指定したプロパティ名は暗黙的に文字列に変換されます。ブラケット記法では、オブジェクトをプロパティ名に指定することもできますが、これは意図したようには動作しません。なぜなら、オブジェクトを文字列化すると"[object Object]"という文字列になるためです。

次のコードでは、`keyObject1` と `keyObject2` をブラケット記法でプロパティ名に指定しています。しかし、`keyObject1` と `keyObject2` はどちらも文字列化すると"[object Object]"という同じプロパティ名となります。そのため、プロパティは意図せず上書きされてしまいます。

```
const obj = {};  
const keyObject1 = { a: 1 };  
const keyObject2 = { b: 2 };  
// どちらも同じプロパティ名 ("[object Object]")に代入している  
obj[keyObject1] = "1";  
obj[keyObject2] = "2";  
console.log(obj); // { "[object Object]": "2" }
```

唯一の例外として、`Symbol` だけは文字列化されずにオブジェクトのプロパティ名として扱えます。

```
const obj = {};  
// Symbol は例外的に文字列化されず扱える  
const symbolKey1 = Symbol("シンボル 1");  
const symbolKey2 = Symbol("シンボル 2");  
obj[symbolKey1] = "1";  
obj[symbolKey2] = "2";  
console.log(obj[symbolKey1]); // => "1"  
console.log(obj[symbolKey2]); // => "2"
```

基本的にはオブジェクトのプロパティ名は文字列として扱われることを覚えておくとい良いでしょう。また、`Map` というビルトインオブジェクトはオブジェクトをキーとして扱えます（詳細は「[Map/Set](#)」の章で解説します）。

## 12.7 オブジェクトの静的メソッド

最後にビルトインオブジェクトである `Object` の静的メソッドについて見ていきましょう。静的メソッド（スタティックメソッド）とは、インスタンスの元となるオブジェクトから呼び出せるメソッドのことです。

これまでの `toString` メソッドなどは、`Object` のインスタンスオブジェクトから呼び出すメソッドでした。これに対して、静的メソッドは `Object` そのものから呼び出せるメソッドです。

ここでは、オブジェクトの処理でよく利用されるいくつかの静的メソッドを紹介します。

### 12.7.1 オブジェクトの列挙

最初に紹介したように、オブジェクトはプロパティの集合です。そのオブジェクトのプロパティを列挙する方法として、次の3つの静的メソッドがあります。

- `Object.keys` メソッド: オブジェクトのプロパティ名の配列にして返す
- `Object.values` メソッド <sup>ES2017</sup>: オブジェクトの値の配列にして返す
- `Object.entries` メソッド <sup>ES2017</sup>: オブジェクトのプロパティ名と値の配列の配列を返す

それぞれ、オブジェクトのキー、値、キーと値の組み合わせを配列にして返します。

```
const obj = {
  "one": 1,
  "two": 2,
  "three": 3
};
// `Object.keys` はキーの列挙した配列を返す
console.log(Object.keys(obj)); // => ["one", "two", "three"]
// `Object.values` は値を列挙した配列を返す
console.log(Object.values(obj)); // => [1, 2, 3]
// `Object.entries` は [キー, 値] の配列を返す
console.log(Object.entries(obj)); // => [["one", 1], ["two", 2], ["three", 3]]
```

これらの列挙する静的メソッドと配列の `forEach` メソッドなどを組み合わせれば、プロパティに対して反復処理ができます。次のコードでは、`Object.keys` メソッドで取得したプロパティ名の一覧をコンソールへ出力しています。

```
const obj = {
  "one": 1,
  "two": 2,
  "three": 3
};
const keys = Object.keys(obj);
keys.forEach(key => {
  console.log(key);
});
// 次の値が順番に出力される
// "one"
// "two"
// "three"
```

## 第12章 オブジェクト

## 12.7.2 オブジェクトのマージと複製

`Object.assign` メソッド <sup>ES2015</sup> は、あるオブジェクトを別のオブジェクトに代入（assign）できます。このメソッドを使うことで、オブジェクトの複製やオブジェクト同士のマージができます。

`Object.assign` メソッドは、**target** オブジェクトに対して、1つ以上の **sources** オブジェクトを指定します。**sources** オブジェクト自身が持つ列挙可能なプロパティを第一引数の **target** オブジェクトに対してコピーします。`Object.assign` メソッドの返り値は、**target** オブジェクトになります。

```
const obj = Object.assign(target, ...sources);
```

## オブジェクトのマージ

具体的なオブジェクトのマージの例を見ていきます。

次のコードでは、新しく作った空のオブジェクトを **target** にしています。この空のオブジェクト (**target**) に **objectA** と **objectB** をマージしたものが、`Object.assign` メソッドの返り値となります。

```
const objectA = { a: "a" };
const objectB = { b: "b" };
const merged = Object.assign({}, objectA, objectB);
console.log(merged); // => { a: "a", b: "b" }
```

第一引数には空のオブジェクトではなく、既存のオブジェクトも指定できます。第一引数に既存のオブジェクトを指定した場合は、そのオブジェクトのプロパティが変更されます。

次のコードでは、第一引数に指定された **objectA** に対してプロパティが追加されています。

```
const objectA = { a: "a" };
const objectB = { b: "b" };
const merged = Object.assign(objectA, objectB);
console.log(merged); // => { a: "a", b: "b" }
// `objectA` が変更されている
console.log(objectA); // => { a: "a", b: "b" }
console.log(merged === objectA); // => true
```

空のオブジェクトを **target** にすることで、既存のオブジェクトには影響を与えずマージしたオブジェクトを作ることができます。そのため、`Object.assign` メソッドの第一引数には、空のオブジェクトリテラルを指定するのが典型的な利用方法です。

このとき、プロパティ名が重複した場合は、後ろのオブジェクトのプロパティにより上書きされます。JavaScript では、基本的に処理は先頭から後ろへと順番に行います。そのため、空のオブジェクトへ **objectA** を代入してから、その結果に **objectB** を代入するという形になります。

```
// `version` のプロパティ名が被っている
```



```
const objectA = { version: "a" };
const objectB = { version: "b" };
const merged = Object.assign({}, objectA, objectB);
// 後ろにある`objectB`のプロパティで上書きされる
console.log(merged); // => { version: "b" }
```

### オブジェクトの spread 構文でのマージ

ES2018 では、オブジェクトのマージを行うオブジェクトの... (spread 構文) が追加されました。ES2015 で配列の要素を展開する... (spread 構文) はサポートされていましたが、オブジェクトに対しても ES2018 でサポートされました。オブジェクトの spread 構文は、オブジェクトリテラルの中に指定したオブジェクトのプロパティを展開できます。

オブジェクトの spread 構文は、`Object.assign` とは異なり必ず新しいオブジェクトを作成します。なぜなら spread 構文はオブジェクトリテラルの中でのみ記述でき、オブジェクトリテラルは新しいオブジェクトを作成するためです。

次のコードでは `objectA` と `objectB` をマージした新しいオブジェクトを返します。

```
const objectA = { a: "a" };
const objectB = { b: "b" };
const merged = {
  ...objectA,
  ...objectB
};
console.log(merged); // => { a: "a", b: "b" }
```

プロパティ名が被った場合の優先順位は、後ろにあるオブジェクトが優先されます。そのため同じプロパティ名を持つオブジェクトをマージした場合には、後ろにあるオブジェクトによってプロパティが上書きされます。

```
// `version` のプロパティ名が被っている
const objectA = { version: "a" };
const objectB = { version: "b" };
const merged = {
  ...objectA,
  ...objectB,
  other: "other"
};
// 後ろにある`objectB`のプロパティで上書きされる
console.log(merged); // => { version: "b", other: "other" }
```

## 第12章 オブジェクト

## オブジェクトの複製

JavaScript には、オブジェクトを複製する関数はありません。しかし、新しく空のオブジェクトを作成し、そこへ既存のオブジェクトのプロパティをコピーすれば、それはオブジェクトの複製をしていると言えます。次のように、`Object.assign` メソッドを使うことでオブジェクトを複製できます。

```
// 引数の`obj`を浅く複製したオブジェクトを返す
const shallowClone = (obj) => {
  return Object.assign({}, obj);
};
const obj = { a: "a" };
const cloneObj = shallowClone(obj);
console.log(cloneObj); // => { a: "a" }
// オブジェクトを複製しているので、異なるオブジェクトとなる
console.log(obj === cloneObj); // => false
```

注意点として、`Object.assign` メソッドは `sources` オブジェクトのプロパティを浅くコピー (shallow copy) する点です。shallow copy とは、`sources` オブジェクトの直下にあるプロパティだけをコピーするということです。そのプロパティの値がオブジェクトである場合に、ネストした先のオブジェクトまでも複製するわけではありません。

```
const shallowClone = (obj) => {
  return Object.assign({}, obj);
};
const obj = {
  level: 1,
  nest: {
    level: 2
  },
};
const cloneObj = shallowClone(obj);
// `nest`オブジェクトは複製されていない
console.log(cloneObj.nest === obj.nest); // => true
```

逆にプロパティの値までも再帰的に複製してコピーすることを、深いコピー (deep copy) と呼びます。deep copy は、再帰的に shallow copy することで実現できます。次のコードでは、`deepClone` を `shallowClone` を使うことで実現しています。

```
// 引数の`obj`を浅く複製したオブジェクトを返す
const shallowClone = (obj) => {
```

```
        return Object.assign({}, obj);
    };
    // 引数の`obj`を深く複製したオブジェクトを返す
    function deepClone(obj) {
        const newObj = shallowClone(obj);
        // プロパティがオブジェクト型であるなら、再帰的に複製する
        Object.keys(newObj)
            .filter(k => typeof newObj[k] === "object")
            .forEach(k => newObj[k] = deepClone(newObj[k]));
        return newObj;
    }
    const obj = {
        level: 1,
        nest: {
            level: 2
        }
    };
    const cloneObj = deepClone(obj);
    // `nest`オブジェクトも再帰的に複製されている
    console.log(cloneObj.nest === obj.nest); // => false
```

このように、JavaScript のビルトインメソッドは浅い (shallow) 実装のみを提供し、深い (deep) 実装は提供していないことが多いです。言語としては最低限の機能を提供し、より複雑な機能はユーザー側で実装するという形式を取るためです。

JavaScript は言語仕様で定義されている機能が最低限であるため、それを補うようにユーザーが作成した小さな機能を持つライブラリが数多く公開されています。それらのライブラリは npm と呼ばれる JavaScript のパッケージ管理ツールで公開され、JavaScript のエコシステムを築いています。ライブラリの利用については「[ユースケース: Node.js で CLI アプリケーション](#)」の章で紹介します。

## 12.8 まとめ

この章では、オブジェクトについて学びました。

- `Object` というビルトインオブジェクトがある
- `{}` (オブジェクトリテラル) でのオブジェクトの作成や更新方法
- プロパティの存在確認する `in` 演算子と `hasOwnProperty` メソッド
- オブジェクトのインスタンスメソッドと静的メソッド

JavaScript の `Object` は他のオブジェクトのベースとなるオブジェクトです。次の「[プロトタイプオブジェクト](#)」の章では、`Object` がどのようにベースとして動作しているのかを見ていきます。

## 第13章 プロトタイプオブジェクト

# Chapter 13

「[オブジェクト](#)」の章では、オブジェクトの処理方法について見てきました。その中で、空のオブジェクトであっても `toString` メソッドなどを呼び出せていました。

```
const obj = {};  
console.log(obj.toString()); // "[object Object]"
```

オブジェクトリテラルで空のオブジェクトを定義しただけなのに、`toString` メソッドを呼び出せています。このメソッドはどこに実装されているのでしょうか？

また、JavaScript には `toString` 以外にも、オブジェクトに自動的に実装されるメソッドがあります。これらのオブジェクトに組み込まれたメソッドをビルトインメソッドと呼びます。

この章では、これらのビルトインメソッドがどこに実装され、なぜ `Object` のインスタンスから呼び出せるのかを確認していきます。詳しい仕組みについては「[クラス](#)」の章で改めて解説するため、この章では大まかな動作の流れを理解することが目的です。

### 13.1 Object はすべての元

`Object` には、他の `Array`、`String`、`Function` などのオブジェクトとは異なる特徴があります。それは、他のオブジェクトはすべて `Object` を継承しているという点です。

正確には、ほとんどすべてのオブジェクトは `Object.prototype` プロパティに定義された `prototype` オブジェクトを継承しています。`prototype` オブジェクトとは、すべてのオブジェクトの作成時に自動的に追加される特殊なオブジェクトです。`Object` の `prototype` オブジェクトは、すべてのオブジェクトから利用できるメソッドなどを提供するベースオブジェクトとも言えます。

具体的にどういうことかを見てみます。

先ほども登場した `toString` メソッドは、`Object` の `prototype` オブジェクトに定義があります。次のように、`Object.prototype.toString` メソッドの実装自体も参照できます。

```
// `Object.prototype`オブジェクトに`toString`メソッドの定義がある  
console.log(typeof Object.prototype.toString); // => "function"
```

このような `prototype` オブジェクトに組み込まれているメソッドはプロトタイプメソッドと呼ばれます。この書籍では `Object.prototype.toString` のようなプロトタイプメソッドを

## 13.1 Object はすべての元

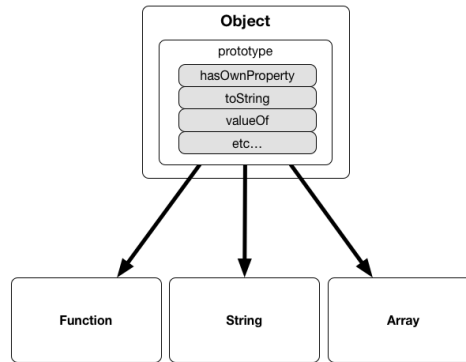


図 13.1 すべてのオブジェクトは Object の prototype を継承している

Object#toString と短縮して表記します。

```
Object.prototype.toString = Object#toString
```

Object のインスタンスは、この Object.prototype オブジェクトに定義されたメソッドやプロパティをインスタンス化したときに継承します。つまり、オブジェクトリテラルや new Object でインスタンス化したオブジェクトは、Object.prototype に定義されたものが利用できるということです。

次のコードでは、オブジェクトリテラルで作成（インスタンス化）したオブジェクトから、Object#toString メソッドを参照しています。このときに、インスタンスの toString メソッドと Object#toString は同じものとなることがわかります。

```
const obj = {
  "key": "value"
};
// `obj` インスタンスは `Object.prototype` に定義されたものを継承する
// `obj.toString` は継承した `Object.prototype.toString` を参照している
console.log(obj.toString === Object.prototype.toString); // => true
// インスタンスからプロトタイプメソッドを呼び出せる
console.log(obj.toString()); // => "[object Object]"
```

このように Object.prototype に定義されている toString メソッドなどは、インスタンス作成時に自動的に継承されるため、Object のインスタンスから呼び出せます。これによりオブジェクトリテラルで作成した空のオブジェクトでも、Object#toString メソッドなどを呼び出せるようになっています。

このインスタンスから prototype オブジェクト上に定義されたメソッドを参照できる仕組みをプロトタイプチェーンと呼びます。プロトタイプチェーンの仕組みについては「[クラス](#)」の章で扱うため、

## 第13章 プロトタイプオブジェクト

ここではインスタンスからプロトタイプメソッドを呼び出せるということがわかっていれば問題ありません。

### 13.1.1 プロトタイプメソッドとインスタンスメソッドの優先順位

プロトタイプメソッドと同じ名前のメソッドがインスタンスオブジェクトに定義されている場合もあります。その場合には、インスタンスに定義したメソッドが優先して呼び出されます。

次のコードでは、`Object` のインスタンスである `customObject` に `toString` メソッドを定義しています。実行してみると、プロトタイプメソッドよりも優先してインスタンスのメソッドが呼び出されていることがわかります。

```
// オブジェクトのインスタンスにtoString メソッドを定義
const customObject = {
  toString() {
    return "custom value";
  }
};

console.log(customObject.toString()); // => "custom value"
```

このように、インスタンスとプロトタイプオブジェクトで同じ名前のメソッドがある場合には、インスタンスのメソッドが優先されます。

### 13.1.2 `in` 演算子と `Object#hasOwnProperty` メソッドの違い

「オブジェクト」の章で学んだ `Object#hasOwnProperty` メソッドと `in` 演算子の挙動の違いについて見ていきます。2つの挙動の違いはこの章で紹介したプロトタイプオブジェクトに関係しています。

`hasOwnProperty` メソッドは、そのオブジェクト自身が指定したプロパティを持っているかを判定します。一方、`in` 演算子はオブジェクト自身が持っていなければ、そのオブジェクトの継承元である `prototype` オブジェクトまで探索して持っているかを判定します。つまり、`in` 演算子はインスタンスに実装されたメソッドなのか、プロトタイプオブジェクトに実装されたメソッドなのかを区別しません。

次のコードでは、空のオブジェクトが `toString` メソッドを持っているかを `Object#hasOwnProperty` メソッドと `in` 演算子でそれぞれ判定しています。`hasOwnProperty` メソッドは `false` を返し、`in` 演算子は `toString` メソッドがプロトタイプオブジェクトに存在するため `true` を返します。

```
const obj = {};

// `obj` というオブジェクト自体に`toString`メソッドが定義されているわけではない
console.log(obj.hasOwnProperty("toString")); // => false
// `in`演算子は指定されたプロパティ名が見つかるまで親をたどるため、`Object.prototype`まで見に行く
console.log("toString" in obj); // => true
```

次のように、インスタンスが `toString` メソッドを持っている場合は、`hasOwnProperty` メソッドも `true` を返します。

```
// オブジェクトのインスタンスにtoString メソッドを定義
const obj = {
  toString() {
    return "custom value";
  }
};
// オブジェクトのインスタンスが`toString`メソッドを持っている
console.log(obj.hasOwnProperty("toString")); // => true
console.log("toString" in obj); // => true
```

### 13.1.3 オブジェクトの継承元を明示する `Object.create` メソッド

`Object.create` メソッドを使うと、第一引数に指定した `prototype` オブジェクトを継承した新しいオブジェクトを作成できます。

これまでの説明で、オブジェクトリテラルは `Object.prototype` オブジェクトを自動的に継承したオブジェクトを作成していることがわかりました。オブジェクトリテラルで作成する新しいオブジェクトは、`Object.create` メソッドを使うことで次のように書けます。

```
// const obj = {} と同じ意味
const obj = Object.create(Object.prototype);
// `obj`は`Object.prototype`を継承している
console.log(obj.hasOwnProperty === Object.prototype.hasOwnProperty); // => true
```

### 13.1.4 `Array` も `Object` を継承している

`Object` と `Object.prototype` の関係と同じように、ビルトインオブジェクト `Array` も `Array.prototype` を持っています。同じように、配列 (`Array`) のインスタンスは `Array.prototype` を継承します。さらに、`Array.prototype` は `Object.prototype` を継承しているため、`Array` のインスタンスは `Object.prototype` も継承しています。

Array のインスタンス -> `Array.prototype` -> `Object.prototype`

`Object.create` メソッドを使って `Array` と `Object` の関係をコードとして表現してみます。この疑似コードは、`Array` コンストラクタの実装など、実際のものとは異なる部分があるため、あくまでイメージであることに注意してください。

```
// このコードはイメージです！
// `Array`コンストラクタ自身は関数でもある
```

## 第13章 プロトタイプオブジェクト

```
const Array = function() {};  
// `Array.prototype`は`Object.prototype`を継承している  
Array.prototype = Object.create(Object.prototype);  
// `Array`のインスタンスは、`Array.prototype`を継承している  
const array = Object.create(Array.prototype);  
// `array`は`Object.prototype`を継承している  
console.log(array.hasOwnProperty === Object.prototype.hasOwnProperty); // => true
```

このように、`Array`のインスタンスも`Object.prototype`を継承しているため、`Object.prototype`に定義されているメソッドを利用できます。

次のコードでは、`Array`のインスタンスから`Object#hasOwnProperty`メソッドが参照できていることがわかります。

```
const array = [];  
// `Array`のインスタンス -> `Array.prototype` -> `Object.prototype`  
console.log(array.hasOwnProperty === Object.prototype.hasOwnProperty); // => true
```

このような`hasOwnProperty`メソッドの参照が可能なのもプロトタイプチェーンという仕組みによるものです。

ここでは、`Object.prototype`はすべてのオブジェクトの親となるオブジェクトであることを覚えておくだけで問題ありません。これにより、`Array`や`String`などのインスタンスも`Object.prototype`が持つメソッドを利用できる点を覚えておきましょう。

また、`Array.prototype`などもそれぞれ独自のメソッドを定義しています。たとえば、`Array#toString`メソッドもそのひとつです。そのため、配列のインスタンスで`toString`メソッドを呼び出すと`Array#toString`が優先して呼び出されます。

```
const numbers = [1, 2, 3];  
// `Array#toString`が定義されているため、`Object#toString`とは異なる形式となる  
console.log(numbers.toString()); // => "1,2,3"
```



### Object.prototype を継承しないオブジェクト

Object はすべてのオブジェクトの親になるオブジェクトであると言いましたが、例外もあります。

イディオム (慣習的な書き方) ですが、Object.create(null) とすることで Object.prototype を継承しないオブジェクトを作成できます。これにより、プロパティやメソッドをまったく持たない本当に空のオブジェクトを作れます。

```
// 親がnull、つまり親がないオブジェクトを作る
const obj = Object.create(null);
// Object.prototype を継承しないため、hasOwnProperty が存在しない
console.log(obj.hasOwnProperty); // => undefined
```

Object.create メソッドは ES5 から導入されました。Object.create メソッドは Object.create(null) というイディオムで、一部ライブラリなどで Map オブジェクトの代わりとして利用されていました。Map とはキーと値の組み合わせを保持するためのオブジェクトです。

ただのオブジェクトも Map とよく似た性質を持っていますが、最初からいくつかのプロパティが存在しアクセスできてしまいます。なぜなら、Object のインスタンスはデフォルトで Object.prototype を継承するため、toString などのプロパティ名がオブジェクトを作成した時点で存在するためです。そのため、Object.create(null) で Object.prototype を継承しないオブジェクトを作成し、そのオブジェクトが Map の代わりとして使われていました。

```
// 空オブジェクトを作成
const obj = {};
// "toString" という値を定義してないのに、"toString" が存在している
console.log(obj["toString"]); // Function
// Map のような空オブジェクト
const mapLike = Object.create(null);
// toString キーは存在しない
console.log(mapLike["toString"]); // => undefined
```

しかし、ES2015 からは、本物の Map が利用できるため、Object.create(null) を Map の代わりに利用する必要はありません。Map については「[Map/Set](#)」の章で詳しく紹介します。

```
const map = new Map();
// toString キーは存在しない
console.log(map.has("toString")); // => false
```

## 第 13 章 プロトタイプオブジェクト

## 13.2 まとめ

この章では、プロトタイプオブジェクトについて学びました。

- プロトタイプオブジェクトはオブジェクトの作成時に自動的に作成される
- `Object` のプロトタイプオブジェクトには `toString` などのプロトタイプメソッドが定義されている
- ほとんどのオブジェクトは `Object.prototype` を継承することで `toString` メソッドなどを呼び出せる
- プロトタイプメソッドとインスタンスメソッドではインスタンスメソッドが優先される
- `Object.create` メソッドを使うことでプロトタイプオブジェクトを継承しないオブジェクトを作成できる

プロトタイプオブジェクトに定義されているメソッドがどのように参照されているかを確認しました。このプロトタイプの詳しい仕組みについては「[クラス](#)」の章で改めて解説します。

## 第14章

### 配列

# Chapter 14

配列は JavaScript の中でもよく使われるオブジェクトです。

配列とは値に順序をつけて格納できるオブジェクトです。配列に格納したそれぞれの値のことを要素、それぞれの要素の位置のことをインデックス (**index**) と呼びます。インデックスは先頭の要素から 0、1、2 のように 0 から始まる連番となります。

また JavaScript における配列は可変長です。そのため配列を作成後に配列へ要素を追加したり、配列から要素を削除できます。

この章では、配列の基本的な操作と配列を扱う場合におけるパターンについて学びます。

#### 14.1 配列の作成とアクセス

配列の作成と要素へのアクセス方法は「[データ型とリテラル](#)」の章ですでに紹介していますが、もう一度振り返ってみましょう。

配列の作成には配列リテラルを使います。配列リテラル (`[ ]`) の中に要素をカンマ (,) 区切りで記述するだけです。

```
const emptyArray = [];  
const numbers = [1, 2, 3];  
// 2次元配列 (配列の配列)  
const matrix = [  
  ["a", "b"],  
  ["c", "d"]  
];
```

作成した配列の要素へインデックスとなる数値を、**配列 [インデックス]** と記述することで、そのインデックスの要素を配列から読み取れます。配列の先頭要素のインデックスは 0 となります。配列のインデックスは、0 以上  $2^{32} - 1$  未満の整数となります。

```
const array = ["one", "two", "three"];  
console.log(array[0]); // => "one"
```

## 第 14 章 配列

2 次元配列（配列の配列）からの値の読み取りも同様に配列 [インデックス] でアクセスできます。配列 [0][0] は、配列の 0 番目の要素である配列 (["a", "b"]) の 0 番目の要素を読み取ります。

```
// 2 次元配列 (配列の配列)
const matrix = [
  ["a", "b"],
  ["c", "d"]
];
console.log(matrix[0][0]); // => "a"
```

配列の `length` プロパティは配列の要素の数を返します。そのため、配列の最後の要素へアクセスするには `array.length - 1` をインデックスとして利用できます。

```
const array = ["one", "two", "three"];
console.log(array.length); // => 3
// 配列の要素数 - 1 が 最後の要素のインデックスとなる
console.log(array[array.length - 1]); // => "three"
```

一方、存在しないインデックスにアクセスした場合はどうなるでしょうか？ JavaScript では、存在しないインデックスに対してアクセスした場合に、例外ではなく `undefined` を返します。

```
const array = ["one", "two", "three"];
// `array` にはインデックスが 100 の要素は定義されていない
console.log(array[100]); // => undefined
```

これは、配列がオブジェクトであることを考えると、次のように存在しないプロパティへアクセスしているのと原理は同じです。オブジェクトでも、存在しないプロパティへアクセスした場合には `undefined` が返ってきます。

```
const obj = {
  "0": "one",
  "1": "two",
  "2": "three",
  "length": 3
};
// obj["100"] は定義されていないため、undefined が返る
console.log(obj[100]); // => undefined
```

また、配列は常に `length` の数だけ要素を持っているとは限りません。次のように、配列リテラルでは値を省略することで、未定義の要素を含めることができます。このような、配列の中に隙間があるものを疎な配列と呼びます。一方、隙間がなくすべてのインデックスに要素がある配列を密な配列と呼びます。

```
// 未定義の箇所が 1 つ含まれる疎な配列
// インデックスが 1 の値を省略しているので、カンマが 2 つ続いていることに注意
const sparseArray = [1,, 3];
console.log(sparseArray.length); // => 3
// 1 番目の要素は存在しないため undefined が返る
console.log(sparseArray[1]); // => undefined
```

## 14.2 オブジェクトが配列かどうかを判定する

あるオブジェクトが配列かどうかを判定するには `Array.isArray` メソッドを利用します。`Array.isArray` メソッドは引数が配列ならば `true` を返します。

```
const obj = {};
const array = [];
console.log(Array.isArray(obj)); // => false
console.log(Array.isArray(array)); // => true
```

また、`typeof` 演算子では配列かどうかを判定することはできません。配列もオブジェクトの一種であるため、`typeof` 演算子の結果が `"object"` となるためです。

```
const array = [];
console.log(typeof array); // => "object"
```

### TypedArray<sup>ES2015</sup>

JavaScript の配列は可変長のみですが、`TypedArray` という固定長でかつ型付きの配列を扱う別のオブジェクトが存在します。`TypedArray` はバイナリデータのバッファを示すために使われるデータ型で、WebGL やバイナリを扱う場面で利用されます。文字列や数値などのプリミティブ型の値はそのままでは扱えないため、通常の配列とは用途や使い勝手が異なります。また、`TypedArray` は `Array.isArray` のメソッドの結果が `false` となることから別物と考えてよいでしょう。

```
// TypedArray を作成
const typedArray = new Int8Array(8);
console.log(Array.isArray(typedArray)); // => false
```

そのため、JavaScript で配列といった場合には `Array` を示します。

### 14.3 配列と分割代入 *rmES2015*

配列の指定したインデックスの値を変数として定義し直す場合には、分割代入 (Destructuring assignment) が利用できます。

配列の分割代入では、左辺に配列リテラルのような構文で定義したい変数名を書きます。右辺の配列から対応するインデックスの要素が、左辺で定義した変数に代入されます。

次のコードでは、左辺に定義した変数に対して、右辺の配列から対応するインデックスの要素が代入されます。**first** にはインデックスが 0 の要素、**second** にはインデックスが 1 の要素、**third** にはインデックスが 2 の要素が代入されます。

```
const array = ["one", "two", "three"];
const [first, second, third] = array;
console.log(first); // => "one"
console.log(second); // => "two"
console.log(third); // => "three"
```

#### undefined の要素と未定義の要素の違い

疎な配列で該当するインデックスに要素がない場合は `undefined` を返します。しかし、`undefined` という値も存在するため、配列に `undefined` という値がある場合に区別できません。

次のコードでは、`undefined` という値を要素として定義した密な配列と、要素そのものがない疎な配列を定義しています。どちらも要素にアクセスした結果は `undefined` となり、区別できていないことがわかります。

```
// 要素として`undefined`を持つ密な配列
const denseArray = [1, undefined, 3];
// 要素そのものがない疎な配列
const sparseArray = [1, , 3];
console.log(denseArray[1]); // => undefined
console.log(sparseArray[1]); // => undefined
```

この違いを見つける方法として利用できるのが `Object#hasOwnProperty` メソッドです。`hasOwnProperty` メソッドを使うことで、配列の指定したインデックスに要素自体が存在するかを判定できます。

```
const denseArray = [1, undefined, 3];
const sparseArray = [1, , 3];
// 要素自体は`undefined`値が存在する
console.log(denseArray.hasOwnProperty(1)); // => true
// 要素自体がない
console.log(sparseArray.hasOwnProperty(1)); // => false
```

## 14.4 配列から要素を検索

配列から指定した要素を検索する目的には、主に次の3つがあります。

- その要素のインデックスが欲しい場合
- その要素自体が欲しい場合
- その要素が含まれているかという真偽値が欲しい場合

配列にはそれぞれに対応したメソッドが用意されているため、目的別に見ていきます。

### 14.4.1 インデックスを取得

指定した要素が配列のどの位置にあるかを知りたい場合、`Array#indexOf` メソッドや `Array#findIndex` メソッド <sup>ES2015</sup> を利用します。要素の位置のことをインデックス (`index`)

## 第14章 配列

と呼ぶため、メソッド名にも `index` という名前が入っています。

次のコードでは、`Array#indexOf` メソッドを利用して、配列の中から"JavaScript"という文字列のインデックスを取得しています。`indexOf` メソッドは引数と厳密等価演算子 (`===`) で一致する要素があるなら、その要素のインデックスを返し、該当する要素がない場合は`-1` を返します。`indexOf` メソッドは先頭から検索して見つかった要素のインデックスを返します。`indexOf` メソッドには対となる `Array#lastIndexOf` メソッドがあり、`lastIndexOf` メソッドでは末尾から検索した結果が得られます。

```
const array = ["Java", "JavaScript", "Ruby"];
const indexOfJS = array.indexOf("JavaScript");
console.log(indexOfJS); // => 1
console.log(array[indexOfJS]); // => "JavaScript"
// "JS" という要素はないため -1 が返される
console.log(array.indexOf("JS")); // => -1
```

`indexOf` メソッドは配列からプリミティブな要素を発見できますが、オブジェクトは持っているプロパティが同じでも別オブジェクトだと異なるものとして扱われます。次のコードを見ると、同じプロパティを持つ異なるオブジェクトは、`indexOf` メソッドでは見つけることができません。これは、異なる参照を持つオブジェクト同士は`===`で比較しても一致しないためです。

```
const obj = { key: "value" };
const array = ["A", "B", obj];
console.log(array.indexOf({ key: "value" })); // => -1
// リテラルは新しいオブジェクトを作るため、異なるオブジェクトだと判定される
console.log(obj === { key: "value" }); // => false
// 等価のオブジェクトを検索してインデックスを返す
console.log(array.indexOf(obj)); // => 2
```

このように、異なるオブジェクトだが値は同じものを見つけない場合には、`Array#findIndex` メソッドが利用できます。`findIndex` メソッドの引数には配列の各要素をテストする関数をコールバック関数として渡します。`indexOf` メソッドとは異なり、テストする処理を自由に書けます。これにより、プロパティの値が同じ要素を配列から見つけて、その要素のインデックスを得ることができます。

```
// color プロパティを持つオブジェクトの配列
const colors = [
  { "color": "red" },
  { "color": "green" },
  { "color": "blue" }
];
// `color` プロパティが"blue"のオブジェクトのインデックスを取得
const indexOfBlue = colors.findIndex((obj) => {
```



```
        return obj.color === "blue";
    });
    console.log(indexOfBlue); // => 2
    console.log(colors[indexOfBlue]); // => { "color": "blue" }
```

#### 14.4.2 条件に一致する要素を取得

配列から要素を取得する方法としてインデックスを使うこともできます。先ほどのように `findIndex` メソッドでインデックスを取得し、そのインデックスで配列へアクセスすればよいだけです。

しかし、`findIndex` メソッドを使って要素を取得するケースでは、そのインデックスが欲しいのか、またはその要素自体が欲しいのかがコードとして明確ではありません。

より明確に要素自体が欲しいということを表現するには、`Array#find` メソッド <sup>ES2015</sup> が使えます。`find` メソッドには、`findIndex` メソッドと同様にテストする関数をコールバック関数として渡します。`find` メソッドの返り値は、要素そのものとなり、要素が存在しない場合は `undefined` を返します。

```
// color プロパティを持つオブジェクトの配列
const colors = [
    { "color": "red" },
    { "color": "green" },
    { "color": "blue" }
];
// `color` プロパティが"blue"のオブジェクトを取得
const blueColor = colors.find((obj) => {
    return obj.color === "blue";
});
console.log(blueColor); // => { "color": "blue" }
// 該当する要素がない場合は`undefined`を返す
const whiteColor = colors.find((obj) => {
    return obj.color === "white";
});
console.log(whiteColor); // => undefined
```

#### 14.4.3 指定範囲の要素を取得

配列から指定範囲の要素を取り出す方法として `Array#slice` メソッドが利用できます。`slice` メソッドは第一引数に開始位置、第二引数に終了位置を指定することで、その範囲を取り出した新しい配列を返します。第二引数は省略でき、省略した場合は配列の末尾が終了位置となります。

```
const array = ["A", "B", "C", "D", "E"];
// インデックス 1 から 4 の範囲を取り出す
```

## 第 14 章 配列

```
console.log(array.slice(1, 4)); // => ["B", "C", "D"]
// 第二引数を省略した場合は、第一引数から末尾の要素までを取り出す
console.log(array.slice(1)); // => ["B", "C", "D", "E"]
// マイナスを指定すると後ろからの数えた位置となる
console.log(array.slice(-1)); // => ["E"]
// 第一引数 > 第二引数の場合、常に空配列を返す
console.log(array.slice(4, 1)); // => []
```

## 14.4.4 真偽値を取得

最後に、指定した要素が配列に含まれているかを知る方法について見ていきます。インデックスや要素が取得できれば、その要素は配列に含まれているということはわかります。

しかし、指定した要素が含まれているかだけを知りたい場合に、**Array#findIndex** メソッドや **Array#find** メソッドは過剰な機能を持っています。そのコードを読んだ人には、取得したインデックスや要素を何に使うのが明確ではありません。

次のコードは、**Array#indexOf** メソッドを利用し、該当する要素が含まれているかを判定しています。indexOf メソッドの結果を **indexOfJS** に代入していますが、含まれているかを判定する以外には利用していません。コードを隅々まで読まないといけないうため、意図が明確ではなくコードの読みづらさにつながります。

```
const array = ["Java", "JavaScript", "Ruby"];
// `indexOf` メソッドは含まれていないときのみ`-1`を返すことを利用
const indexOfJS = array.indexOf("JavaScript");
if (indexOfJS !== -1) {
  console.log("配列に JavaScript が含まれている");
  // ... いろいろな処理 ...
  // `indexOfJS` は、含まれているのかの判定以外には利用してない
}
```

そこで、ES2016 で導入された **Array#includes** メソッド <sup>ES2016</sup> を利用します。**Array#includes** メソッドは配列に指定要素が含まれているかを判定します。**includes** メソッドは真偽値を返すので、indexOf メソッドを使った場合に比べて意図が明確になります。前述のコードでは次のように **includes** メソッドを使うべきでしょう。

```
const array = ["Java", "JavaScript", "Ruby"];
// `includes` は含まれているなら`true`を返す
if (array.includes("JavaScript")) {
  console.log("配列に JavaScript が含まれている");
}
```

**includes** メソッドは、**indexOf** メソッドと同様、異なるオブジェクトだが値が同じものを見つけた

い場合には利用できません。**Array#find** メソッドのようにテストするコールバック関数を利用して、真偽値を得るには **Array#some** メソッドを利用できます。

**Array#some** メソッドはテストするコールバック関数にマッチする要素があるなら **true** を返し、存在しない場合は **false** を返します（「[ループと反復処理](#)」の章を参照）。

```
// color プロパティを持つオブジェクトの配列
const colors = [
  { "color": "red" },
  { "color": "green" },
  { "color": "blue" }
];
// `color` プロパティが"blue"のオブジェクトがあるかどうか
const isIncludedBlueColor = colors.some((obj) => {
  return obj.color === "blue";
});
console.log(isIncludedBlueColor); // => true
```

## 14.5 追加と削除

配列は可変長であるため、作成後の配列に対して要素を追加、削除できます。

要素を配列の末尾へ追加するには **Array#push** が利用できます。一方、末尾から要素を削除するには **Array#pop** が利用できます。

```
const array = ["A", "B", "C"];
array.push("D"); // "D"を末尾に追加
console.log(array); // => ["A", "B", "C", "D"]
const poppedItem = array.pop(); // 最末尾の要素を削除し、その要素を返す
console.log(poppedItem); // => "D"
console.log(array); // => ["A", "B", "C"]
```

要素を配列の先頭へ追加するには **Array#unshift** が利用できます。一方、配列の先頭から要素を削除するには **Array#shift** が利用できます。

```
const array = ["A", "B", "C"];
array.unshift("S"); // "S"を先頭に追加
console.log(array); // => ["S", "A", "B", "C"]
const shiftedItem = array.shift(); // 先頭の要素を削除
console.log(shiftedItem); // => "S"
console.log(array); // => ["A", "B", "C"]
```

## 14.6 配列同士を結合

`Array#concat` メソッドを使うことで配列と配列を結合した新しい配列を作成できます。

```
const array = ["A", "B", "C"];
const newArray = array.concat(["D", "E"]);
console.log(newArray); // => ["A", "B", "C", "D", "E"]
```

また、`concat` メソッドは配列だけではなく任意の値を要素として結合できます。

```
const array = ["A", "B", "C"];
const newArray = array.concat("新しい要素");
console.log(newArray); // => ["A", "B", "C", "新しい要素"]
```

## 14.7 配列の展開 ES2015

... (Spread 構文) を使うことで、配列リテラル中に既存の配列を展開できます。

次のコードでは、配列リテラルの末尾に配列を展開しています。これは、`Array#concat` メソッドで配列同士を結合するのと同じ結果になります。

```
const array = ["A", "B", "C"];
// Spread 構文を使った場合
const newArray = ["X", "Y", "Z", ...array];
// concat メソッドの場合
const newArrayConcat = ["X", "Y", "Z"].concat(array);
console.log(newArray); // => ["X", "Y", "Z", "A", "B", "C"]
console.log(newArrayConcat); // => ["X", "Y", "Z", "A", "B", "C"]
```

Spread 構文は、`concat` メソッドとは異なり、配列リテラル中の任意の位置に配列を展開できます。そのため、次のように要素の途中に配列を展開することも可能です。

```
const array = ["A", "B", "C"];
const newArray = ["X", ...array, "Z"];
console.log(newArray); // => ["X", "A", "B", "C", "Z"]
```

## 14.8 配列をフラット化 ES2019

`Array#flat` メソッド ES2019 を使うことで、多次元配列をフラットな配列に変換できます。引数を指定しなかった場合は 1 段階のみのフラット化ですが、引数に渡す数値でフラット化する深さを指定できます。配列をすべてフラット化する場合には、無限を意味する `Infinity` を値として渡すことで実現

できます。

```
const array = [[["A"], "B"], "C"];
// 引数なしは 1 を指定した場合と同じ
console.log(array.flat()); // => ["A", "B", "C"]
console.log(array.flat(1)); // => ["A", "B", "C"]
console.log(array.flat(2)); // => ["A", "B", "C"]
// すべてをフラット化するには Infinity を渡す
console.log(array.flat(Infinity)); // => ["A", "B", "C"]
```

また、`Array#flat` メソッドは必ず新しい配列を作成して返すメソッドです。そのため、これ以上フラット化できない配列をフラット化しても、同じ要素を持つ新しい配列を返します。

```
const array = ["A", "B", "C"];
console.log(array.flat()); // => ["A", "B", "C"]
```

## 14.9 配列から要素を削除

### 14.9.1 `Array#splice`

配列の先頭や末尾の要素を削除する場合は `Array#shift` や `Array#pop` で行えます。しかし、配列の任意のインデックスの要素を削除できません。配列の任意のインデックスの要素を削除するには `Array#splice` を利用できます。

`Array#splice` メソッドを利用すると、削除した要素を自動で詰めることができます。`Array#splice` メソッドは指定したインデックスから、指定した数だけ要素を取り除き、必要ならば要素を同時に追加できます。

```
const array = [];
array.splice(インデックス, 削除する要素数);
// 削除と同時に要素の追加もできる
array.splice(インデックス, 削除する要素数, ... 追加する要素);
```

たとえば、配列のインデックスが 1 の要素を削除するには、インデックス 1 から 1 つの要素を削除するという指定をする必要があります。このとき、削除した要素は自動で詰められるため、疎な配列にはなりません。

```
const array = ["a", "b", "c"];
// 1 番目から 1 つの要素 ("b") を削除
array.splice(1, 1);
console.log(array); // => ["a", "c"]
console.log(array.length); // => 2
console.log(array[1]); // => "c"
```

## 第14章 配列

```
// すべて削除
array.splice(0, array.length);
console.log(array.length); // => 0
```

### 14.9.2 length プロパティへの代入

配列のすべての要素を削除することは `Array#splice` で行えますが、配列の `length` プロパティへの代入を利用した方法もあります。

```
const array = [1, 2, 3];
array.length = 0; // 配列を空にする
console.log(array); // => []
```

配列の `length` プロパティへ要素数を代入すると、その要素数に配列が切り詰められます。つまり、`length` プロパティへ0を代入すると、インデックスが0以降の要素がすべて削除されます。

### 14.9.3 空の配列を代入

最後に、その配列の要素を削除するのではなく、新しい空の配列を変数へ代入する方法です。次のコードでは、`array` 変数に空の配列を代入することで、`array` に空の配列を参照させられます。

```
let array = [1, 2, 3];
console.log(array.length); // => 3
// 新しい配列で変数を上書き
array = [];
console.log(array.length); // => 0
```

元々、`array` 変数が参照していた `[1, 2, 3]` はどこからも参照されなくなり、ガベージコレクションによりメモリから解放されます。

また、`const` で宣言した配列の場合は変数に対して再代入できないため、この手法は使えません。そのため、再代入をしたい場合は `let` または `var` で変数宣言をする必要があります。

```
const array = [1, 2, 3];
console.log(array.length); // => 3
// `const` で宣言された変数には再代入できない
array = []; // TypeError: invalid assignment to const `array' が発生
```

## 14.10 破壊的なメソッドと非破壊的なメソッド

これまで紹介してきた配列を変更するメソッドには、破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドがあります。この破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドの違いを知ることは、意図しない結果を避けるために重

要です。破壊的なメソッドとは、配列オブジェクトそのものを変更し、変更した配列または変更箇所を返すメソッドです。非破壊的なメソッドとは、配列オブジェクトのコピーを作成してから変更し、そのコピーした配列を返すメソッドです。

破壊的なメソッドの例として、配列に要素を追加する `Array#push` メソッドがあります。`push` メソッドは、`myArray` の配列そのものへ要素を追加しています。その結果 `myArray` 変数の参照する配列が変更されるため破壊的なメソッドです。

```
const myArray = ["A", "B", "C"];
const result = myArray.push("D");
// `push`の返り値は配列ではなく、追加後の配列のlength
console.log(result); // => 4
// `myArray`が参照する配列そのものが変更されている
console.log(myArray); // => ["A", "B", "C", "D"]
```

非破壊的なメソッドの例として、配列に要素を結合する `Array#concat` メソッドがあります。`concat` メソッドは、`myArray` をコピーした配列に対して要素を結合し、その配列を返します。`myArray` 変数の参照する配列は変更されないため非破壊的なメソッドです。

```
const myArray = ["A", "B", "C"];
// `concat`の返り値は結合済みの新しい配列
const newArray = myArray.concat("D");
console.log(newArray); // => ["A", "B", "C", "D"]
// `myArray`は変更されていない
console.log(myArray); // => ["A", "B", "C"]
// `newArray`と`myArray`は異なる配列オブジェクト
console.log(myArray === newArray); // => false
```

JavaScript において破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドを名前から見分ける方法はありません。また、配列を返す破壊的なメソッドもあるため、返り値からも判別できません。たとえば、`Array#sort` メソッドは返り値がソート済みの配列ですが破壊的なメソッドです。

次の表で紹介するメソッドは破壊的なメソッドです。

メソッド名	返り値
<code>Array.prototype.pop</code>	配列の末尾の値
<code>Array.prototype.push</code>	変更後の配列の length
<code>Array.prototype.splice</code>	取り除かれた要素を含む配列
<code>Array.prototype.reverse</code>	反転した配列
<code>Array.prototype.shift</code>	配列の先頭の値
<code>Array.prototype.sort</code>	ソートした配列
<code>Array.prototype.unshift</code>	変更後の配列の length
<code>Array.prototype.copyWithin</code> [ES2015]	変更後の配列

第 14 章 配列

メソッド名	返回值
<a href="#">Array.prototype.fill</a> [ES2015]	変更後の配列

破壊的メソッドは意図せぬ副作用を与えてしまうことがあるため、そのことを意識して利用する必要があります。たとえば、配列から特定のインデックスの要素を削除する `removeAtIndex` という関数を提供したいとします。

```
// `array` の `index` 番目の要素を削除した配列を返す関数
function removeAtIndex(array, index) { /* 実装 */ }
```

次のように、破壊的なメソッドである `Array#splice` メソッドで要素を削除すると、引数として受け取った配列にも影響を与えます。この場合 `removeAtIndex` 関数には副作用があるため、破壊的であることについてのコメントがあると親切です。

```
// `array` の `index` 番目の要素を削除した配列を返す関数
// 引数の `array` は破壊的に変更される
function removeAtIndex(array, index) {
  array.splice(index, 1);
  return array;
}

const array = ["A", "B", "C"];
// `array` から 1 番目の要素を削除した配列を取得
const newArray = removeAtIndex(array, 1);
console.log(newArray); // => ["A", "C"]
// `array` 自体にも影響を与える
console.log(array); // => ["A", "C"]
```

一方、非破壊的メソッドは配列のコピーを作成するため、元々の配列に対して影響はありません。この `removeAtIndex` 関数を非破壊的なものにするには、受け取った配列をコピーしてから変更を加える必要があります。

JavaScript には `copy` メソッドそのものは存在しませんが、配列をコピーする方法として `Array#slice` メソッドと `Array#concat` メソッドが利用されています。`slice` メソッドと `concat` メソッドは引数なしで呼び出すと、その配列のコピーを返します。

```
const myArray = ["A", "B", "C"];
// `slice` は `myArray` のコピーを返す - `myArray.concat()` でも同じ
const copiedArray = myArray.slice();
myArray.push("D");
console.log(myArray); // => ["A", "B", "C", "D"]
// `array` のコピーである `copiedArray` には影響がない
console.log(copiedArray); // => ["A", "B", "C"]
```



```
// コピーであるため参照は異なる
console.log(copiedArray === myArray); // => false
```

コピーした配列に変更を加えることで、`removeAtIndex` 関数を非破壊的な関数として実装できます。非破壊的であれば引数の配列への副作用がないので、注意させるようなコメントは不要です。

```
// `array` の `index` 番目の要素を削除した配列を返す関数
function removeAtIndex(array, index) {
  // コピーを作成してから変更する
  const copiedArray = array.slice();
  copiedArray.splice(index, 1);
  return copiedArray;
}

const array = ["A", "B", "C"];
// `array` から 1 番目の要素を削除した配列を取得
const newArray = removeAtIndex(array, 1);
console.log(newArray); // => ["A", "C"]
// 元の `array` には影響がない
console.log(array); // => ["A", "B", "C"]
```

このように JavaScript の配列には破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドが混在しています。そのため、統一的なインターフェースで扱えないのが現状です。このような背景もあるため、JavaScript には配列を扱うためのさまざまなライブラリが存在します。非破壊的な配列を扱うライブラリの例として [immutable-array-prototype](#) や [Immutable.js](#) などがあります。

## 14.11 配列を反復処理するメソッド

「[ループと反復処理](#)」の章において配列を反復処理する方法を一部解説しましたが、改めて関連する Array メソッドを見ていきます。反復処理の中でもよく利用されるのが `Array#forEach`、`Array#map`、`Array#filter`、`Array#reduce` です。どのメソッドも共通して引数にコールバック関数を受け取るため高階関数と呼ばれます。

### 14.11.1 Array#forEach

`Array#forEach` は配列の要素を先頭から順番にコールバック関数へ渡し、反復処理を行うメソッドです。

次のようにコールバック関数には要素、インデックス、配列が引数として渡され、配列要素の先頭から順番に反復処理します。

```
const array = [1, 2, 3];
array.forEach((currentValue, index, array) => {
  console.log(currentValue, index, array);
});
```

## 第 14 章 配列

```
});  
// コンソールの出力  
// 1, 0, [1, 2, 3]  
// 2, 1, [1, 2, 3]  
// 3, 2, [1, 2, 3]
```

### 14.11.2 Array#map

**Array#map** は配列の要素を順番にコールバック関数へ渡し、コールバック関数が返した値から新しい配列を返す非破壊的なメソッドです。配列の各要素を加工したい場合に利用します。

次のようにコールバック関数には**要素**、**インデックス**、**配列**が引数として渡され、配列要素の先頭から順番に反復処理します。**map** メソッドの返り値は、それぞれのコールバック関数が返した値を集めた新しい配列です。

```
const array = [1, 2, 3];  
// 各要素に 10 を乗算した新しい配列を作成する  
const newArray = array.map((currentValue, index, array) => {  
  return currentValue * 10;  
});  
console.log(newArray); // => [10, 20, 30]  
// 元の配列とは異なるインスタンス  
console.log(array !== newArray); // => true
```

### 14.11.3 Array#filter

**Array#filter** は配列の要素を順番にコールバック関数へ渡し、コールバック関数が **true** を返した要素だけを集めた新しい配列を返す非破壊的なメソッドです。配列から不要な要素を取り除いた配列を作成したい場合に利用します。

次のようにコールバック関数には**要素**、**インデックス**、**配列**が引数として渡され、配列要素の先頭から順番に反復処理します。**filter** メソッドの返り値は、コールバック関数が **true** を返した要素だけを集めた新しい配列です。

```
const array = [1, 2, 3];  
// 奇数の値を持つ要素だけを集めた配列を返す  
const newArray = array.filter((currentValue, index, array) => {  
  return currentValue % 2 === 1;  
});  
console.log(newArray); // => [1, 3]  
// 元の配列とは異なるインスタンス  
console.log(array !== newArray); // => true
```

#### 14.11.4 Array#reduce

**Array#reduce** は累積値（アキュムレータ）と配列の要素を順番にコールバック関数へ渡し、1つの累積値を返します。配列から配列以外を含む任意の値を作成したい場合に利用します。

ここまでで紹介した反復処理のメソッドとは異なり、コールバック関数には**累積値**、**要素**、**インデックス**、**配列**を引数として渡します。**reduce** メソッドの第二引数には**累積値**の初期値となる値を渡します。

次のコードでは、**reduce** メソッドは初期値を 0 として配列の各要素を加算した 1 つの数値を返します。つまり配列から配列要素の合計値という Number 型の値を返しています。

```
const array = [1, 2, 3];  
// すべての要素を加算した値を返す  
// accumulator の初期値は`0`  
const totalValue = array.reduce((accumulator, currentValue, index, array) => {  
  return accumulator + currentValue;  
}, 0);  
// 0 + 1 + 2 + 3 という式の結果が返り値になる  
console.log(totalValue); // => 6
```

**Array#reduce** メソッドはやや複雑ですが、配列以外の値も返せるという特徴があります。

Array-like オブジェクト

配列のように扱えるが配列ではないオブジェクトのことを、**Array-like** オブジェクトと呼びます。Array-like オブジェクトとは配列のようにインデックスにアクセスでき、配列のように **length** プロパティも持っています。しかし、配列のインスタンスではないため、Array メソッドは持っていないオブジェクトのことです。

機能	Array-like オブジェクト	配列
インデックスアクセス ( <code>array[0]</code> )	できる	できる
長さ ( <code>array.length</code> )	持っている	持っている
Array メソッド ( <code>Array#forEach</code> など)	持っていない場合もある	持っている

Array-like オブジェクトの例として **arguments** があります。**arguments** オブジェクトは、**function** で宣言した関数の中から参照できる変数です。**arguments** オブジェクトには関数の引数に渡された値が順番に格納されていて、配列のように引数へアクセスできます。

```
function myFunc() {
  console.log(arguments[0]); // => "a"
  console.log(arguments[1]); // => "b"
  console.log(arguments[2]); // => "c"
  // 配列ではないため、配列のメソッドは持っていない
  console.log(typeof arguments.forEach); // => "undefined"
}
myFunc("a", "b", "c");
```

Array-like オブジェクトか配列なのかを判別するには **Array.isArray** メソッドを利用できます。Array-like オブジェクトは配列ではないので結果は常に **false** となります。

```
function myFunc() {
  console.log(Array.isArray([1, 2, 3])); // => true
  console.log(Array.isArray(arguments)); // => false
}
myFunc("a", "b", "c");
```

Array-like オブジェクトは配列のようで配列ではないというもどかしさを持つオブジェクトです。**Array.from** メソッド <sup>ES2015</sup> を使うことで Array-like オブジェクトを配列に変換して扱うことができます。一度配列に変換してしまえば Array メソッドも利用できます。

```
function myFunc() {
  // Array-like オブジェクトを配列へ変換
  const argumentsArray = Array.from(arguments);
  console.log(Array.isArray(argumentsArray)); // => true
  // 配列のメソッドを利用できる
  argumentsArray.forEach(arg => {
    console.log(arg);
  });
}
myFunc("a", "b", "c");
```

## 14.12 メソッドチェーンと高階関数

配列で頻出するパターンとしてメソッドチェーンがあります。メソッドチェーンとは名前のとおり、メソッドを呼び出した返り値に対してメソッド呼び出しをするパターンのことを言います。

次のコードでは、`Array#concat` メソッドの返り値、つまり配列に対してさらに `concat` メソッドを呼び出すというメソッドチェーンが行われています。

```
const array = ["a"].concat("b").concat("c");
console.log(array); // => ["a", "b", "c"]
```

このコードの `concat` メソッドの呼び出しを分解してみると何が行われているのかわかりやすいです。`concat` メソッドの返り値は結合した新しい配列です。先ほどのメソッドチェーンでは、その新しい配列に対してさらに `concat` メソッドで値を結合しているということがわかります。

```
// メソッドチェーンを分解した例
// 一時的な`abArray`という変数が増えている
const abArray = ["a"].concat("b");
console.log(abArray); // => ["a", "b"]
const abcArray = abArray.concat("c");
console.log(abcArray); // => ["a", "b", "c"]
```

メソッドチェーンを利用することで処理の見た目を簡潔にできます。メソッドチェーンを利用した場合も最終的な処理結果は同じですが、途中の一時的な変数を省略できます。先ほどの例では `abArray` という一時的な変数をメソッドチェーンでは省略できています。

メソッドチェーンは配列に限ったものではありませんが、配列では頻出するパターンです。なぜなら、配列に含まれるデータを表示する際には、最終的に文字列や数値など別のデータへ加工することがほとんどであるためです。配列には配列を返す高階関数が多く実装されているため、配列を柔軟に加工できます。

次のコードでは、ECMAScript のバージョン名と発行年数が定義された `ECMAScriptVersions` という配列が定義されています。この配列から 2000 年以前に発行された ECMAScript のバージョン名の一覧を取り出すことを考えてみます。目的の一覧を取り出すには「2000 年以前のデータに絞り込む」と「データから `name` を取り出す」という 2 つの加工処理を組み合わせる必要があります。

この 2 つの加工処理は `Array#filter` メソッドと `Array#map` メソッドで実現できます。`filter` メソッドで配列から 2000 年以前というルールで絞り込み、`map` メソッドでそれぞれの要素から `name` プロパティを取り出せます。どちらのメソッドも配列を返すのでメソッドチェーンで処理をつなげられます。

```
// ECMAScript のバージョン名と発行年
const ECMAScriptVersions = [
  { name: "ECMAScript 1", year: 1997 },
  { name: "ECMAScript 2", year: 1998 },
```

## 第 14 章 配列

```
{ name: "ECMAScript 3", year: 1999 },
{ name: "ECMAScript 5", year: 2009 },
{ name: "ECMAScript 5.1", year: 2011 },
{ name: "ECMAScript 2015", year: 2015 },
{ name: "ECMAScript 2016", year: 2016 },
{ name: "ECMAScript 2017", year: 2017 },
];
// メソッドチェーンで必要な加工処理を並べている
const versionNames = ECMAScriptVersions
  // 2000 年以下のデータに絞り込み
  .filter(ECMAScript => ECMAScript.year <= 2000)
  // それぞれの要素から`name`プロパティを取り出す
  .map(ECMAScript => ECMAScript.name);
console.log(versionNames); // => ["ECMAScript 1", "ECMAScript 2", "ECMAScript 3"]
```

メソッドチェーンを使うことで複数の処理からなるものをひとつのまとった処理のように見せることができます。長過ぎるメソッドチェーンは長過ぎる関数と同じように読みにくくなりますが、適度な単位のメソッドチェーンは処理をスッキリ見せるパターンとして利用されています。

## 14.13 まとめ

この章では配列について学びました。

- 配列は順序を持った要素を格納できるオブジェクトの一種
- 配列には破壊的なメソッドと非破壊的なメソッドがある
- 配列には反復処理を行う高階関数となるメソッドがある
- メソッドチェーンは配列のメソッドが配列を返すことを利用している

配列は JavaScript の中でもよく使われるオブジェクトで、メソッドの種類も多いです。この書籍でもすべてのメソッドは紹介していないため、詳しくは [Array についてのドキュメント](#) も参照してみてください。

## 第15章

### 文字列

# Chapter 15

この章では JavaScript における文字列について学んでいきます。まずは、文字列の作成方法や文字列の操作方法について見ていきます。そして、文字列を編集して自由な文字列を作れるようになることがこの章の目的です。

#### 15.1 文字列を作成する

文字列を作成するには、文字列リテラルを利用します。「[データ型とリテラル](#)」の章でも紹介しましたが、文字列リテラルには"（ダブルクォート）、'（シングルクォート）、`（バッククォート）の3種類があります。

まずは"（ダブルクォート）と'（シングルクォート）について見ていきます。

"（ダブルクォート）と'（シングルクォート）に意味的な違いはありません。そのため、どちらを使うかは好みやプロジェクトごとのコーディング規約によって異なります。この書籍では、"（ダブルクォート）を主な文字列リテラルとして利用します。

```
const double = "文字列";
console.log(double); // => "文字列"
const single = '文字列';
console.log(single); // => '文字列'
// どちらも同じ文字列
console.log(double === single); // => true
```

ES2015 では、テンプレートリテラル`（バッククォート）が追加されました。`（バッククォート）を利用することで文字列を作成できる点は、他の文字列リテラルと同じです。

これに加えてテンプレートリテラルでは、文字列中に改行を入力できます。次のコードでは、テンプレートリテラルを使って複数行の文字列を見た目どりに定義しています。

```
const multiline = `1 行目
2 行目
3 行目`;
// \n は改行を意味する
```

第 15 章 文字列

```
console.log(multiline); // => "1 行目\n2 行目\n3 行目"
```

どの文字列リテラルでも共通ですが、文字列リテラルは同じ記号が対になります。そのため、文字列の中にリテラルと同じ記号が出現した場合は、\（バックスラッシュ）を使いエスケープする必要があります。次のコードでは、文字列中の"を\"のようにエスケープしています。

```
const str = "This book is \"js-primer\"";
console.log(str); // => 'This book is "js-primer"'
```

15.2 エスケープシーケンス

文字列リテラル中にはそのままでは入力できない特殊な文字もあります。改行もそのひとつで、"（ダブルクォート）と'（シングルクォート）の文字列リテラルには改行をそのまま入力できません（テンプレートリテラル中には例外的に改行をそのまま入力できます）。

次のコードは、JavaScript の構文として正しくないため、構文エラー（SyntaxError）となります。

```
// JavaScript エンジンが構文として解釈できないため、SyntaxError となる
const invalidString = "1 行目
2 行目
3 行目";
```

この問題を回避するためには、改行のような特殊な文字をエスケープシーケンスとして書く必要があります。エスケープシーケンスは、\と特定の文字を組み合わせることで、特殊文字を表現します。

次の表では、代表的なエスケープシーケンスを紹介しています。エスケープシーケンスは、"（ダブルクォート）、'（シングルクォート）、`（バッククォート）すべての文字列リテラルの中で利用できます。

エスケープシーケンス	意味
\'	シングルクォート
\"	ダブルクォート
\`	バッククォート
\\	バックスラッシュ (\そのものを表示する)
\n	改行
\t	タブ
\uXXXX	Code Unit(\u と 4 桁の HexDigit)
\u{X} ... \u{XXXXXX}	Code Point (\u{ }のカッコ中に HexDigit)

このエスケープシーケンスを利用することで、先ほどの"（ダブルクォート）の中に改行（\n）を入力できます。

```
// 改行を\nのエスケープシーケンスとして入力している
const multiline = "1 行目\n2 行目\n3 行目";
console.log(multiline);
```



```
/* 改行した結果が出力される
1 行目
2 行目
3 行目
*/
```

また、\からはじまる文字は自動的にエスケープシーケンスとして扱われます。しかし、\aのように定義されていないエスケープシーケンスは、\が単に無視され a という文字列として扱われます。これにより、\ (バックスラッシュ) そのものを入力していたつもりが、その文字がエスケープシーケンスとして扱われてしまう問題があります。

次のコードでは、\\_ という組み合わせのエスケープシーケンスはないため、\が無視された文字列として評価されます。

```
console.log` (\_(ツ)_ /`);
// ` \_(ツ)_ /` のように\が無視されて表示される
```

\ (バックスラッシュ) そのものを入力したい場合は、\\のようにエスケープする必要があります。

```
console.log` (\\_(ツ)_ /`);
// ` \_(ツ)_ /` と表示される
```

## 15.3 文字列を結合する

文字列を結合する簡単な方法は文字列結合演算子 (+) を使う方法です。

```
const str = "a" + "b";
console.log(str); // => "ab"
```

変数と文字列を結合したい場合も文字列結合演算子で行えます。

```
const name = "JavaScript";
console.log("Hello " + name + "!");// => "Hello JavaScript!"
```

特定の書式に文字列を埋め込むには、テンプレートリテラルを使うとより宣言的に書けます。

テンプレートリテラル中に\${変数名}で書かれた変数は評価時に展開されます。つまり、先ほどの文字列結合は次のように書けます。

```
const name = "JavaScript";
console.log(`Hello ${name}!`);// => "Hello JavaScript!"
```

### 15.4 文字へのアクセス

文字列の特定の位置にある文字にはインデックスを指定してアクセスできます。これは、配列における要素へのアクセスにインデックスを指定するのと同じです。

文字列では文字列 [インデックス] のように指定した位置 (インデックス) の文字へアクセスできます。インデックスの値は 0 以上  $2^{53} - 1$  未満の整数が指定できます。

```
const str = "文字列";
// 配列と同じようにインデックスでアクセスできる
console.log(str[0]); // => "文"
console.log(str[1]); // => "字"
console.log(str[2]); // => "列"
```

また、存在しないインデックスへのアクセスでは配列やオブジェクトと同じように `undefined` を返します。

```
const str = "文字列";
// 42 番目の要素は存在しない
console.log(str[42]); // => undefined
```

### 15.5 文字列とは

今まで何気なく「文字列」という言葉を利用していましたが、ここでいう文字列とはどのようなものでしょうか？ コンピュータのメモリ上に文字列の「ア」といった文字をそのまま保存できないため、0 と 1 からなるビット列へ変換する必要があります。この文字からビット列へ変換することを符号化 (エンコード) と呼びます。

一方で、変換後のビット列が何の文字なのかを管理する表が必要になります。この文字に対応する ID の一覧表のことを符号化文字集合と呼びます。

次の表は、Unicode という文字コードにおける符号化文字集合からカタカナの一部分を取り出したものです。<sup>\*1</sup> Unicode はすべての文字に対して ID (Code Point) を振ることを目的に作成されている仕様です。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
30A0	=	ア	アイ	イ	ウ	ウ	エ	エ	オ	オ	カ	ガ	キ	ギ	ク	
30B0	グ	ケ	ゲ	コ	ゴ	サ	ザ	シ	ジ	ス	ズ	セ	ゼ	ソ	ゾ	タ
30C0	ダ	チ	ヂ	ツ	ツ	ヅ	テ	デ	ト	ド	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ

JavaScript (ECMAScript) は文字コードとして Unicode を採用し、文字をエンコードする方式と

<sup>\*1</sup> Unicode のカタカナの一覧 <https://unicode-table.com/jp/#katakana> から取り出したテーブルです。

して UTF-16 を採用しています。UTF-16 とは、それぞれの文字を 16bit のビット列に変換するエンコード方式です。Unicode では 1 文字を表すのに使う最小限のビットの組み合わせを **Code Unit**（符号単位）と呼び、UTF-16 では各 Code Unit のサイズが 16bit（2 バイト）です。

次のコードは、文字列を構成する Code Unit を hex 値（16 進数）にして表示する例です。`String#charCodeAt` メソッドは、文字列の指定インデックスの Code Unit を整数として返します。その Code Unit の整数値を `String#toString` メソッドで hex 値（16 進数）にしています。

```
const str = "アオイ";
// それぞれの文字をCode Unit の hex 値（16 進数）に変換する
// toString の引数に 16 を渡すと 16 進数に変換される
console.log(str.charCodeAt(0).toString(16)); // => "30a2"
console.log(str.charCodeAt(1).toString(16)); // => "30aa"
console.log(str.charCodeAt(2).toString(16)); // => "30a4"
```

逆に、Code Unit を hex 値（16 進数）から文字へと変換するには `String.fromCharCode` メソッドを使います。次のコードでは、16 進数の整数リテラルである `0x` で記述した Code Unit から文字列へと変換しています（`0x` リテラルについては「[データ型とリテラル](#)」の章を参照）。

```
const str = String.fromCharCode(
  0x30a2, // アの Code Unit
  0x30aa, // オの Code Unit
  0x30a4 // イの Code Unit
);
console.log(str); // => "アオイ"
```

これらの結果をまとめると、この文字列と文字列を構成する UTF-16 の Code Unit との関係は次のようになります。

インデックス	0	1	2
文字列	ア	オ	イ
UTF-16 の Code Unit（16 進数）	0x30A2	0x30AA	0x30A4

このように、JavaScript における文字列は 16bit の Code Unit が順番に並んだものとして内部的に管理されています。これは、ECMAScript の内部表現として UTF-16 を採用しているだけで、JavaScript ファイル（ソースコードを書いたファイル）のエンコーディングとは関係ありません。そのため、JavaScript ファイル自体のエンコードは、UTF-16 以外の文字コードであっても問題ありません。

UTF-16 を利用していることは JavaScript の内部的な表現であるため、気にする必要がないようにも思えます。しかし、この JavaScript が UTF-16 を利用していることは、これから見ていく String の API にも影響しています。この UTF-16 と文字列については、次の章である「[文字列と Unicode](#)」で詳しく見ていきます。

ここでは、「JavaScript の文字列の各要素は UTF-16 の Code Unit で構成されている」ということ

## 第15章 文字列

だけを覚えておけば問題ありません。

## 15.6 文字列の分解と結合

文字列を配列へ分解するには `String#split` メソッドを利用できます。一方、配列の要素を結合して文字列にするには `Array#join` メソッドを利用できます。

この2つはよく組み合わせて利用されるため、合わせて見ていきます。

`String#split` メソッドは、第一引数に指定した区切り文字で文字列を分解した配列を返します。次のコードでは、文字列を `・` で区切った配列を作成しています。

```
const strings = "赤・青・緑".split("・");
console.log(strings); // => ["赤", "青", "緑"]
```

分解してできた文字列の配列を結合して文字列を作る際に、`Array#join` メソッドが利用できます。`Array#join` メソッドの第一引数には区切り文字を指定し、その区切り文字で結合した文字列を返します。

この2つを合わせれば、区切り文字を `・` から、`へ` 変換する処理を次のように書くことができます。`・` で文字列を分割 (`split`) してから、区切り文字を `へ` にして結合 (`join`) すれば変換できます。

```
const str = "赤・青・緑".split("・").join("へ");
console.log(str); // => "赤へ青へ緑"
```

`String#split` メソッドの第一引数には正規表現も指定できます。これを利用すると、次のように文字列をスペースで区切るような処理を簡単に書けます。`/\s+/` は1つ以上のスペースにマッチする正規表現オブジェクトを作成する正規表現リテラルです。

```
// 文字間に1つ以上のスペースがある
const str = "a    b    c    d";
// 1つ以上のスペースにマッチして分解する
const strings = str.split(/\s+/);
console.log(strings); // => ["a", "b", "c", "d"]
```

## 15.7 文字列の長さ

`String#length` プロパティは文字列の要素数を返します。文字列の構成要素は Code Unit であるため、`length` プロパティは Code Unit の個数を返します。

次の文字列は3つの要素 (Code Unit) が並んだものであるため、`length` プロパティは3を返します。

```
console.log("文字列".length); // => 3
```

また、空文字列は要素数が0であるため、`length` プロパティの結果も0となります。

```
console.log("").length); // => 0
```

## 15.8 文字列の比較

文字列の比較には`===`（厳密比較演算子）を利用します。次の条件を満たしていれば同じ文字列となります。

- 文字列の要素である Code Unit が同じ順番で並んでいるか
- 文字列の長さ（length）は同じか

難しく書いていますが、同じ文字列同士なら`===`（厳密比較演算子）の結果は `true` となります。

```
console.log("文字列" === "文字列"); // => true
// 一致しなければ false となる
console.log("JS" === "ES"); // => false
// 文字列の長さが異なるので false となる
console.log("文字列" === "文字"); // => false
```

また、`===`などの比較演算子だけではなく、`>`、`<`、`>=`、`<=`など大小の関係演算子で文字列同士の比較もできます。

これらの関係演算子も、文字列の要素である Code Unit の同士を先頭から順番に比較します。文字列から Code Unit の数値を取得するには `String#charCodeAt` メソッドを利用できます。

次のコードでは、ABC と ABD を比較した場合にどちらが大きい（Code Unit の値が大きい）かを比較しています。

```
// "A"と"B"の Code Unit は 65 と 66
console.log("A".charCodeAt(0)); // => 65
console.log("B".charCodeAt(0)); // => 66
// "A" (65) は "B" (66) より Code Unit の値が小さい
console.log("A" > "B"); // => false
// 先頭から順番に比較し C > D が false であるため
console.log("ABC" > "ABD"); // => false
```

このように、関係演算子での文字列比較は Code Unit 同士を比較しています。この結果を予測することは難しく、また直感的ではない結果が生まれることも多いです。文字の順番は国や言語によっても異なるため、国際化（Internationalization）に関する知識も必要です。

JavaScript においても、[ECMA-402](#) という ECMAScript と関連する別の仕様として国際化についての取り決めがされています。この国際化に関する API を定義した `Intl` というビルトインオブジェクトもありますが、この API についての詳細は省略します。

## 15.9 文字列の一部を取得

文字列からその一部を取り出したい場合には、`String#slice` メソッドや `String#substring` メソッドが利用できます。

`slice` メソッドについては、すでに配列で学んでいますが、基本的な動作は文字列でも同様です。まずは `slice` メソッドについて見ていきます。

`String#slice` メソッドは、第一引数に開始位置、第二引数に終了位置を指定し、その範囲を取り出した新しい文字列を返します。第二引数は省略でき、省略した場合は文字列の末尾が終了位置となります。

位置にマイナスの値を指定した場合は文字列の末尾から数えた位置となります。また、第一引数の位置が第二引数の位置より大きい場合、常に空の文字列を返します。

```
const str = "ABCDE";
console.log(str.slice(1)); // => "BCDE"
console.log(str.slice(1, 5)); // => "BCDE"
// マイナスを指定すると後ろからの位置となる
console.log(str.slice(-1)); // => "E"
// インデックスが 1 から 4 の範囲を取り出す
console.log(str.slice(1, 4)); // => "BCD"
// 第一引数 > 第二引数の場合、常に空文字列を返す
console.log(str.slice(4, 1)); // => ""
```

`String#substring` メソッドは、`slice` メソッドと同じく第一引数に開始位置、第二引数に終了位置を指定し、その範囲を取り出して新しい文字列を返します。第二引数を省略した場合の挙動も同様で、省略した場合は文字列の末尾が終了位置となります。

`slice` メソッドとは異なる点として、位置にマイナスの値を指定した場合は常に 0 として扱われます。また、第一引数の位置が第二引数の位置より大きい場合、第一引数と第二引数が入れ替わるという予想しにくい挙動となります。

```
const str = "ABCDE";
console.log(str.substring(1)); // => "BCDE"
console.log(str.substring(1, 5)); // => "BCDE"
// マイナスを指定すると 0 として扱われる
console.log(str.substring(-1)); // => "ABCDE"
// 位置:1 から 4 の範囲を取り出す
console.log(str.substring(1, 4)); // => "BCD"
// 第一引数 > 第二引数の場合、引数が入れ替わる
// str.substring(1, 4) と同じ結果になる
console.log(str.substring(4, 1)); // => "BCD"
```

このように、マイナスの位置や引数が交換される挙動はわかりやすいものとは言えません。そのため、`slice` メソッドと `substring` メソッドに指定する引数は、どちらとも同じ結果となる範囲に限定したほうが直感的な挙動となります。つまり、指定するインデックスは 0 以上にして、第二引数を指定する場合は **第一引数の位置 < 第二引数の位置** にするということです。

`String#slice` メソッドは `String#indexOf` メソッドなど位置を取得するものと組み合わせて使うことが多いでしょう。次のコードでは、`?` の位置を `indexOf` メソッドで取得し、それ以降の文字列を `slice` メソッドで切り出しています。

```
const url = "https://example.com?param=1";
const indexOfQuery = url.indexOf("?");
const queryString = url.slice(indexOfQuery);
console.log(queryString); // => "?param=1"
```

また、配列とは異なりプリミティブ型の値である文字列は、`slice` メソッドと `substring` メソッド共に非破壊的です。機能的な違いがほとんどないため、どちらを利用するかは好みの問題となるでしょう。

## 15.10 文字列の検索

文字列の検索方法として、大きく分けて文字列による検索と正規表現による検索があります。

指定した文字列が文字列中に含まれているかを検索する方法として、`String` メソッドには取得したい結果ごとにメソッドが用意されています。ここでは、次の 3 種類の結果を取得する方法について文字列と正規表現それぞれの検索方法を見ていきます。

- マッチした箇所のインデックスを取得
- マッチした文字列の取得
- マッチしたかどうかの真偽値を取得

### 15.10.1 文字列による検索

`String` オブジェクトには、指定した文字列で検索するメソッドが用意されています。

#### 文字列によるインデックスの取得

`String#indexOf` メソッドと `String#lastIndexOf` メソッドは、指定した文字列で検索し、その文字列が最初に現れたインデックスを返します。これらは配列の `Array#indexOf` メソッドと同じで、厳密等価演算子 (`===`) で文字列を検索します。一致する文字列がない場合は `-1` を返します。

- `文字列.indexOf("検索文字列")`: 先頭から検索し、指定された文字列が最初に現れたインデックスを返す
- `文字列.lastIndexOf("検索文字列")`: 末尾から検索し、指定された文字列が最初に現れたインデックスを返す

どちらのメソッドも一致する文字列が複数個ある場合でも、指定した検索文字列を最初に見つけた時

## 第 15 章 文字列

点で検索は終了します。

```
// 検索対象となる文字列
const str = "にわにはにわにわとりがいる";
// indexOf は先頭から検索しインデックスを返す - "**にわ**にはにわにわとりがいる"
// "にわ"の先頭のインデックスを返すため 0 となる
console.log(str.indexOf("にわ")); // => 0
// lastIndexOf は末尾から検索しインデックスを返す- "にわにはにわ**にわ**とりがいる"
console.log(str.lastIndexOf("にわ")); // => 6
// 指定した文字列が見つからない場合は -1 を返す
console.log(str.indexOf("未知のキーワード")); // => -1
```

## 15.10.2 文字列にマッチした文字列の取得

文字列を検索してマッチした文字列は、検索文字列そのものになるので自明です。

次のコードでは"Script"という文字列で検索していますが、その検索文字列にマッチする文字列はもちろん"Script"になります。

```
const str = "JavaScript";
const searchWord = "Script";
const index = str.indexOf(searchWord);
if (index !== -1) {
    console.log(`${searchWord}が見つかりました`);
} else {
    console.log(`${searchWord}は見つかりませんでした`);
}
```

## 真偽値の取得

「文字列」に「検索文字列」が含まれているかを検索する方法がいくつか用意されています。次の 3 つのメソッドは ES2015 で導入されました。

- `String#startsWith(検索文字列)`<sup>ES2015</sup>: 検索文字列が先頭にあるかの真偽値を返す
- `String#endsWith(検索文字列)`<sup>ES2015</sup>: 検索文字列が末尾にあるかの真偽値を返す
- `String#includes(検索文字列)`<sup>ES2015</sup>: 検索文字列を含むかの真偽値を返す

具体的な例をいくつか見てみましょう。

```
// 検索対象となる文字列
const str = "にわにはにわにわとりがいる";
// startsWith - 検索文字列が先頭なら true
console.log(str.startsWith("にわ")); // => true
```



```

console.log(str.startsWith("いる")); // => false
// endsWith - 検索文字列が末尾なら true
console.log(str.endsWith("にわ")); // => false
console.log(str.endsWith("いる")); // => true
// includes - 検索文字列が含まれるなら true
console.log(str.includes("にわ")); // => true
console.log(str.includes("いる")); // => true

```

## 15.11 正規表現オブジェクト

文字列による検索では、固定の文字列にマッチするものしか検索できません。一方で正規表現による検索では、あるパターン（規則性）にマッチするという柔軟な検索ができます。

正規表現は正規表現オブジェクト（**RegExp** オブジェクト）として表現されます。正規表現オブジェクトはマッチする範囲を決めるパターンと正規表現の検索モードを指定するフラグの2つで構成されます。正規表現のパターン内では、次の文字は特殊文字と呼ばれ、特別な意味を持ちます。特殊文字として解釈されないように入力する場合には\（バックスラッシュ）でエスケープする必要があります。

```
\ ^ $ . * + ? ( ) [ ] { } |
```

正規表現オブジェクトを作成するには、正規表現リテラルと **RegExp** コンストラクタを使う2つの方法があります。

```

// 正規表現リテラルで正規表現オブジェクトを作成
const patternA = /パターン/フラグ;
// `RegExp` コンストラクタで正規表現オブジェクトを作成
const patternB = new RegExp("パターン文字列", "フラグ");

```

正規表現リテラルは、/と/のリテラル内に正規表現のパターンを書くことで、正規表現オブジェクトを作成できます。次のコードでは、+ という1回以上の繰り返しを意味する特殊文字を使い、a が1回以上連続する文字列にマッチする正規表現オブジェクトを作成しています。

```
const pattern = /a+/;
```

正規表現オブジェクトを作成するもうひとつの方法として **RegExp** コンストラクタがあります。**RegExp** コンストラクタでは、文字列から正規表現オブジェクトを作成できます。

次のコードでは、**RegExp** コンストラクタを使って a が1文字以上連続している文字列にマッチする正規表現オブジェクトを作成しています。これは先ほどの正規表現リテラルで作成した正規表現オブジェクトと同じ意味になります。

```
const pattern = new RegExp("a+");
```

### 15.11.1 正規表現リテラルと RegExp コンストラクタの違い

正規表現リテラルと `RegExp` コンストラクタの違いとして、正規表現のパターンが評価されるタイミングの違いがあります。正規表現リテラルは、ソースコードをロード（パース）した段階で正規表現のパターンが評価されます。一方で、`RegExp` コンストラクタでは通常の関数と同じように実際に `RegExp` コンストラクタを呼び出すまでパターンは評価されません。

単独の「という不正なパターンである正規表現を例に、評価されているタイミングの違いを見てみます。[は対になる]と組み合わせて利用する特殊文字であるため、正規表現のパターンに単独で書くと構文エラーの例外が発生します。

正規表現リテラルは、ソースコードのロード時に正規表現のパターンが評価されるため、次のように `main` 関数を呼び出していなくても構文エラー（`SyntaxError`）が発生します。

```
// 正規表現リテラルはロード時にパターンが評価され、例外が発生する
function main() {
  // `[`は対となる`]`を組み合わせる特殊文字であるため、単独で書けない
  const invalidPattern = /[/;
}
```

```
// `main`関数を呼び出さなくても例外が発生する
```

一方で、`RegExp` コンストラクタは実行時に正規表現のパターンが評価されるため、`main` 関数を呼び出すことで初めて構文エラー（`SyntaxError`）が発生します。

```
// `RegExp`コンストラクタは実行時にパターンが評価され、例外が発生する
function main() {
  // `[`は対となる`]`を組み合わせる特殊文字であるため、単独で書けない
  const invalidPattern = new RegExp("[");
}
```

```
// `main`関数を呼び出すことで初めて例外が発生する
main();
```

これを言い換えると、正規表現リテラルはコードを書いた時点で決まったパターンの正規表現オブジェクトを作成する構文です。一方で、`RegExp` コンストラクタは変数と組み合わせるなど、実行時に変わることがあるパターンの正規表現オブジェクトを作成できます。

例として、指定個数のホワイトスペース（空白文字）が連続した場合にマッチする正規表現オブジェクトで比較してみます。

次のコードでは、正規表現リテラルを使って 3 つ連続するホワイトスペースにマッチする正規表現オブジェクトを作成しています。`\s` はスペースやタブなどのホワイトスペースにマッチする特殊文字です。また、`{数字}` は指定した回数だけ繰り返すを意味する特殊文字です。

```
// 3つの連続するスペースなどにマッチする正規表現
const pattern = /\s{3}/;
```

正規表現リテラルは、ロード時に正規表現のパターンが評価されるため、`\s`の連続する回数を動的に変更することはできません。一方で、`RegExp` コンストラクタは、実行時に正規表現のパターンが評価されるため、変数を含んだ正規表現オブジェクトを作成できます。

次のコードでは、`RegExp` コンストラクタで変数 `spaceCount` の数だけ連続するホワイトスペースにマッチする正規表現オブジェクトを作成しています。注意点として、`\` (バックスラッシュ) 自体が、文字列中ではエスケープ文字であることに注意してください。そのため、`RegExp` コンストラクタの引数のパターン文字列では、バックスラッシュからはじまる特殊文字は`\` (バックスラッシュ) 自体をエスケープする必要があります。

```
const spaceCount = 3;
// `/\s{3}/`の正規表現を文字列から作成する
// "\"がエスケープ文字であるため、\"\"自身を文字列として書くには、\"\"のように2つ書く
const pattern = new RegExp(`\\s${spaceCount}`);
```

このように、`RegExp` コンストラクタは文字列から正規表現オブジェクトを作成できますが、特殊文字のエスケープが必要となります。そのため、正規表現リテラルで表現できる場合は、リテラルを利用したほうが簡潔でパフォーマンスもよいです。正規表現のパターンに変数を利用する場合などは、`RegExp` コンストラクタを利用します。

### 15.11.2 正規表現による検索

正規表現による検索は、正規表現オブジェクトと対応した `String` オブジェクトまたは `RegExp` オブジェクトのメソッドを利用します。

#### 正規表現によるインデックスの取得

`String#indexOf` メソッドの正規表現版ともいえる `String#search` メソッドがあります。`search` メソッドは正規表現のパターンにマッチした箇所のインデックスを返し、マッチする文字列がない場合は`-1`を返します。

- `String#indexOf(検索文字列)`: 指定された文字列にマッチした箇所のインデックスを返す
- `String#search(/パターン/)`: 指定された正規表現のパターンにマッチした箇所のインデックスを返す

次のコードでは、数字が3つ連続しているかを検索し、該当した箇所のインデックスを返しています。`\d`は、1文字の数字(0から9)にマッチする特殊文字です。

```
const str = "ABC123EFG";
const searchPattern = /\d{3}/;
console.log(str.search(searchPattern)); // => 3
```

## 第 15 章 文字列

## 正規表現によるマッチした文字列の取得

文字列による検索では、検索した文字列そのものがマッチした文字列になります。しかし、`search` メソッドの正規表現による検索は、正規表現パターンによる検索であるため、検索してマッチした文字列の長さは固定ではありません。つまり、次のように `String#search` メソッドでマッチしたインデックスのみを取得しても、実際にマッチした文字列がわかりません。

```
const str = "abc123def";
// 連続した数字にマッチする正規表現
const searchPattern = /\d+/;
const index = str.search(searchPattern); // => 3
// `index` だけではマッチした文字列の長さがわからない
str.slice(index, index + マッチした文字列の長さ); // マッチした文字列は取得できない
```

そのため、マッチした文字列を取得する `RegExp#exec` メソッドと `String#match` メソッドが用意されています。これらのメソッドは、正規表現のマッチを文字列の最後まで繰り返す `g` フラグ (global の略称) と組み合わせてよく利用されます。また、`g` フラグの有無によって返り値が変わるのも特徴的です。

- `String#match(正規表現)`: 文字列中でマッチするものを検索する
  - マッチした場合は、マッチした文字列を含んだ特殊な配列を返す
  - マッチしない場合は、`null` を返す
  - 正規表現の `g` フラグが有効化されているときは、マッチしたすべての結果を含んだ配列を返す
- `RegExp#exec(文字列)`: 文字列中でマッチするものを検索する
  - マッチした場合は、マッチした文字列を含んだ特殊な配列を返す
  - マッチしない場合は、`null` を返す
  - 正規表現の `g` フラグが有効化されているときは、マッチした末尾のインデックスを `lastIndex` プロパティに記憶する

`String#match` メソッドは正規表現の `g` フラグなしのパターンで検索した場合、マッチしたものが見つかった時点で検索が終了します。このときの `match` メソッドの返り値である配列は `index` プロパティと `input` プロパティが追加された特殊な配列となります。

次のコードの `/[a-zA-Z]+/` という正規表現は `a` から `Z` のどれかの文字が 1 つ以上連続しているものにマッチします。

```
const str = "ABC あいう DE えお";
const alphabetsPattern = /[a-zA-Z]+/;
// g フラグなしでは、最初の結果のみを含んだ特殊な配列を返す
const results = str.match(alphabetsPattern);
console.log(results.length); // => 1
// マッチした文字列はインデックスでアクセスできる
```

```
console.log(results[0]); // => "ABC"
// マッチした文字列の先頭のインデックス
console.log(results.index); // => 0
// 検索対象となった文字列全体
console.log(results.input); // => "ABC あいう DE えお"
```

`String#match` メソッドは正規表現の `g` フラグありのパターンで検索した場合、マッチしたすべての結果を含んだ配列を返します。

次のコードの `/[a-zA-Z]+/g` という正規表現は `a` から `Z` のどれかの文字が 1 つ以上連続しているものに繰り返しマッチします。このパターンにマッチする箇所は 2 つあるため、`String#match` メソッドの返り値である配列にも 2 つの要素が含まれています。

```
const str = "ABC あいう DE えお";
const alphabetsPattern = /[a-zA-Z]+/g;
// g フラグありでは、すべての検索結果を含む配列を返す
const resultsWithG = str.match(alphabetsPattern);
console.log(resultsWithG.length); // => 2
console.log(resultsWithG[0]); // => "ABC"
console.log(resultsWithG[1]); // => "DE"
// index と input は g フラグありの場合は追加されない
console.log(resultsWithG.index); // => undefined
console.log(resultsWithG.input); // => undefined
```

`RegExp#exec` メソッドも、`g` フラグの有無によって挙動が変化します。

`RegExp#exec` メソッドは `g` フラグなしのパターンで検索した場合、マッチした最初の結果のみを含む特殊な配列を返します。このときの `exec` メソッドの返り値である配列が `index` プロパティと `input` プロパティが追加された特殊な配列となるのは、`String#match` メソッドと同様です。

```
const str = "ABC あいう DE えお";
const alphabetsPattern = /[a-zA-Z]+/;
// g フラグなしでは、最初の結果のみを持つ配列を返す
const results = alphabetsPattern.exec(str);
console.log(results.length); // => 1
console.log(results[0]); // => "ABC"
// マッチした文字列の先頭のインデックス
console.log(results.index); // => 0
// 検索対象となった文字列全体
console.log(results.input); // => "ABC あいう DE えお"
```

`RegExp#exec` メソッドは `g` フラグありのパターンで検索した場合も、マッチした最初の結果のみを含む特殊な配列を返します。この点は `String#match` メソッドとは異なります。また、最後にマッチ

## 第 15 章 文字列

した末尾のインデックスを正規表現オブジェクトの `lastIndex` プロパティに記憶します。そしてもう一度 `exec` メソッドを呼び出すと最後にマッチした末尾のインデックスから検索が開始されます。

```
const str = "ABC あいう DE えお";
const alphabetsPattern = /[a-zA-Z]+/g;
// まだ一度も検索していないので、lastIndex は 0 となり先頭から検索が開始される
console.log(alphabetsPattern.lastIndex); // => 0
// g フラグありでも、一回目の結果は同じだが、`lastIndex` プロパティが更新される
const result1 = alphabetsPattern.exec(str);
console.log(result1[0]); // => "ABC"
console.log(alphabetsPattern.lastIndex); // => 3
// 2 回目の検索が、`lastIndex` の値のインデックスから開始される
const result2 = alphabetsPattern.exec(str);
console.log(result2[0]); // => "DE"
console.log(alphabetsPattern.lastIndex); // => 10
// 検索結果が見つからない場合は null を返し、`lastIndex` プロパティは 0 にリセットされる
const result3 = alphabetsPattern.exec(str);
console.log(result3); // => null
console.log(alphabetsPattern.lastIndex); // => 0
```

この `lastIndex` プロパティが検索ごとに更新される仕組みを利用することで、`exec` を反復処理してすべての検索結果を取得できます。`exec` メソッドはマッチしなければ `null` を返すため、マッチするものがなくなれば `while` 文から自動的に脱出します。

```
const str = "ABC あいう DE えお";
const alphabetsPattern = /[a-zA-Z]+/g;
let matches;
while (matches = alphabetsPattern.exec(str)) {
  console.log(`match: ${matches[0]}, lastIndex: ${alphabetsPattern.lastIndex}`);
}
// コンソールには次のように出力される
// match: ABC, lastIndex: 3
// match: DE, lastIndex: 10
```

このように `String#match` メソッドと `RegExp#exec` メソッドはどちらも `g` フラグによって挙動が変わります。また `RegExp#exec` メソッドは、正規表現オブジェクトの `lastIndex` プロパティを変更するという副作用を持ちます。

### マッチした一部の文字列を取得

`String#match` メソッドと `RegExp#exec` メソッドのどちらも正規表現のキャプチャリングに対応しています。キャプチャリングとは、正規表現中で `/パターン 1(パターン 2)/` のようにカッコで囲んだ部

分を取り出すことです。このキャプチャリングによって、正規表現でマッチした一部分だけを取り出せます。

`String#match` メソッド、`RegExp#exec` メソッドのどちらもマッチした結果を配列として返します。そのマッチしているパターンにキャプチャが含まれている場合は、次のように返り値の配列へキャプチャした部分が追加されていきます。

```
const [マッチした全体の文字列, ... キャプチャされた文字列] = 文字列.match(/パターン(キャプチャ)/);
```

次のコードでは、ECMAScript 数字の数字部分だけを取り出そうとしています。`String#match` メソッドとキャプチャリングによって数字 (`\d`) にマッチする部分を取り出しています。

```
// "ECMAScript (数字 +)"にマッチするが、欲しい文字列は数字の部分のみ
const pattern = /ECMAScript (\d+)/;
// 返り値は 0 番目がマッチした全体、1 番目がキャプチャの 1 番目というように対応している
// [マッチした全部の文字列, キャプチャの 1 番目, キャプチャの 2 番目 ....]
// `pattern.exec("ECMAScript 6")`も返り値は同じ
const [all, capture1] = "ECMAScript 6".match(pattern);
console.log(all); // => "ECMAScript 6"
console.log(capture1); // => "6"
```

### 真偽値を取得

正規表現オブジェクトを使って、そのパターンにマッチするかをテストするには、`RegExp#test` メソッドを利用できます。

正規表現のパターンには、パターンの位置を指定する特殊文字があります。そのため、「文字列による検索」で登場したメソッドは、すべての特殊文字と `RegExp#test` メソッドで表現できます。

- `String#startsWith: /パターン/.test(文字列)`  
– `^` は先頭に一致する特殊文字
- `String#endsWith: /パターン$/.test(文字列)`  
– `$` は末尾に一致する特殊文字
- `String#includes: /パターン/.test(文字列)`

具体的な例を見てみましょう。

```
// 検索対象となる文字列
const str = "にわにはにわにわとりがいる";
// ^ - 検索文字列が先頭なら true
console.log(/^にわ/.test(str)); // => true
console.log(/^いる/.test(str)); // => false
// $ - 検索文字列が末尾なら true
console.log(/にわ$/.test(str)); // => false
```

## 第 15 章 文字列

```
console.log(/いる$/.test(str)); // => true
// 検索文字列が含まれるならtrue
console.log(/にわ/.test(str)); // => true
console.log(/いる/.test(str)); // => true
```

そのほかにも、正規表現では繰り返しや文字の集合などを特殊文字で表現できるため柔軟な検索が可能です。

### 15.11.3 文字列と正規表現どちらを使うべきか

String メソッドでの検索と同等のことは、正規表現でもできることがわかりました。String メソッドと正規表現で同じ結果が得られる場合はどちらを利用するのがよいのでしょうか？

正規表現は曖昧な検索に強く、特殊文字を使うことで柔軟な検索結果を得られます。一方、曖昧であるため、コードを見ても何を検索しているかが正規表現のパターン自体からわからないことがあります。

次の例は、/からはじまり/で終わる文字列かを判定しようとしています。この判定を正規表現と String メソッドを使ってそれぞれ実装しています（これは意図的に正規表現に不利な例となっています）。

正規表現の場合、/<sup>^</sup>/.<sup>\*</sup>\\$/<sup>\*</sup>/のようにパターンそのものを見ても何をしたいのかはひと目ではわかりにくいです。String メソッドの場合は、/からはじまり/で終わるかを判定してることがそのままコードに表現できています。

```
const str = "/正規表現のような文字列/";
// 正規表現で^/からはじまり^/で終わる文字列のパターン
const regExpLikePattern = /^\/.*\$/*/;
// RegExp#test メソッドでパターンにマッチするかを判定
console.log(regExpLikePattern.test(str)); // => true
// String メソッドで、^/からはじまり^/で終わる文字列かを判定する関数
const isRegExpLikeString = (str) => {
  return str.startsWith("/") && str.endsWith("/");
};
console.log(isRegExpLikeString(str)); // => true
```

このように、正規表現は柔軟で便利ですが、コード上から意図が消えてしまいやすいです。そのため、正規表現を扱う際にはコメントや変数名で具体的な意図を補足したほうがよいでしょう。

「String メソッドと正規表現で同じ結果が得られる場合はどちらを利用するのがよいのでしょうか？」という疑問に戻ります。String メソッドで表現できることは String メソッドで表現し、柔軟性や曖昧な検索が必要な場合はコメントとともに正規表現を利用するという方針を推奨します。

正規表現についてより詳しくは [MDN の正規表現ドキュメント](#) や、コンソールで実行しながら試せる [regex101](#) のようなサイトを参照してください。



## 15.12 文字列の置換/削除

文字列の一部を置換したり削除するには `String#replace` メソッドを利用します。「[データ型とリテラル](#)」で説明したようにプリミティブ型である文字列は不変な特性を持ちます。そのため、文字列から一部の文字を削除するような操作はできません。

つまり、`delete` 演算子は文字列に対して利用できません。strict mode では削除できないプロパティを削除しようとするエラーが発生します (strict mode でない場合はエラーも発生せず単に無視されます)。

```
"use strict";
const str = "文字列";
// 文字列の 0 番目の削除を試みるが Strict mode では例外が発生する
delete str[0]; // => TypeError: property 0 is non-configurable and can't be deleted
```

代わりに、`String#replace` メソッドなどで削除したい文字を取り除いた新しい文字列を返すことで削除を表現します。`replace` メソッドは、文字列から第一引数の検索文字列または正規表現にマッチする部分を、第二引数の置換文字列へ置換します。第一引数には、文字列と正規表現を指定できます。

```
文字列.replace("検索文字列", "置換文字列");
文字列.replace(/パターン/, "置換文字列");
```

次のように、`replace` メソッドで削除したい部分を空文字列へ置換することで、文字列を削除できます。

```
const str = "文字列";
// "文字"を"" (空文字列) へ置換することで"削除"を表現
const newStr = str.replace("文字", "");
console.log(newStr); // => "列"
```

`replace` メソッドには正規表現も指定できます。`g` フラグを有効化した正規表現を渡すことで、文字列からパターンにマッチするものをすべて置換できます。

```
// 検索対象となる文字列
const str = "にわにはにわにわとりがいる";
// 文字列を指定した場合は、最初に一致したものが置換される
console.log(str.replace("にわ", "niwa")); // => "niwa にはにわにわとりがいる"
// `g` フラグなし正規表現の場合は、最初に一致したものが置換される
console.log(str.replace(/にわ/, "niwa")); // => "niwa にはにわにわとりがいる"
// `g` フラグあり正規表現の場合は、繰り返し置換を行う
console.log(str.replace(/にわ/g, "niwa")); // => "niwa には niwaniwa とりがいる"
```

`replace` メソッドでは、キャプチャした文字列を利用して複雑な置換処理もできます。

## 第15章 文字列

`replace` メソッドの第二引数にはコールバック関数を渡せます。第一引数のパターンにマッチした部分がコールバック関数の返り値で置換されます。コールバック関数の第一引数にはパターンに一致した文字列全体、第二引数以降へキャプチャした文字列が順番に入ります。

```
const 置換した結果の文字列 = 文字列.replace(/(パターン)/, (all, ...captures) => {
  return 置換したい文字列;
});
```

例として、2017-03-01 を 2017 年 03 月 01 日に置換する処理を書いてみましょう。

`/(\d{4})-(\d{2})-(\d{2})/`という正規表現が"2017-03-01"という文字列にマッチします。コールバック関数の `year`、`month`、`day` にはそれぞれキャプチャした文字列が入り、マッチした文字列全体がコールバック関数の返り値に置換されます。

```
function toDateJa(dateString) {
  // パターンにマッチしたときのみ、コールバック関数で置換処理が行われる
  return dateString.replace(/(\d{4})-(\d{2})-(\d{2})/, (all, year, month, day) => {
    // `all`には、マッチした文字列全体が入っているが今回は利用しない
    // `all`が次の返す値で置換されるイメージ
    return `${year}年${month}月${day}日`;
  });
}

// マッチしない文字列の場合は、そのままの文字列が返る
console.log(toDateJa("本日ハ晴天ナリ")); // => "本日ハ晴天ナリ"
// マッチした場合は置換した結果を返す
console.log(toDateJa("今日は 2017-03-01 です")); // => "今日は 2017 年 03 月 01 日です"
```

## 15.13 文字列の組み立て

最後に文字列の組み立てについて見ていきましょう。最初に述べたようにこの章の目的は、「自由な文字列を作れるようになること」です。

文字列を単純に結合したり置換することで新しい文字列を作れることがわかりました。一方、構造的な文字列の場合は単純に結合するだけでは意味が異なってしまうことがあります。

ここでの構造的な文字列とは、URL 文字列やファイルパス文字列といった文字列中にコンテキストを持っているものを指します。たとえば、URL 文字列は次のような構造を持っており、それぞれの要素に入る文字列の種類などが決められています（詳細は「[URL Standard](#)」を参照）。

```
"https://example.com/index.html"
~~~~~ ^^^^^^^^^^^^^ ^^^^^^^^^^^
|           |           |
scheme    host      pathname
```

これらの文字列を作成する場合は、文字列結合演算子 (+) で単純に結合するよりも専用の関数を用意するほうが安全です。

たとえば、次のように `baseUrl` と `pathname` を渡し、それらを結合した URL にあるリソースを取得する `getResource` 関数があるとします。この `getResource` 関数には、ベース URL(`baseUrl`) とパス (`pathname`) を引数に渡して利用します。

```
// `baseUrl`と`pathname`にあるリソースを取得する
function getResource(baseUrl, pathname) {
  const url = baseUrl + pathname;
  console.log(url); // => "http://example.com/resouces/example.js"
  // 省略) リソースを取得する処理...
}

const baseUrl = "http://example.com/resouces";
const pathname = "/example.js";
getResource(baseUrl, pathname);
```

しかし、人によっては、`baseUrl` の末尾には / が含まれると考える場合もあります。`getResource` 関数は、`baseUrl` の末尾に / が含まれているケースを想定していませんでした。そのため、意図しない URL からリソースを取得するという問題が発生します。

```
// `baseUrl`と`pathname`にあるリソースを取得する
function getResource(baseUrl, pathname) {
  const url = baseUrl + pathname;
  // ` ` と `/` が2つ重なってしまっている
  console.log(url); // => "http://example.com/resouces//example.js"
  // 省略) リソースを取得する処理...
}

const baseUrl = "http://example.com/resouces/";
const pathname = "/example.js";
getResource(baseUrl, pathname);
```

この問題が難しいところは、結合してできた `url` は文字列としては正しいため、エラーではないということです。つまり、一見すると問題ないように見えますが、実際に動かしてみて初めてわかるような問題が生じやすいのです。

そのため、このような構造的な文字列を扱う場合は、専用の関数や専用のオブジェクトを作ることで安全に文字列を処理します。

先ほどのような、URL 文字列の結合を安全に行うには、入力される `baseUrl` 文字列の表記揺れを吸収する仕組みを作成します。次の `baseJoin` 関数はベース URL とパスを結合した文字列を返しますが、ベース URL の末尾に / があるかの揺れを吸収しています。

```
// ベース URL とパスを結合した文字列を返す
```

## 第15章 文字列

```
function baseJoin(baseUrl, pathname) {
    // 末尾に / がある場合は、/を削除してから結合する
    const stripSlashBaseUrl = baseUrl.replace(/\/$/, "");
    return stripSlashBaseUrl + pathname;
}
// `baseUrl`と`pathname`にあるリソースを取得する
function getResource(baseUrl, pathname) {
    const url = baseJoin(baseUrl, pathname);
    // baseUrlの末尾に`/`があってもなくても同じ結果となる
    console.log(url); // => "http://example.com/resouces/example.js"
    // 省略) リソースを取得する処理...
}

const baseUrl = "http://example.com/resouces/";
const pathname = "/example.js";
getResource(baseUrl, pathname);
```

ECMAScript の範囲ではありませんが、URL やファイルパスといった典型的なものに対してはすでに専用のものがあります。URL を扱うものとしてウェブ標準 API である [URL](#) オブジェクト、ファイルパスを扱うものとしては Node.js のコアモジュールである [Path](#) モジュールなどがあります。専用の仕組みがある場合は、直接 + 演算子で結合するような文字列処理は避けるべきです。

### 15.13.1 タグつきテンプレート関数 ES2015

JavaScript では、テンプレートとなる文字列に対して一部分だけを変更する処理を行う方法として、タグつきテンプレート関数があります。タグつきテンプレート関数とは、関数 ‘テンプレート’ という形式で記述する関数とテンプレートリテラルを合わせた表現です。関数の呼び出しに関数 ( ‘テンプレート’ ) ではなく、関数 ‘テンプレート’ という書式を使っていることに注意してください。

通常の関数として呼び出した場合、関数の引数にはただの文字列が渡ってきます。

```
function tag(str) {
    // 引数`str`にはただの文字列が渡ってくる
    console.log(str); // => "template 0 literal 1"
}
// () をつけて関数を呼び出す
tag(`template ${0} literal ${1}`);
```

しかし、() ではなく関数 ‘テンプレート’ と記述することで、関数が受け取る引数にはタグつきテンプレート向けの値が渡ってきます。このとき、関数の第一引数にはテンプレートの中身が `{ }` で区切られた文字列の配列、第二引数以降は `{ }` の中に書いた式の評価結果が順番に渡されます。

```
// 呼び出し方によって受け取る引数の形式が変わる
```

```
function tag(strings, ...values) {
  // strings は文字列のパーツが${}で区切られた配列となる
  console.log(strings); // => ["template ", " literal ", ""]
  // values には${}の評価値が順番に入る
  console.log(values); // => [0, 1]
}
// () をつけずにテンプレートを呼び出す
tag`template ${0} literal ${1}`;
```

どちらも同じ関数ですが、関数‘テンプレート’という書式で呼び出すと渡される引数が特殊な形になります。そのため、タグつきテンプレートで利用する関数のことをタグ関数 (Tag function) と呼び分けることにします。

まずは引数をどう扱うかを見ていくために、タグつきテンプレートの内容をそのまま結合して返す `stringRaw` というタグ関数を実装してみます。 `Array#reduce` メソッドを使うことで、テンプレートの文字列と変数を順番に結合できます。

```
// テンプレートを順番どおりに結合した文字列を返すタグ関数
function stringRaw(strings, ...values) {
  // result の初期値は strings[0] の値となる
  return strings.reduce((result, str, i) => {
    console.log([result, values[i - 1], str]);
    // それぞれループで次のような出力となる
    // 1 回目: ["template ", 0, " literal "]
    // 2 回目: ["template 0 literal ", 1, ""]
    return result + values[i - 1] + str;
  });
}
// 関数`テンプレートリテラル` という形で呼び出す
console.log(stringRaw`template ${0} literal ${1}`); // => "template 0 literal 1"
```

ここで実装した `stringRaw` タグ関数と同様のものが、`String.raw` メソッド <sup>ES2015</sup> として提供されています。

```
console.log(String.raw`template ${0} literal ${1}`); // => "template 0 literal 1"
```

タグつきテンプレート関数を利用することで、テンプレートとなる文字列に対して特定の形式に変換したデータを埋め込むといったテンプレート処理が行えます。

次のコードでは、テンプレート中の変数を URL エスケープしてから埋め込むタグつきテンプレート関数を定義しています。 `encodeURIComponent` 関数は引数の値を URL エスケープする関数です。 `escapeURL` では受け取った変数を `encodeURIComponent` 関数で URL エスケープしてから埋め込んでいます。

## 第 15 章 文字列

```
// 変数を URL エスケープするタグ関数
function escapeURL(strings, ...values) {
  return strings.reduce((result, str, i) => {
    return result + encodeURIComponent(values[i - 1]) + str;
  });
}

const input = "A&B";
// escapeURL タグ関数を使ったタグつきテンプレート
const escapedURL = escapeURL`https://example.com/search?q=${input}&sort=desc`;
console.log(escapedURL); // => "https://example.com/search?q=A%26B&sort=desc"
```

このようにタグつきテンプレートリテラルを使うことで、コンテキストに応じた処理をつけ加えることができます。この機能は JavaScript 内に HTML などの別の言語や DSL（ドメイン固有言語）を埋め込む際に利用されることが多いです。

## 15.14 終わりに

この章では、JavaScript における文字列 (`String` オブジェクト) について紹介しました。文字列処理する `String` メソッドにはさまざまなものがあり、正規表現と組み合わせて使うものも含まれます。

正規表現は、正規表現のみで 1 冊の本が作れるような JavaScript 言語内にある別言語です。詳細は [MDN の正規表現ドキュメント](#) なども参照してください。

文字列は一見単純なオブジェクトに見えますが、文字列には URL やパスといったコンテキストを持つ文字列もあります。それらの文字列を安全に扱うためには、コンテキストに応じた処理が必要になります。また、タグつきテンプレートリテラルを利用することで、テンプレート中の変数を自動でエスケープするといった処理を実現できます。

## 第 16 章

## 文字列と Unicode

# Chapter 16

「[文字列](#)」の章で紹介したように、JavaScript は文字コードとして Unicode を採用し、エンコード方式として UTF-16 を採用しています。この UTF-16 を採用しているのは、あくまで JavaScript の内部で文字列を扱う際の文字コード（内部コード）です。そのため、コードを書いたファイル自体の文字コード（外部コード）は、UTF-8 のように UTF-16 以外の文字コードであっても問題ありません。

「[文字列](#)」の章では、これらの文字コードは意識していなかったように、内部的にどのような文字コードで扱っているかは意識せずに文字列処理ができます。しかし、JavaScript の String オブジェクトにはこの文字コード（Unicode）に特化した API もあります。また、絵文字を含む特定の文字を扱う際や「文字数」を数えるという場合には、内部コードである UTF-16 を意識しないといけない場面があります。

この章では、文字列における Unicode を意識しないといけない場面について見ていきます。また、Unicode 自体も ECMAScript と同じように歴史がある仕様であり、Unicode のすべてを紹介するには膨大な文字列が必要になります。そのため、この章は JavaScript における Unicode と UTF-16 に話を限定しています。

Unicode の歴史を含めた文字コード自体について詳しく知りたい方は「[プログラマのための文字コード技術入門](#)」や「[文字コード「超」研究](#)」等を参照してください。

### 16.1 Code Point

Unicode はすべての文字（制御文字などの画面に表示されない文字も含む）に対して ID を定義する目的で策定されている仕様です。この「文字」に対する「一意の ID」のことを **Code Point**（符号位置）と呼びます。

Code Point を扱うメソッドの多くは、ECMAScript 2015 で追加されています。ES2015 で追加された `String#codePointAt` メソッドや `String.fromCodePoint` メソッドを使うことで、文字列と Code Point を相互変換できます。

`String#codePointAt` メソッド <sup>ES2015</sup> は、文字列の指定インデックスにある文字の Code Point の値を返します。

```
// 文字列"あ"の Code Point を取得
console.log("あ".codePointAt(0)); // => 12354
```

## 第 16 章 文字列と Unicode

一方の `String.fromCharCode` メソッド <sup>ES2015</sup> は、指定した Code Point に対応する文字を返します。

```
// Code Point が`12354`の文字を取得する
console.log(String.fromCharCode(12354)); // => "あ"
// `12354`を 16 進数リテラルで表記しても同じ結果
console.log(String.fromCharCode(0x3042)); // => "あ"
```

また、文字列リテラル中には Unicode エスケープシーケンスで、直接 Code Point を書くこともできます。Code Point は `\u{Code Point の 16 進数の値}` のようにエスケープシーケンスとして記述できます。Unicode エスケープシーケンスでは、Code Point の 16 進数の値が必要となります。`Number#toString` メソッドの引数に基数となる 16 を渡すことで、16 進数の文字列を取得できます。

```
// "あ"の Code Point は 12354
const codePointOf あ = "あ".codePointAt(0);
// 12354 の 16 進数表現は"3042"
const hexOf あ = codePointOf あ.toString(16);
console.log(hexOf あ); // => "3042"
// Unicode エスケープで"あ"を表現できる
console.log("\u{3042}"); // => "あ"
```

## 16.2 Code Point と Code Unit の違い

Code Point (符号位置) について紹介しましたが、JavaScript の文字列の構成要素は UTF-16 で変換された Code Unit (符号単位) です (詳細は「[文字列](#)」の章を参照)。ある範囲の文字列については、Code Point (符号位置) と Code Unit (符号単位) は結果として同じ値となります。

次のコードでは、`アオイ` という文字列の各要素を Code Point と Code Unit として表示しています。`convertCodeUnits` 関数は文字列を Code Unit の配列にし、`convertCodePoints` 関数は文字列を Code Point の配列にしています。それぞれの関数の実装はまだ理解しなくても問題ありません。

```
// 文字列を Code Unit(16 進数) の配列にして返す
function convertCodeUnits(str) {
  const codeUnits = [];
  for (let i = 0; i < str.length; i++) {
    codeUnits.push(str.charCodeAt(i).toString(16));
  }
  return codeUnits;
}

// 文字列を Code Point(16 進数) の配列にして返す
function convertCodePoints(str) {
```



```
        return Array.from(str).map(char => {
            return char.codePointAt(0).toString(16);
        });
    }

    const str = "アオイ";
    const codeUnits = convertCodeUnits(str);
    console.log(codeUnits); // => ["30a2", "30aa", "30a4"]
    const codePoints = convertCodePoints(str);
    console.log(codePoints); // => ["30a2", "30aa", "30a4"]
```

実行した結果をまとめてみると、この文字列においては Code Point と Code Unit が同じ値になっていることがわかります。

表 16.1 文字列における Code Unit と Code Point の表

インデックス	0	1	2
文字列	ア	オ	イ
Unicode の Code Point (16 進数)	0x30A2	0x30AA	0x30A4
UTF-16 の Code Unit (16 進数)	0x30A2	0x30AA	0x30A4

しかし、文字列によっては Code Point と Code Unit が異なる値となる場合があります。  
先ほどと同じ関数を使い、リンゴ🍏 (リンゴの絵文字) という文字列を構成する Code Unit と Code Point を見比べてみます。

```
// 文字列を Code Unit(16 進数) の配列にして返す
function convertCodeUnits(str) {
    const codeUnits = [];
    for (let i = 0; i < str.length; i++) {
        codeUnits.push(str.charCodeAt(i).toString(16));
    }
    return codeUnits;
}

// 文字列を Code Point(16 進数) の配列にして返す
function convertCodePoints(str) {
    return Array.from(str).map(char => {
        return char.codePointAt(0).toString(16);
    });
}
```

第 16 章 文字列と Unicode

```
const str = "リンゴ🍏";
const codeUnits = convertCodeUnits(str);
console.log(codeUnits); // => ["30ea", "30f3", "30b4", "d83c", "df4e"]
const codePoints = convertCodePoints(str);
console.log(codePoints); // => ["30ea", "30f3", "30b4", "1f34e"]
```

実行した結果をまとめてみると、この絵文字を含む文字列においては Code Point と Code Unit が異なる値となることがわかります。

表 16.2 絵文字を含んだ文字列における Code Unit と Code Point の表

インデックス	0	1	2	3	4
文字列	リ	ン	ゴ	🍏	
Unicode の Code Point (16 進数)	0x30ea	0x30f3	0x30b4	0x1f34e	
UTF-16 の Code Unit (16 進数)	0x30ea	0x30f3	0x30b4	0xd83c	0xdf4e

具体的には、Code Point の要素数が 4 つなのに対して、Code Unit の要素数が 5 つになっています。また、Code Point では 1 つの Code Point が 🍏 に対応していますが、Code Unit では 2 つの Code Unit で 🍏 に対応しています。JavaScript では「文字列は Code Unit が順番に並んだもの」として扱われるためこの文字列の要素数(長さ)は Code Unit の個数である 5 つとなっています。

ある 1 つの文字に対応する ID である Code Point を、16bit (2 バイト) の Code Unit で表現するのが UTF-16 というエンコード方式です。しかし、16bit (2 バイト) で表現できる範囲は、65536 種類 (2 の 16 乗) です。現在、Unicode に登録されている Code Point は 10 万種類を超えているため、すべての文字と Code Unit を 1 対 1 の関係で表すことができません。

このような場合に、UTF-16 では 2 つ Code Unit の組み合わせ (合計 4 バイト) で 1 つの文字 (1 つの Code Point) を表現します。この仕組みをサロゲートペアと呼びます。

16.3 サロゲートペア

サロゲートペアでは、2 つ Code Unit の組み合わせ (合計 4 バイト) で 1 つの文字 (1 つの Code Point) を表現します。UTF-16 では、次の範囲をサロゲートペアに利用する領域としています。

- \uD800～\uDBFF：上位サロゲートの範囲
- \uDC00～\uDFFF：下位サロゲートの範囲

文字列中に上位サロゲートと下位サロゲートの Code Unit が並んだ場合に、2 つの Code Unit を組み合わせて 1 文字 (Code Point) として扱います。

次のコードでは、サロゲートペアの文字である「鰯 (ほっけ)」を次の 2 つの Code Unit で表現しています。Code Unit のエスケープシーケンス (\uXXXX) を 2 つ並べることで鰯という文字を表現できます。一方で、ES2015 からは Code Point のエスケープシーケンス (\u{XXXX}) も書けるため、1 つの Code Point で鰯という文字を表現できることもわかります。しかし、Code Point のエスケープシーケンスで書いた場合でも、内部的に Code Unit に変換された値で保持されることは変わりません。

```
// 上位サロゲート + 下位サロゲートの組み合わせ
console.log("\uD867\uDE3D"); // => "𪛗"
// Code Point での表現
console.log("\u{29e3d}"); // => "𪛗"
```

先ほどの例で登場した 🍏 (リンゴの絵文字) もサロゲートペアで表現される文字です。

```
// Code Unit (上位サロゲート + 下位サロゲート)
console.log("\uD83C\uDF4E"); // => "🍏"
// Code Point
console.log("\u{1F34E}"); // => "🍏"
```

このようにサロゲートペアでは、2つの Code Unit で1つの Code Point を表現します。

基本的には、文字列は Code Unit が順番に並んでいるものとして扱われるため、多くの `String` のメソッドは Code Unit ごとに作用します。また、インデックスアクセスも Code Unit ごととなります。そのため、サロゲートペアで表現している文字列では、上位サロゲート (0 番目) と下位サロゲート (1 番目) へのインデックスアクセスになります。

```
// 内部的には Code Unit が並んでいるものとして扱われている
console.log("\uD867\uDE3D"); // => "𪛗"
// インデックスアクセスも Code Unit ごととなる
console.log("𪛗"[0]); // => "\uD867"
console.log("𪛗"[1]); // => "\uDE3D"
```

絵文字や「𪛗 (ほっけ)」などのサロゲートペアで表現される文字が文字列中に含まれると、Code Unit ごとに扱う文字列処理は複雑になります。

たとえば、`String#length` プロパティは文字列における Code Unit の要素数を数えるため、`"🍏".length` の結果は 2 となります。

```
console.log("🍏".length); // => 2
```

このような場合には、文字列を Code Point ごとに処理することを考える必要があります。

## 16.4 Code Point を扱う

文字列を Code Point が順番に並んだものとして扱うには、Code Point に対応したメソッドなどを利用する必要があります。

ES2015 から文字列を Code Point ごとに扱うメソッドや構文が追加されています。次に紹介するのは、文字列を Code Point ごとに扱います。

- `CodePoint` を名前に含むメソッド
- `u` (Unicode) フラグが有効化されている正規表現
- 文字列の Iterator を扱うもの (`Destructuring`、`for...of`、`Array.from` メソッドなど)

## 第 16 章 文字列と Unicode

これらの Code Point を扱う処理と具体的な使い方を見ていきます。

### 16.4.1 正規表現の . と Unicode

ES2015 では、正規表現に `u` (Unicode) フラグが追加されました。この `u` フラグをつけた正規表現は、文字列を Code Point が順番に並んだものとして扱います。

具体的に `u` フラグの有無による `.` (改行文字以外のどの 1 文字にもマッチする特殊文字) の動作の違いを見ていきます。

`/(.)/` のひらき/というパターンで `.` にマッチする部分を取り出すことを例に見ていきます。

まずは、`u` フラグをつけていない正規表現と `String#match` メソッドでマッチした範囲を取り出してみます。`match` メソッドの返す値は [マッチした全体の文字列, キャプチャされた文字列] です (詳細は「[文字列](#)」の章を参照)。

実際にマッチした結果を見てみると、`.` は鯐の下位サロゲートである `\ude3d` にマッチしていることがわかります (`\ude3d` は単独では表示できないため、文字化けのように表示されます)。

```
const [all, fish] = "鯐のひらき".match(/(.)/のひらき/);
console.log(all); // => "\ude3d のひらき"
console.log(fish); // => "\ude3d"
```

つまり、`u` フラグをつけていない正規表現は、文字列を Code Unit が順番に並んだものとして扱っています。

このような意図しない結果を避けるには、正規表現に `u` フラグをつけます。`u` フラグがついた正規表現は、文字列を Code Point ごとに扱います。そのため、任意の 1 文字にマッチする `.` が鯐という文字 (Code Point) にマッチします。

```
const [all, fish] = "鯐のひらき".match(/(.)/のひらき/u);
console.log(all); // => "鯐のひらき"
console.log(fish); // => "鯐"
```

基本的には正規表現に `u` フラグをつけて問題となるケースは少ないはずです。なぜなら、サロゲートペアの片方だけにマッチしたい正規表現を書くケースはまれであるためです。

### 16.4.2 Code Point の数を数える

`String#length` プロパティは、文字列を構成する Code Unit の個数を表すプロパティです。そのためサロゲートペアを含む文字列では、`length` の結果が見た目より大きな値となる場合があります。

```
// Code Unit の個数を返す
console.log("🍎".length); // => 2
console.log("\uD83C\uDF4E"); // => "🍎"
console.log("\uD83C\uDF4E".length); // => 2
```

JavaScript には、文字列における Code Point の個数を数えるメソッドは用意されていません。これ

を行うには、文字列を Code Point ごとに区切った配列へ変換して、配列の長さを数えるのが簡潔です。

`Array.from` メソッド <sup>ES2015</sup> は、引数に iterable なオブジェクトを受け取り、それを元にした新しい配列を返します。iterable オブジェクトとは `Symbol.iterator` という特別な名前のメソッドを実装したオブジェクトの総称で、`for...of` 文などで反復処理が可能なオブジェクトです（詳細は「[ループと反復処理の for...of 文](#)」を参照）。

文字列も iterable オブジェクトであるため、`Array.from` メソッドによって 1 文字（厳密には Code Point）ごと区切った配列へと変換できます。先ほども紹介したように、文字列を iterable として扱う場合は Code Point ごとに処理を行います。

```
// Code Point ごとの配列にする
// Array.from メソッドは Iterator を配列にする
const codePoints = Array.from("リンゴ🍏");
console.log(codePoints); // => ["リ", "ン", "ゴ", "🍏"]
// Code Point の個数を数える
console.log(codePoints.length); // => 4
```

しかし、Code Point の数を数えた場合でも、直感的な結果にならない場合もあります。なぜなら、Code Point には制御文字などの視覚的に見えないものも定義されているためです。そのため、文字として数えたくないものは無視するなど、視覚的な文字列の長さを数えるにはさらなる工夫が必要になります。残念ながら、ビルトインメソッドにはこれらを簡単に扱う方法は用意されていません。

### 16.4.3 Code Point ごとに反復処理をする

先ほど紹介した `Array.from` メソッドを使えば、文字列を Code Point で区切った文字の配列へと変換できます。配列にすれば、あとは「[ループと反復処理](#)」の章で学んだ方法を使って、Code Point ごとに反復処理ができます。

次のコードでは、文字列中に登場する 🍏 の個数を数えています。`countOfCodePoints` 関数は、`Array.from` で Code Point ごとの配列にし、配列を `codePoint` でフィルターした結果できた配列の要素数を返します。

```
// 指定した`codePoint`の個数を数える
function countOfCodePoints(str, codePoint) {
  return Array.from(str).filter(item => {
    return item === codePoint;
  }).length;
}

console.log(countOfCodePoints("🍏🍏🍏🍏", "🍏")); // => 2
```

`for...of` による反復処理も文字列を Code Point ごとに扱えます。これは、`for...of` 文が対象を Iterator として列挙するためです。

先ほどのコードと同じ `countOfCodePoints` 関数を `for...of` を使って実装してみます。

## 第 16 章 文字列と Unicode

```
// 指定した`codePoint`の個数を数える
function countOfCodePoints(str, codePoint) {
    let count = 0;
    for (const item of str) {
        if (item === codePoint) {
            count++;
        }
    }
    return count;
}

console.log(countOfCodePoints("🍌🍌🍌🍌", "🍌")); // => 2
```

## 16.5 終わりに

この章では、文字列と Unicode の関係について簡潔に紹介しました。Unicode にはこの章で紹介しきれなかった表現もあります。また、JavaScript には Unicode をキレイに扱う API が用意されているとは言い切れない部分もあります。

一方で「[文字列](#)」の章で紹介したように、Code Unit や Code Point を意識しなくても柔軟で強力な文字列処理ができます。しかし、近年は絵文字を利用するケースが多くなったため、Code Point を意識したプログラミングが必要となるケースも増えています。

Unicode は ECMAScript とは独立した仕様であるため、文字列を扱う悩みはプログラミング言語を問わずに出てくる共通の課題です。特に Java は JavaScript と同じく UTF-16 をエンコード方式として採用しているため、類似する問題が見られます。そのため、JavaScript で文字列処理の問題にぶつかった際には、他の言語ではどうしているかを調べることも重要です。

## 第17章

### ラッパーオブジェクト

# Chapter 17

JavaScript のデータ型はプリミティブ型とオブジェクトに分けられます（詳細は「[データ型とリテラル](#)」を参照）。

次のコードでは文字列リテラルでプリミティブ型の値である文字列を定義しています。プリミティブ型の値である文字列は `String` オブジェクトのインスタンスではありません。しかし、プリミティブ型の文字列においても、`String` オブジェクトのインスタンスメソッドである `toUpperCase` メソッドを呼び出せます。

```
// String#toUpperCase を呼び出している
"string".toUpperCase(); // => "STRING"
```

プリミティブ型である文字列が `String` のインスタンスメソッドを呼び出せるのは一見不思議です。この章では、プリミティブ型の値がなぜオブジェクトのメソッドを呼び出せるのかについて解説します。

### 17.1 プリミティブ型とラッパーオブジェクト

プリミティブ型のデータのうち、真偽値（Boolean）、数値（Number）、文字列（String）、シンボル（Symbol）にはそれぞれ対応するオブジェクトが存在します。たとえば、文字列に対応するオブジェクトとして、`String` オブジェクトがあります。

この `String` オブジェクトを `new` することで `String` オブジェクトのインスタンスを作れます。

```
// "input value"の値をラップした String のインスタンスを生成
const str = new String("input value");
// String のインスタンスメソッドである toUpperCase を呼び出す
str.toUpperCase(); // => "INPUT VALUE"
```

このようにインスタンス化されたものは、プリミティブ型の値を包んだ（ラップした）オブジェクトと言えます。そのため、このようなオブジェクトをプリミティブ型の値に対してのラッパーオブジェクトと呼びます。

ラッパーオブジェクトとプリミティブ型の対応は次のとおりです。

第 17 章 ラッパーオブジェクト

ラッパーオブジェクト	プリミティブ型	例
Boolean	真偽値	true や false
Number	数値	1 や 2
String	文字列	"文字列"
Symbol	シンボル	Symbol("説明")

注記: `undefined` と `null` に対応するラッパーオブジェクトはありません。  
注意点として、ラッパーオブジェクトは名前のとおりオブジェクトです。そのため、次のように `typeof` 演算子でラッパーオブジェクトを見ると `"object"` です。

```
// プリミティブの文字列は"string"型
const str = "文字列";
console.log(typeof str); // => "string"
// ラッパーオブジェクトは"object"型
const stringWrapper = new String("文字列");
console.log(typeof stringWrapper); // => "object"
```

17.2 プリミティブ型の値からラッパーオブジェクトへの自動変換

JavaScript では、プリミティブ型の値に対してプロパティアクセスするとき、自動で対応するラッパーオブジェクトに変換されます。たとえば `"string"` という文字列は、自動的に `new String("string")` のようなラッパーオブジェクトへ変換されています。これにより、プリミティブ型の値である文字列が `String` のインスタンスメソッドを呼び出せるようになります。

```
const str = "string";
// プリミティブ型の値に対してメソッド呼び出しを行う
str.toUpperCase();
// `str`へアクセスする際に"string"がラッパーオブジェクトへ変換され、
// ラッパーオブジェクトはString のインスタンスなのでメソッドを呼び出せる
// つまり、上のコードは下のコードと同じ意味である
(new String(str)).toUpperCase();
```

一方、明示的に作成したラッパーオブジェクトからプリミティブ型の値を取り出すこともできます。  
ラッパーオブジェクト `valueOf` メソッドを呼び出すことで、ラッパーオブジェクトから値を取り出せます。たとえば、次のように文字列のラッパーオブジェクトから `valueOf` メソッドで文字列を取り出せます。

```
const stringWrapper = new String("文字列");
// プリミティブ型の値を取得する
console.log(stringWrapper.valueOf()); // => "文字列"
```



このように、プリミティブ型の値からラッパーオブジェクトへの変換は自動的に行われます。<sup>\*1</sup>

JavaScript には、リテラルを使ったプリミティブ型の文字列とラッパーオブジェクトを使った文字列オブジェクトがあります（真偽値や数値についても同様です）。この2つを明示的に使い分ける利点はないため、常にリテラルを使うことを推奨します。理由として次の3つが挙げられます。

- 必要に応じて、プリミティブ型の文字列は自動的にラッパーオブジェクトに変換されるため
- `new String("string")` のようにラッパーオブジェクトのインスタンスを扱う利点がないため
- ラッパーオブジェクトを `typeof` 演算子で評価した結果が、プリミティブ型ではなく `"object"` となり混乱を生むため

これらの理由などから、プリミティブ型のデータにはリテラルを使います。常にリテラルを使うことでラッパーオブジェクトを意識する必要がなくなります。

```
// OK: リテラルを使う
const str = "文字列";

// NG: ラッパーオブジェクトを使う
const stringWrapper = new String("文字列");
```

## 17.3 まとめ

この章では、プリミティブ型の値がなぜメソッド呼び出しできるのかについて解説しました。その仕組みの背景にはプリミティブ型に対応したラッパーオブジェクトの存在があります。プリミティブ型の値のプロパティへアクセスする際に、自動的にラッパーオブジェクトへ変換されることでメソッド呼び出しなどが可能となっています。

「JavaScript はすべてがオブジェクトである」と言われることがあります。プリミティブ型はオブジェクトではありませんが、プリミティブ型に対応したラッパーオブジェクトが用意されています（`null` と `undefined` を除く）。そのため、「すべてがオブジェクトのように見える」というのが正しい認識となるでしょう。

<sup>\*1</sup> このようなプリミティブ型からオブジェクト型への変換はボックス化（ボクシング）、逆にオブジェクト型からプリミティブ型への変換はボックス化解除（アンボクシング）と呼ばれます。

## 第 18 章

### 関数とスコープ

# Chapter 18

定義された関数はそれぞれのスコープを持っています。スコープとは変数や関数の引数などを参照できる範囲を決めるものです。JavaScript では、新しい関数を定義するとその関数にひもづけられた新しいスコープが作成されます。関数を定義するということは処理をまとめるというだけでなく、変数が有効な範囲を決める新しいスコープを作っていると言えます。

スコープの仕組みを理解することは関数をより深く理解することにつながります。なぜなら関数とスコープは密接な関係を持っているからです。この章では関数とスコープの関係を中心に、スコープとはどのような働きをしていて、スコープ内では変数の名前から取得する値がどのように決まるかを見ていきます。

JavaScript のスコープは、ES2015 において直感的に理解しやすい仕組みが整備されました。基本的には ES2015 以降の仕組みを理解していればコードを書く場合には問題ありません。

しかし、既存のコードを理解するためには、ES2015 より前に決められた古い仕組みについても知る必要があります。なぜなら、既存のコードは古い仕組みを使って書かれていることもあるためです。また、JavaScript では古い仕組みと新しい仕組みを混在して書くことができます。古い仕組みによるスコープは直感的でない挙動も多いため、古い仕組みについても補足していきます。

### 18.1 スコープとは

スコープとは変数の名前や関数などの参照できる範囲を決めるものです。スコープの中で定義された変数はスコープの内側でのみ参照でき、スコープの外側からは参照できません。

身近なスコープの例として関数によるスコープを見ていきます。

次のコードでは、**fn** 関数のブロック（`{ }`）内で変数 **x** を定義しています。この変数 **x** は **fn** 関数のスコープに定義されているため、**fn** 関数の内側では参照できます。一方、**fn** 関数の外側から変数 **x** は参照できないため **ReferenceError** が発生します。

```
function fn() {  
  const x = 1;  
  // fn 関数のスコープ内から`x`は参照できる  
  console.log(x); // => 1  
}
```

```
fn();  
// fn 関数のスコープ外から`x`は参照できないためエラー  
console.log(x); // => ReferenceError: x is not defined
```

このコードを見てわかるように、変数 `x` は `fn` 関数のスコープにひもづけて定義されます。そのため、変数 `x` は `fn` 関数のスコープ内でのみ参照できます。

関数は仮引数を持てますが、仮引数は関数のスコープにひもづけて定義されます。そのため、仮引数はその関数の中でのみ参照が可能で、関数の外からは参照できません。

```
function fn(arg) {  
  // fn 関数のスコープ内から仮引数`arg`は参照できる  
  console.log(arg); // => 1  
}  
fn(1);  
// fn 関数のスコープ外から`arg`は参照できないためエラー  
console.log(arg); // => ReferenceError: arg is not defined
```

このような、関数によるスコープのことを関数スコープと呼びます。

「[変数と宣言](#)」の章にて、`let` や `const` は同じスコープ内に同じ名前の変数を二重に定義できないという話をしました。これは、各スコープには同じ名前の変数は1つしか宣言できないためです（`var` による変数宣言と `function` による関数宣言は例外的に可能です）。

```
// スコープ内に同じ"a"を定義すると SyntaxError となる  
let a;  
let a;  
\end{lstlisting}
```

一方、スコープが異なれば同じ名前で変数を宣言できます。

次のコードでは、`fnA`関数と`fnB`関数という異なるスコープで、それぞれ変数`x`を定義できていることがわかります。

```
\begin{lstlisting}  
// 異なる関数のスコープには同じ"x"を定義できる  
function fnA() {  
  let x;  
}  
function fnB() {  
  let x;  
}
```

このように、スコープが異なれば同じ名前の変数を定義できます。スコープの仕組みがないと、グ

## 第 18 章 関数とスコープ

ローバルな空間内で一意な変数名を考える必要があります。スコープがあることで同じ名前の変数をスコープごとに定義できるため、スコープの役割は重要です。

## 18.2 ブロックスコープ

`{ }`で囲んだ範囲をブロックと呼びます（「[文と式](#)」の章を参照）。ブロックもスコープを作成します。ブロック内で宣言された変数は、スコープ内でのみ参照でき、スコープの外側からは参照できません。

```
// ブロック内で定義した変数はスコープ内でのみ参照できる
{
  const x = 1;
  console.log(x); // => 1
}
// スコープの外から`x`を参照できないためエラー
console.log(x); // => ReferenceError: x is not defined
```

ブロックによるスコープのことをブロックスコープと呼びます。

if 文や while 文などもブロックスコープを作成します。単独のブロックと同じく、ブロックの中で宣言した変数は外から参照できません。

```
// if 文のブロック内で定義した変数はブロックスコープの中でのみ参照できる
if (true) {
  const x = "inner";
  console.log(x); // => "inner"
}
console.log(x); // => ReferenceError: x is not defined
```

for 文は、ループごとに新しいブロックスコープを作成します。このことは「各スコープには同じ名前の変数は 1 つしか宣言できない」のルールを考えるとわかりやすいです。次のコードでは、ループごとに `const` で `element` 変数を定義していますが、エラーなく定義できています。これは、ループごとに別々のブロックスコープが作成され、変数の宣言もそれぞれ別々のスコープで行われるためです。

```
const array = [1, 2, 3, 4, 5];
// ループごとに新しいブロックスコープを作成する
for (const element of array) {
  // for のブロックスコープの中でのみ`element`を参照できる
  console.log(element);
}
// ループの外からはブロックスコープ内の変数は参照できない
console.log(element); // => ReferenceError: element is not defined
```

## 18.3 スコープチェーン

関数やブロックはネスト（入れ子）して書けますが、同様にスコープもネストできます。次のコードではブロックの中にブロックを書いています。このとき外側のブロックスコープのことを **OUTER**、内側のブロックスコープのことを **INNER** と呼ぶことにします。

```
{
  // OUTER ブロックスコープ
  {
    // INNER ブロックスコープ
  }
}
```

スコープがネストしている場合に、内側のスコープから外側のスコープにある変数を参照できます。次のコードでは、内側の **INNER** ブロックスコープから外側の **OUTER** ブロックスコープに定義されている変数 **x** を参照できます。これは、ブロックスコープに限らず関数スコープでも同様です。

```
{
  // OUTER ブロックスコープ
  const x = "x";
  {
    // INNER ブロックスコープから OUTER ブロックスコープの変数を参照できる
    console.log(x); // => "x"
  }
}
```

変数を参照する際には、現在のスコープ（変数を参照する式が書かれているスコープ）から外側のスコープへと順番に変数が定義されているかを確認します。上記のコードでは、内側の **INNER** ブロックスコープには変数 **x** はありませんが、外側の **OUTER** ブロックスコープに変数 **x** が定義されているため参照できます。つまり、次のようなステップで参照したい変数を探索しています。

1. **INNER** ブロックスコープに変数 **x** があるかを確認=> ない
2. ひとつ外側の **OUTER** ブロックスコープに変数 **x** があるかを確認=> ある

一方、現在のスコープも含め、外側のどのスコープにも該当する変数が定義されていない場合は、**ReferenceError** の例外が発生します。次の例では、どのスコープにも存在しない **xyz** を参照しているため、**ReferenceError** の例外が発生します。

```
{
  // OUTER ブロックスコープ
  {
    // INNER ブロックスコープ
```

## 第 18 章 関数とスコープ

```
        console.log(xyz); // => ReferenceError: xyz is not defined
    }
}
```

このときも、現在のスコープ（変数を参照する式が書かれているスコープ）から外側のスコープへと順番に変数が定義されているかを確認しています。しかし、どのスコープにも変数 **xyz** は定義されていないため、**ReferenceError** の例外が発生していました。つまり次のようなステップで参照したい変数を探索しています。

1. INNER ブロックスコープに変数 **xyz** があるかを確認=> ない
2. ひとつ外側の OUTER ブロックスコープに変数 **xyz** があるかを確認=> ない
3. 一番外側のスコープにも変数 **xyz** は定義されていない=> **ReferenceError** が発生

この内側から外側のスコープへと順番に変数が定義されているか探す仕組みのことをスコープチェーンと呼びます。

内側と外側のスコープ両方に同じ名前の変数が定義されている場合もスコープチェーンの仕組みで解決できます。次のコードでは、内側の INNER ブロックスコープと外側の OUTER ブロックスコープに同じ名前の変数 **x** が定義されています。スコープチェーンの仕組みにより、現在のスコープに定義されている変数 **x** を優先的に参照します。

```
{
  // OUTER ブロックスコープ
  const x = "outer";
  {
    // INNER ブロックスコープ
    const x = "inner";
    // 現在のスコープ (INNER ブロックスコープ) にある`x`を参照する
    console.log(x); // => "inner"
  }
  // 現在のスコープ (OUTER ブロックスコープ) にある`x`を参照する
  console.log(x); // => "outer"
}
```

このようにスコープは階層的な構造となっており、変数を参照する際にどの変数が参照できるかはスコープチェーンによって解決されています。

## 18.4 グローバルスコープ

今までコードをプログラム直下に書いていましたが、ここにも暗黙的なグローバルスコープ（大域スコープ）と呼ばれるスコープが存在します。グローバルスコープとは名前のおりもっとも外側にあるスコープで、プログラム実行時に暗黙的に作成されます。

```
// プログラム直下はグローバルスコープ
const x = "x";
console.log(x); // => "x"
```

グローバルスコープで定義した変数はグローバル変数と呼ばれ、グローバル変数はあらゆるスコープから参照できる変数となります。なぜなら、スコープチェーンの仕組みにより、最終的にもっとも外側のグローバルスコープに定義されている変数を参照できるためです。

```
// グローバル変数はどのスコープからも参照できる
const globalVariable = "グローバル";
// ブロックスコープ
{
  // ブロックスコープ内には該当する変数が定義されてない -> 外側のスコープへ
  console.log(globalVariable); // => "グローバル"
}
// 関数スコープ
function fn() {
  // 関数ブロックスコープ内には該当する変数が定義されてない -> 外側のスコープへ
  console.log(globalVariable); // => "グローバル"
}
fn();
```

グローバルスコープには自分で定義したグローバル変数以外に、プログラム実行時に自動的に定義されるビルトインオブジェクトがあります。

ビルトインオブジェクトには、大きく分けて 2 種類のものがあります。1 つ目は ECMAScript 仕様が定義する `undefined` のような変数（「`undefined` はリテラルではない」を参照）や `isNaN` のような関数、`Array` や `RegExp` などのコンストラクタ関数です。2 つ目は実行環境（ブラウザや Node.js など）が定義するオブジェクトで `document` や `module` などがあります。どちらもグローバルスコープに自動的に定義されているという点で大きな使い分けはないため、この章ではどちらもビルトインオブジェクトと呼ぶことにします。

ビルトインオブジェクトは、プログラム開始時にグローバルスコープへ自動的に定義されているためどのスコープからも参照できます。

```
// ビルトインオブジェクトは実行環境が自動的に定義している
// どのスコープから参照してもReferenceError にはならない
console.log(isNaN); // => isNaN
console.log(Array); // => Array
```

自分で定義したグローバル変数とビルトインオブジェクトでは、グローバル変数が優先して参照されます。つまり次のようにビルトインオブジェクトと同じ名前の変数を定義すると、定義した変数が参照されます。

## 第 18 章 関数とスコープ

```
// "Array"という名前の変数を定義
const Array = 1;
// 自分で定義した変数がビルトインオブジェクトより優先される
console.log(Array); // => 1
```

ビルトインオブジェクトと同じ名前の変数を定義したことにより、ビルトインオブジェクトを参照できなくなります。このように内側のスコープで外側のスコープと同じ名前の変数を定義することで、外側の変数が参照できなくなることを変数の隠蔽（shadowing）と呼びます。

この問題を回避する方法としては、むやみにグローバルスコープへ変数を定義しないことです。グローバルスコープでビルトインオブジェクトと名前が衝突するとすべてのスコープへ影響を与えますが、関数のスコープ内では影響範囲がその関数の中だけにとどまります。

ビルトインオブジェクトと同じ名前を避けることは難しいです。なぜならビルトインオブジェクトには実行環境（ブラウザや Node.js など）がそれぞれ独自に定義したものが多く存在するためです。関数などを活用して小さなスコープを中心にしてプログラムを書くことで、ビルトインオブジェクトと同じ名前の変数があっても影響範囲を限定できます。



## 変数を参照できる範囲を小さくする

グローバル変数に限らず、特定の変数を参照できる範囲を小さくするのはよいことです。なぜなら、現在のスコープの変数を参照するつもりがグローバル変数を参照したり、その逆も起きることがあるからです。あらゆる変数がグローバルスコープにあると、どこでその変数が参照されているのかを把握できなくなります。これを避けるシンプルな考え方は、変数はできるだけ利用するスコープ内に定義するというものです。

次のコードでは、`doHeavyTask` 関数の実行時間を計測しようとしています。`Date.now` メソッドは現在の時刻をミリ秒にして返す関数です。`Date.now` メソッドを使った実行後の時刻から実行前の時刻を引くことで、間に行われた処理の実行時間が得られます。

```
function doHeavyTask() {  
  // 計測したい処理  
}  
  
const startTime = Date.now();  
doHeavyTask();  
const endTime = Date.now();  
console.log(`実行時間は${endTime - startTime}ミリ秒`);
```

このコードでは、計測処理以外で利用しない `startTime` と `endTime` という変数がグローバルスコープに定義されています。プログラム全体が短い場合はあまり問題になりませんが、プログラムが長くなっていくにつれ影響の範囲が広がっていきます。この2つの変数を参照できる範囲を小さくする簡単な方法は、この実行時間を計測する処理を関数にすることです。

```
// 実行時間を計測したい関数をコールバック関数として引数に渡す  
const measureTask = (taskFn) => {  
  const startTime = Date.now();  
  taskFn();  
  const endTime = Date.now();  
  console.log(`実行時間は${endTime - startTime}ミリ秒`);  
};  
  
function doHeavyTask() {  
  // 計測したい処理  
}  
  
measureTask(doHeavyTask);
```

これにより、`startTime` と `endTime` という変数をグローバルスコープからなくせました。また、実行時間を計測するという処理を `measureTask` という関数にしたことで再利用できます。コードの量が増えていくにつれ、人が一度に把握できる量にも限界がやってきます。そのため、人が一度に把握できる範囲のサイズに処理をまとめていくことが必要です。この問題を解決するアプローチとして、変数の参照できる範囲を小さくすることや処理を関数にまとめるという手法がよく利用されます。

## 18.5 関数スコープと var の巻き上げ

変数宣言には `var`、`let`、`const` が利用できます。「[変数と宣言](#)」の章において、「`let` は `var` を改善したバージョン」と紹介したように、`let` は `var` を改善する目的で導入された構文です。`const` は再代入できないという点以外は `let` と同じ動作になります。そのため、`let` が使える場合に `var` を使う理由はありませんが、既存のコードや既存のライブラリなどでは `var` が利用されている場面もあるため、`var` の動作を理解する必要があります。

まず最初に、`let` と `var` で共通する動作を見ていきます。`let` と `var` どちらも、初期値を指定せずに宣言した変数の評価結果は暗黙的に `undefined` になります。また、`let` と `var` どちらも、変数宣言をした後に値を代入できます。

次のコードでは、それぞれ初期値を持たない変数を宣言した後に参照すると、変数の評価結果は `undefined` となっています。

```
let let_x;
var var_x;
// 宣言後にそれぞれの変数を参照すると`undefined`となる
console.log(let_x); // => undefined
console.log(var_x); // => undefined
// 宣言後に値を代入できる
let_x = "let の x";
var_x = "var の x";
```

次に、`let` と `var` で異なる動作を見ていきます。

`let` では、変数を宣言する前にその変数を参照すると `ReferenceError` の例外が発生して参照できません。次のコードでは、変数を宣言する前に、変数 `x` を参照したため `ReferenceError` となっています。エラーメッセージから、変数 `x` が存在しないからエラーになっているのではなく、実際に宣言した行より前に参照したためエラーとなっているのがわかります。<sup>\*1</sup>

```
console.log(x); // => ReferenceError: can't access lexical declaration `x' before initialization
let x = "let の x";
```

一方 `var` では、変数を宣言する前にその変数を参照しても `undefined` となります。次のコードは、変数を宣言する前に参照しているにもかかわらずエラーにはならず、変数 `x` の評価結果は `undefined` となります。

```
// var 宣言より前に参照してもエラーにならない
console.log(x); // => undefined
var x = "var の x";
```

このように `var` で宣言された変数が宣言前に参照でき、その値が `undefined` となる特殊な動きをし

---

\*1 この仕組みは Temporal Dead Zone (TDZ) と呼ばれます。

ていることがわかります。

この `var` の振る舞いを理解するために、変数宣言が宣言と代入の 2 つの部分から構成されていると考えてみましょう。`var` による変数宣言は、宣言部分が暗黙的にもっとも近い関数またはグローバルスコープの先頭に巻き上げられ、代入部分はそのままの位置に残るという特殊な動作をします。

この動作により、変数 `x` を参照するコードより前に変数 `x` の宣言部分が移動し、変数 `x` の評価結果は暗黙的に `undefined` となっています。つまり、先ほどのコードは実際の実行時には、次のように解釈されて実行されていると考えられます。

```
// 解釈されたコード
// スコープの先頭に宣言部分が巻き上げられる
var x;
console.log(x); // => undefined
// 変数への代入はそのままの位置に残る
x = "var の x";
console.log(x); // => "var の x"
```

さらに、`var` 変数の宣言の巻き上げは、ブロックスコープを無視してもっとも近い関数またはグローバルスコープに変数をひもづけます。そのため、次のようにブロック `{}` で `var` による変数宣言を囲んでも、もっとも近い関数スコープである `fn` 関数の直下に宣言部分が巻き上げられます (`if` 文や `for` 文におけるブロックスコープも同様に無視されます)。

```
function fn() {
  // 内側のスコープにあるはずの変数`x`が参照できる
  console.log(x); // => undefined
  {
    var x = "var の x";
  }
  console.log(x); // => "var の x"
}
fn();
```

つまり、先ほどのコードは実際の実行時には、次のように解釈されて実行されていると考えられます。

```
// 解釈されたコード
function fn() {
  // もっとも近い関数スコープの先頭に宣言部分が巻き上げられる
  var x;
  console.log(x); // => undefined
  {
    // 変数への代入はそのままの位置に残る
    x = "var の x";
  }
}
```

## 第 18 章 関数とスコープ

```
    }  
    console.log(x); // => "var の x"  
  }  
  fn();
```

この変数の宣言部分がもっとも近い関数またはグローバルスコープの先頭に移動しているように見える動作のことを変数の巻き上げ (hoisting) と呼びます。

このように **var** は **let**、**const** とは異なった動作をしています。**var** は巻き上げによりブロックスコープを無視して、宣言部分を自動的に関数スコープの先頭に移動するという予測しにくい問題を持っています。この問題のもっとも簡単な回避方法は **var** を使わないことですが、**var** を含んだコードではこの動作に気をつける必要があります。

## 18.6 関数宣言と巻き上げ

**function** キーワードを使った関数宣言も **var** と同様に、もっとも近い関数またはグローバルスコープの先頭に巻き上げられます。次のコードでは、実際に **hello** 関数を宣言した行より前に関数を呼び出せます。

```
// `hello`関数の宣言より前に呼び出せる  
hello(); // => "Hello"  
  
function hello(){  
  return "Hello";  
}
```

これは、関数宣言は宣言そのものであるため、**hello** 関数そのものがスコープの先頭に巻き上げられます。つまり先ほどのコードは、次のように解釈されて実行されていると考えられます。

```
// 解釈されたコード  
// `hello`関数の宣言が巻き上げられる  
function hello(){  
  return "Hello";  
}  
  
hello(); // => "Hello"
```

**function** キーワードによる関数宣言も巻き上げられます。しかし、**var** による変数宣言の巻き上げとは異なり、問題となることはほとんどありません。なぜなら、実際に巻き上げられた関数を呼び出せるためです。

注意点として、**var** や **let** など宣言された変数へ関数を代入した場合は **var** のルールで巻き上げられます。そのため、**var** で変数へ関数を代入する関数式では、**hello** 変数が巻き上げにより **undefined** となるため呼び出せません (「[関数と宣言 \(関数式\)](#)」を参照)。

```
// `hello`変数は巻き上げられ、暗黙的に`undefined`となる
hello(); // => TypeError: hello is not a function

// `hello`変数へ関数を代入している
var hello = function(){
    return "Hello";
};
```

## 即時実行関数

即時実行関数 (**IIFE**, *Immediately-Invoked Function Expression*) は、グローバルスコープの汚染を避けるために生まれたイディオムです。

次のように、匿名関数を宣言した直後に呼び出すことで、任意の処理を関数のスコープに閉じて実行できます。関数スコープを作ることで `foo` 変数は匿名関数の外側からはアクセスできません。

```
// 匿名関数を宣言 + 実行を同時に行っている
(function() {
    // 関数のスコープ内で foo 変数を宣言している
    var foo = "foo";
    console.log(foo); // => "foo"
})();
// foo 変数のスコープ外
console.log(typeof foo === "undefined"); // => true
```

関数を式として定義して、そのまま呼び出しています。`function` からはじまってしまうと JavaScript エンジンが関数宣言と解釈してしまうため、無害なカッコなどで囲んで関数式として解釈させるのが特徴的な記法です。これは次のように書いた場合と意味は同じですが、匿名関数を定義して実行するため短く書くことができ、余計な関数定義がグローバルスコープに残りません。

```
function fn() {
    var foo = "foo";
    console.log(foo); // => "foo"
}
fn();
// foo 変数のスコープ外
console.log(typeof foo === "undefined"); // => true
```

ECMAScript 5 までは、変数を宣言する方法は `var` しか存在しません。即時実行関数は `var` によるグローバルスコープの汚染を防ぐために必要でした。

しかし ECMAScript 2015 で導入された `let` と `const` により、ブロックスコープに対して変数宣言できるようになりました。そのため、グローバルスコープの汚染を防ぐための即時実行関数は不要です。先ほどの即時実行関数は次のように `let` や `const` とブロックスコープで置き換えられます。

```
{
    // ブロックスコープ内で foo 変数を宣言している
    const foo = "foo";
    console.log(foo); // => "foo"
}
// foo 変数のスコープ外
198 console.log(typeof foo === "undefined"); // => true
```

## 18.7 クロージャー

最後にこの章ではクロージャーと呼ばれる関数とスコープに関わる性質について見ていきます。クロージャーとは「外側のスコープにある変数への参照を保持できる」という関数を持つ性質のことです。

クロージャーは言葉で説明しただけではわかりにくい性質です。このセクションでは、クロージャーを使ったコードがどのように動くのかを理解することを目標にします。

次の例では `createCounter` 関数が、関数内で定義した `increment` 関数を返しています。その返された `increment` 関数を `myCounter` 変数に代入しています。この `myCounter` 変数を実行するたびに 1, 2, 3 と 1 ずつ増えた値を返しています。

さらに、もう一度 `createCounter` 関数を実行して、その返り値を `newCounter` 変数に代入します。`newCounter` 変数も実行するたびに 1 ずつ増えています。が、`myCounter` 変数とその値を共有しているわけではないことがわかります。

```
// `increment`関数を定義して返す関数
function createCounter() {
  let count = 0;
  // `increment`関数は`count`変数を参照
  function increment() {
    count = count + 1;
    return count;
  }
  return increment;
}

// `myCounter`は`createCounter`が返した関数を参照
const myCounter = createCounter();
myCounter(); // => 1
myCounter(); // => 2
// 新しく`newCounter`を定義する
const newCounter = createCounter();
newCounter(); // => 1
newCounter(); // => 2
// `myCounter`と`newCounter`は別々の状態持っている
myCounter(); // => 3
newCounter(); // => 3
```

このように、まるで関数が状態（ここでは 1 ずつ増える `count` という値）を持っているように振る舞える仕組みの背景にはクロージャーがあります。クロージャーは直感的に理解しにくいので、まずはクロージャーを理解するために必要な「静的スコープ」と「メモリ管理の仕組み」について見ていきます。

## 第 18 章 関数とスコープ

## 18.7.1 静的スコープ

クロージャールを理解するために、今まで意識してこなかったスコープの性質について見ていきます。JavaScript のスコープには、どの識別子がどの変数を参照するかが静的に決定されるという性質があります。つまり、コードを実行する前にどの識別子がどの変数を参照しているかがわかるということです。

次のような例を見てみます。`printX` 関数内で変数 `x` を参照していますが、変数 `x` はグローバルスコープと関数 `run` の中で、それぞれ定義されています。このとき `printX` 関数内の `x` という識別子がどの変数 `x` を参照するかは静的に決定されます。

結論から言えば、`printX` 関数中にある識別子 `x` はグローバルスコープ（\* 1）の変数 `x` を参照します。そのため、`printX` 関数の実行結果は常に 10 となります。

```
const x = 10; // * 1

function printX() {
  // この識別子`x`は常に * 1 の変数`x`を参照する
  console.log(x); // => 10
}

function run() {
  const x = 20; // * 2
  printX(); // 常に 10 が出力される
}

run();
```

スコープチェーンの仕組みを思い出すと、この識別子 `x` は次のように名前解決されてグローバルスコープの変数 `x` を参照することがわかります。

1. `printX` の関数スコープに変数 `x` が定義されていない
2. ひとつ外側のスコープ（グローバルスコープ）を確認する
3. ひとつ外側のスコープに `const x = 10;` が定義されているので、識別子 `x` はこの変数を参照する

つまり、`printX` 関数中に書かれた `x` という識別子は、`run` 関数の実行とは関係なく、静的に \* 1 で定義された変数 `x` を参照することが決定されます。このように、どの識別子がどの変数を参照しているかを静的に決定する性質を静的スコープと呼びます。

この静的スコープの仕組みは `function` キーワードを使った関数宣言、メソッド、Arrow Function などすべての関数で共通する性質です。



### 動的スコープ

JavaScript は静的スコープです。しかし、動的スコープという呼び出し元により識別子がどの変数を参照するかが変わる仕組みを持つ言語もあります。

次のコードは、動的スコープの動きを説明する疑似的な言語のコード例です。識別子 `x` が呼び出し元のスコープを参照する仕組みである場合には、次のような結果になります。

```
// 動的スコープの疑似的な言語のコード例 (JavaScript ではありません)
// 変数`x`を宣言
var x = 10;

// `printX`という関数を定義
fn printX() {
  // 動的スコープの言語では、識別子`x`は呼び出し元によってどの変数`x`を参照するかが変わる
  // `print`関数でコンソールへログ出力する
  print(x);
}

fn run() {
  // 呼び出し元のスコープで、変数`x`を定義している
  var x = 20;
  printX();
}

printX(); // ここでは 10 が出力される
run(); // ここでは 20 が出力される
```

このように関数呼び出し時に呼び出し元のスコープの変数を参照する仕組みを動的スコープと呼びます。

JavaScript は変数や関数の参照先は静的スコープで決まるため、上記のような動的スコープではありません。しかし、JavaScript でも `this` という特別なキーワードだけは、呼び出し元によって動的に参照先が変わります。`this` というキーワードについては次の章で解説します。

## 18.8 メモリ管理の仕組み

プログラミング言語は、使わなくなった変数やデータを解放する仕組みを持っています。なぜなら、変数や関数を定義すると定義されたデータはメモリ上に確保されますが、ハードウェアのメモリは有限だからです。そのため、メモリからデータがあふれないように、必要なタイミングで不要なデータをメモリから解放する必要があります。

## 第 18 章 関数とスコープ

不要なデータをメモリから解放する方法は言語によって異なりますが、JavaScript ではガベージコレクションが採用されています。ガベージコレクションとは、どこからも参照されなくなったデータを不要なデータと判断して自動的にメモリ上から解放する仕組みのことです。

JavaScript にはガベージコレクションがあるため、手動でメモリを解放するコードを書く必要はありません。しかし、ガベージコレクションといったメモリ管理の仕組みを理解することは、スコープやクロージャーに関係するため大切です。

どのようなタイミングでメモリ上から不要なデータが解放されるのか、具体的な例を見てみましょう。

次の例では、最初に**"before text"**という文字列のデータがメモリ上に確保され、変数 `x` はそのメモリ上のデータを参照しています。その後、**"after text"**という新しい文字列のデータを作り、変数 `x` はその新しいデータへ参照先を変えています。

このとき、最初にメモリ上へ確保した**"before text"**という文字列のデータはどこからも参照されなくなっています。どこからも参照されなくなった時点で不要になったデータと判断されるためガベージコレクションの回収対象となります。その後、任意のタイミングでガベージコレクションによって回収されてメモリ上から解放されます。<sup>\*2</sup>

```
let x = "before text";  
// 変数`x`に新しいデータを代入する  
x = "after text";  
// このとき"before text"というデータはどこからも参照されなくなる  
// その後、ガベージコレクションによってメモリ上から解放される
```

次にこのガベージコレクションと関数の関係性について考えてみましょう。よくある誤解として「関数の中で作成したデータは、その関数の実行が終了したら解放される」というのがあります。関数の中で作成したデータは、その関数の実行が終了した時点で必ずしも解放されるわけではありません。

具体的に、「関数の実行が終了した際に解放される場合」と「関数の実行が終了しても解放されない場合」の例をそれぞれ見ていきます。

まずは、関数の実行が終了した際に解放されるデータの例です。

次のコードでは、`printX` 関数の中で変数 `x` を定義しています。この変数 `x` は、`printX` 関数が実行されるたびに定義され、実行終了後にどこからも参照されなくなります。どこからも参照されなくなったものは、ガベージコレクションによって回収されてメモリ上から解放されます。

```
function printX() {  
  const x = "X";  
  console.log(x); // => "X"  
}  
  
printX();  
// この時点で`"X"`を参照するものはなくなる -> 解放される
```

次に、関数の実行が終了しても解放されないデータの例です。

---

<sup>\*2</sup> ECMAScript の仕様ではガベージコレクションの実装の規定はないため、実装依存の処理となります。

次のコードでは、`createArray` 関数の中で定義された変数 `tempArray` は、`createArray` 関数の返り値となっています。この、関数で定義された変数 `tempArray` は返り値として、別の変数 `array` に代入されています。つまり、変数 `tempArray` が参照している配列オブジェクトは、`createArray` 関数の実行終了後も変数 `array` から参照され続けています。ひとつでも参照されているならば、そのデータが自動的に解放されることはありません。

```
function createArray() {
  const tempArray = [1, 2, 3];
  return tempArray;
}

const array = createArray();
console.log(array); // => [1, 2, 3]
// 変数`array`が`[1, 2, 3]`という値を参照している -> 解放されない
```

つまり、関数の実行が終了したと関数内で定義したデータの解放のタイミングは直接関係ないことがわかります。そのデータがメモリ上から解放されるかどうかはあくまで、そのデータが参照されているかによって決定されます。

### 18.8.1 クロージャールがなぜ動くのか

ここまでで「静的スコープ」と「メモリ管理の仕組み」について説明してきました。

- 静的スコープ: ある変数がどの値を参照するかは静的に決まる
- メモリ管理の仕組み: 参照されなくなったデータはガベージコレクションにより解放される

クロージャールとはこの2つの仕組みを利用して、関数内から特定の変数を参照し続けることで関数が状態を持てる仕組みのことを言います。

最初にクロージャールの例として紹介した `createCounter` 関数の例を改めて見てみましょう。

```
const createCounter = () => {
  let count = 0;
  return function increment() {
    // `increment`関数は`createCounter`関数のスコープに定義された`変数`count`を参照している
    count = count + 1;
    return count;
  };
};

// createCounter() の実行結果は、内側で定義されていた`increment`関数
const myCounter = createCounter();
// myCounter 関数の実行結果は`count`の評価結果
console.log(myCounter()); // => 1
```

## 第 18 章 関数とスコープ

```
console.log(myCounter()); // => 2
```

つまり次のような参照の関係が `myCounter` 変数と `count` 変数の間にはあることがわかります。

- `myCounter` 変数は `createCounter` 関数の返り値である `increment` 関数を参照している
- `myCounter` 変数は `increment` 関数を經由して `count` 変数を参照している
- `myCounter` 変数を実行した後も `count` 変数への参照は保たれている

```
myCounter -> increment -> count
```

`count` 変数を参照するものがあるため、`count` 変数は自動的に解放されません。そのため `count` 変数の値は保持され続け、`myCounter` 変数を実行するたびに 1 ずつ大きくなっていきます。

このように `count` 変数が自動解放されずに保持できているのは「`increment` 関数内から外側の `createCounter` 関数スコープにある `count` 変数を参照している」ためです。このような性質のことをクロージャー（関数閉包）と呼びます。クロージャーは「静的スコープ」と「参照され続けている変数のデータが保持される」という 2 つの性質によって成り立っています。

JavaScript の関数は静的スコープとメモリ管理という 2 つの性質を常に持っています。そのため、ある意味ではすべての関数がクロージャーとなりますが、ここでは関数が特定の変数を参照することで関数が状態を持っていることを指します。

先ほどの例では `createCounter` 関数を実行するたびに、それぞれ `count` と `increment` 関数が定義されます。そのため、`createCounter` 関数を実行すると、それぞれ別々の `increment` 関数が定義され、別々の `count` 変数を参照します。

次のように `createCounter` 関数を複数呼び出してみると、別々の状態を持っていることが確認できます。

```
const createCounter = () => {  
  let count = 0;  
  return function increment() {  
    // 変数`count`を参照し続けている  
    count = count + 1;  
    return count;  
  };  
};  
  
// countUp と newCountUp はそれぞれ別の increment 関数（内側にあるのも別の count 変数）  
const countUp = createCounter();  
const newCountUp = createCounter();  
// 参照してる関数（オブジェクト）は別であるため===は一致しない  
console.log(countUp === newCountUp); // false  
// それぞれの状態も別となる  
console.log(countUp()); // => 1  
console.log(newCountUp()); // => 1
```

### 18.8.2 クロージャーの用途

クロージャーはさまざまな用途に利用されますが、次のような用途で利用されることが多いです。

- 関数に状態を持たせる手段として
- 外から参照できない変数を定義する手段として
- グローバル変数を減らす手段として
- 高階関数の一部部分として

これらはクロージャーの特徴でもあるので、同時に使われることがあります。

たとえば次の例では、`privateCount` という変数を関数の中に定義しています。この `privateCount` 変数は、外のグローバルスコープからは直接参照できません。外から参照する必要がない変数をクロージャーとなる関数に閉じ込めることで、グローバルに定義する変数を減らせています。

```
const createCounter = () => {  
  // 外のスコープから`privateCount`を直接参照できない  
  let privateCount = 0;  
  return () => {  
    privateCount++;  
    return `${privateCount}回目`;  
  };  
};  
  
const counter = createCounter();  
console.log(counter()); // => "1 回目"  
console.log(counter()); // => "2 回目"
```

また、関数を返す関数のことを高階関数と呼びますが、クロージャーの性質を使うことで次のように `n` より大きいかを判定する高階関数を作れます。最初から `greaterThan5` という関数を定義すればよいのですが、高階関数を使うことで条件を後から定義できるなどの柔軟性があります。

```
function greaterThan(n) {  
  return function(m) {  
    return m > n;  
  };  
}  
  
// 5 より大きな値かを判定する関数を作成する  
const greaterThan5 = greaterThan(5);  
console.log(greaterThan5(4)); // => false  
console.log(greaterThan5(5)); // => false  
console.log(greaterThan5(6)); // => true
```

## 第 18 章 関数とスコープ

クロージャーは、変数が参照する値が静的に決まる静的スコープという性質とデータは参照されていれば保持されるという 2 つの性質によって成り立っています。

JavaScript には、関数を短く定義できる Arrow Function や高階関数である `Array#forEach` メソッドなどクロージャーを自然と利用しやすい環境があります。関数を理解する上ではクロージャーを理解することが大切です。

## 状態を持つ関数オブジェクト

JavaScript では関数はオブジェクトの一種です。オブジェクトであるため直接プロパティに値を代入できます。そのため、クロージャーを使わなくても、次のように関数にプロパティとして状態を持たせることが可能です。

```
function countUp() {  
  // count プロパティを参照して変更する  
  countUp.count = countUp.count + 1;  
  return countUp.count;  
}  
// 関数オブジェクトにプロパティとして値を代入する  
countUp.count = 0;  
// 呼び出すごとに count が更新される  
console.log(countUp()); // => 1  
console.log(countUp()); // => 2
```

しかし、この方法は推奨されていません。なぜなら、関数の外から `count` プロパティを変更できるためです。関数オブジェクトのプロパティは外からも参照でき、そのプロパティ値は変更できます。関数の中でのみ参照可能な状態を扱いたい場合には、それを強制できるクロージャーが有効です。

```
function countUp() {  
  // count プロパティを参照して変更する  
  countUp.count = countUp.count + 1;  
  return countUp.count;  
}  
countUp.count = 0;  
// 呼び出すごとに count が更新される  
console.log(countUp()); // => 1  
// 直接値を変更できてしまう  
countUp.count = 10;  
console.log(countUp()); // => 11
```

## 18.9 まとめ

この章では関数を中心にスコープについて学びました。

- 関数やブロックはスコープを持つ
- スコープはネストできる
- もっとも外側にはグローバルスコープがある
- スコープチェーンは内側から外側のスコープへと順番に変数が定義されているか探す仕組みのこと
- `var` キーワードでの変数宣言や `function` での関数宣言では巻き上げが発生する
- クロージャは静的スコープとメモリ管理の仕組みからなる関数を持つ性質

## 第 19 章

### 関数と this

# Chapter 19

この章では **this** という特殊な動作をするキーワードについて見ていきます。基本的にはメソッドの中で利用しますが、**this** は読み取り専用のグローバル変数のようなものでどこにでも書けます。加えて、**this** の参照先（評価結果）は条件によって異なります。

**this** の参照先は主に次の条件によって変化します。

- 実行コンテキストにおける **this**
- コンストラクタにおける **this**
- 関数とメソッドにおける **this**
- Arrow Function における **this**

コンストラクタにおける **this** は、次の章である「[クラス]」で扱います。この章ではさまざまな条件での **this** について扱いますが、**this** が実際に使われるのはメソッドにおいてです。そのため、あらゆる条件下での **this** の動きを覚える必要はありません。

この章では、さまざまな条件下で変わる **this** の参照先と関数や Arrow Function との関係を見ていきます。また、実際にどのような状況で問題が発生するかを知り、**this** の動きを予測可能にするにはどのようにするかを見ていきます。

#### 19.1 実行コンテキストと this

最初に「[JavaScript とは]」の章において、JavaScript には実行コンテキストとして “Script” と “Module” があるという話をしました。どの実行コンテキストで JavaScript のコードを評価するかは、実行環境によってやり方が異なります。この章では、ブラウザの **script** 要素と **type** 属性を使い、それぞれの実行コンテキストを明示しながら **this** の動きを見ていきます。

トップレベル（もっとも外側のスコープ）にある **this** は、実行コンテキストによって値が異なります。実行コンテキストの違いは意識しにくい部分であり、トップレベルで **this** を使うと混乱を生むことになります。そのため、コードのトップレベルにおいては **this** を使うべきではありませんが、それぞれの実行コンテキストにおける動作を紹介します。



### 19.1.1 スクリプトにおける this

実行コンテキストが“Script”である場合、トップレベルのスコープに書かれた **this** はグローバルオブジェクトを参照します。グローバルオブジェクトには、実行環境ごとに異なるものが定義されています。ブラウザなら **window** オブジェクト、Node.js なら **global** オブジェクトとなります。

ブラウザでは、**script** 要素の **type** 属性を指定していない場合は、実行コンテキストが“Script”として実行されます。この **script** 要素の直下を書いた **this** はグローバルオブジェクトである **window** オブジェクトとなります。

```
<script>
// 実行コンテキストは"Script"
console.log(this); // => window
</script>
```

### 19.1.2 モジュールにおける this

実行コンテキストが“Module”である場合、そのトップレベルのスコープに書かれた **this** は常に **undefined** となります。

ブラウザで、**script** 要素に **type="module"** 属性がついた場合は、実行コンテキストが“Module”として実行されます。この **script** 要素の直下を書いた **this** は **undefined** となります。

```
<script type="module">
// 実行コンテキストは"Module"
console.log(this); // => undefined
</script>
```

このように、トップレベルのスコープの **this** は実行コンテキストによって **undefined** となる場合があります。単純にグローバルオブジェクトを参照したい場合は、**this** ではなく **window** などのグローバルオブジェクトを直接参照したほうがよいです。

## 19.2 関数とメソッドにおける this

関数を定義する方法として、**function** キーワードによる関数宣言と関数式、Arrow Function などがあります。**this** が参照先を決めるルールは、Arrow Function とそれ以外の関数定義の方法で異なります。

そのため、まずは関数定義の種類について振り返ってから、それぞれの **this** について見ていきます。

### 19.2.1 関数の種類

「[関数と宣言]」の章で詳しく紹介していますが、関数の定義方法と呼び出し方について改めて振り返ってみましょう。関数を定義する場合には、次の3つの方法を利用します。

## 第19章 関数と this

```
// `function` キーワードからはじめる関数宣言
function fn1() {}
// `function` を式として扱う関数式
const fn2 = function() {};
// Arrow Function を使った関数式
const fn3 = () => {};
```

それぞれ定義した関数は関数名 () と書くことで呼び出せます。

```
// 関数宣言
function fn() {}
// 関数呼び出し
fn();
```

### 19.2.2 メソッドの種類

JavaScript ではオブジェクトのプロパティが関数である場合にそれをメソッドと呼びます。一般的にはメソッドも含めたものを関数と言い、関数宣言などとプロパティである関数を区別する場合にメソッドと呼びます。

メソッドを定義する場合には、オブジェクトのプロパティに関数式を定義するだけです。

```
const obj = {
  // `function` キーワードを使ったメソッド
  method1: function() {
  },
  // Arrow Function を使ったメソッド
  method2: () => {
  }
};
```

これに加えてメソッドには短縮記法があります。オブジェクトリテラルの中でメソッド名 () { /\*メソッドの処理\*/ } と書くことで、メソッドを定義できます。

```
const obj = {
  // メソッドの短縮記法で定義したメソッド
  method() {
  }
};
```

これらのメソッドは、オブジェクト名. メソッド名 () と書くことで呼び出せます。

```
const obj = {
```

```
// メソッドの定義
method() {
}

};
// メソッド呼び出し
obj.method();
```

関数定義とメソッドの定義についてまとめると、次のようになります。

名前	関数	メソッド
関数宣言 (function fn(){})	✓	x
関数式 (const fn = function(){})	✓	✓
Arrow Function(const fn = () => {})	✓	✓
メソッドの短縮記法 (const obj = { method(){}})	x	✓

最初に書いたように **this** の挙動は、Arrow Function の関数定義とそれ以外 (**function** キーワードやメソッドの短縮記法) の関数定義で異なります。そのため、まずは **Arrow Function** 以外の関数やメソッドにおける **this** を見ていきます。

### 19.3 Arrow Function 以外の関数における this

Arrow Function 以外の関数 (メソッドも含む) における **this** は、実行時に決まる値となります。言い方を変えると **this** は関数に渡される暗黙的な引数のようなもので、その渡される値は関数を実行するときに決まります。

次のコードは疑似的なものです。関数の中に書かれた **this** は、関数の呼び出し元から暗黙的に渡される値を参照することになります。このルールは Arrow Function 以外の関数やメソッドで共通した仕組みとなります。Arrow Function で定義した関数やメソッドはこのルールとは別の仕組みとなります。

```
// 疑似的な`this`の値の仕組み
// 関数は引数として暗黙的に`this`の値を受け取るイメージ
function fn(暗黙的に渡される this の値, 仮引数) {
  console.log(this); // => 暗黙的に渡される this の値
}
// 暗黙的に`this`の値を引数として渡しているイメージ
fn(暗黙的に渡す this の値, 引数);
```

関数における **this** の基本的な参照先 (暗黙的に関数に渡す **this** の値) はベースオブジェクトとなります。ベースオブジェクトとは「メソッドを呼ぶ際に、そのメソッドのドット演算子またはブラケット演算子のひとつ左にあるオブジェクト」のことを言います。ベースオブジェクトがない場合の **this** は **undefined** となります。

## 第19章 関数と this

たとえば、`fn()` のように関数を呼び出したとき、この `fn` 関数呼び出しのベースオブジェクトはないため、`this` は `undefined` となります。一方、`obj.method()` のようにメソッドを呼び出したとき、この `obj.method` メソッド呼び出しのベースオブジェクトは `obj` オブジェクトとなり、`this` は `obj` となります。

```
// `fn`関数はメソッドではないのでベースオブジェクトはない
fn();
// `obj.method`メソッドのベースオブジェクトは`obj`
obj.method();
// `obj1.obj2.method`メソッドのベースオブジェクトは`obj2`
// ドット演算子、ブラケット演算子どちらも結果は同じ
obj1.obj2.method();
obj1["obj2"]["method"]();
```

`this` は関数の定義ではなく呼び出し方で参照する値が異なります。これは、後述する「`this` が問題となるパターン」で詳しく紹介します。Arrow Function 以外の関数では、関数の定義だけを見て `this` の値が何かということは決定できない点に注意が必要です。

### 19.3.1 関数宣言や関数式における this

まずは、関数宣言や関数式の場合を見ていきます。

次の例では、関数宣言で関数 `fn1` と関数式で関数 `fn2` を定義し、それぞれの関数内で `this` を返します。定義したそれぞれの関数を `fn1()` と `fn2()` のようにただの関数として呼び出しています。このとき、ベースオブジェクトはないため、`this` は `undefined` となります。

```
"use strict";
function fn1() {
  return this;
}
const fn2 = function() {
  return this;
};
// 関数の中の`this`が参照する値は呼び出し方によって決まる
// `fn1`と`fn2`どちらもただの関数として呼び出している
// メソッドとして呼び出していないためベースオブジェクトはない
// ベースオブジェクトがない場合、`this`は`undefined`となる
console.log(fn1()); // => undefined
console.log(fn2()); // => undefined
```

これは、関数の中に関数を定義して呼び出す場合も同じです。

```
"use strict";
```

```
function outer() {
  console.log(this); // => undefined
  function inner() {
    console.log(this); // => undefined
  }
  // `inner`関数呼び出しのベースオブジェクトはない
  inner();
}
// `outer`関数呼び出しのベースオブジェクトはない
outer();
```

この書籍では注釈がないコードは strict mode として扱いますが、コード例に"use strict";と改めて strict mode を明示しています。なぜなら、strict mode ではない状況で **this** が **undefined** の場合は、**this** がグローバルオブジェクトを参照するように変換される問題があるためです。

strict mode は、このような意図しにくい動作を防止するために導入されています。しかしながら、strict mode のメソッド以外の関数における **this** は **undefined** となるため使い道がありません。そのため、メソッド以外で **this** を使う必要はありません。

### 19.3.2 メソッド呼び出しにおける this

次に、メソッドの場合を見ていきます。メソッドの場合は、そのメソッドが何かしらのオブジェクトに所属しています。なぜなら、JavaScript ではオブジェクトのプロパティとして指定される関数のことをメソッドと呼ぶためです。

次の例では **method1** と **method2** はそれぞれメソッドとして呼び出されています。このとき、それぞれのベースオブジェクトは **obj** となり、**this** は **obj** となります。

```
const obj = {
  // 関数式をプロパティの値にしたメソッド
  method1: function() {
    return this;
  },
  // 短縮記法で定義したメソッド
  method2() {
    return this;
  }
};
// メソッド呼び出しの場合、それぞれの`this`はベースオブジェクト(`obj`)を参照する
// メソッド呼び出しの`.`の左にあるオブジェクトがベースオブジェクト
console.log(obj.method1()); // => obj
console.log(obj.method2()); // => obj
```

## 第19章 関数と this

これを利用すれば、メソッドの中から同じオブジェクトに所属する別のプロパティを **this** で参照できます。

```
const person = {
  fullName: "Brendan Eich",
  sayName: function() {
    // `person.fullName`と書いているのと同じ
    return this.fullName;
  }
};
// `person.fullName`を出力する
console.log(person.sayName()); // => "Brendan Eich"
```

このようにメソッドが所属するオブジェクトのプロパティを、**オブジェクト名. プロパティ名**の代わりに **this. プロパティ名**で参照できます。

オブジェクトは何重にもネストできますが、**this** はベースオブジェクトを参照するというルールは同じです。

次のコードを見てみると、ネストしたオブジェクトにおいてメソッド内の **this** がベースオブジェクトである **obj3** を参照していることがわかります。このときのベースオブジェクトはドットでつないだ一番左の **obj1** ではなく、メソッドから見てひとつ左の **obj3** となります。

```
const obj1 = {
  obj2: {
    obj3: {
      method() {
        return this;
      }
    }
  }
};
// `obj1.obj2.obj3.method`メソッドの`this`は`obj3`を参照
console.log(obj1.obj2.obj3.method() === obj1.obj2.obj3); // => true
```

## 19.4 this が問題となるパターン

**this** はその関数（メソッドも含む）呼び出しのベースオブジェクトを参照することがわかりました。**this** は所属するオブジェクトを直接書く代わりとして利用できますが、一方 **this** にはいろいろな問題があります。

この問題の原因は **this** がどの値を参照するかは関数の呼び出し時に決まるという性質に由来します。この **this** の性質が問題となるパターンの代表的な 2 つの例とそれぞれの対策について見ていき

ます。

### 19.4.1 問題: this を含むメソッドを変数に代入した場合

JavaScript ではメソッドとして定義したものが、後からただの関数として呼び出されることがあります。なぜなら、メソッドは関数を値に持つプロパティのことで、プロパティは変数に代入し直すことができるからです。

そのため、メソッドとして定義した関数も、別の変数に代入してただの関数として呼び出されることがあります。この場合には、メソッドとして定義した関数であっても、実行時にはただの関数であるためベースオブジェクトが変わっています。これは `this` が定義した時点ではなく実行したときに決まるという性質そのものです。

具体的に、`this` が実行時に変わる例を見ていきます。次の例では、`person.sayName` メソッドを変数 `say` に代入してから実行しています。このときの `say` 関数 (`sayName` メソッドを参照) のベースオブジェクトはありません。そのため、`this` は `undefined` となり、`undefined.fullName` は参照できずに例外を投げます。

```
"use strict";
const person = {
  fullName: "Brendan Eich",
  sayName: function() {
    // `this` は呼び出し元によって異なる
    return this.fullName;
  }
};
// `sayName` メソッドは `person` オブジェクトに所属する
// `this` は `person` オブジェクトとなる
console.log(person.sayName()); // => "Brendan Eich"
// `person.sayName` を `say` 変数に代入する
const say = person.sayName;
// 代入したメソッドを関数として呼ぶ
// この `say` 関数はどのオブジェクトにも所属していない
// `this` は undefined となるため例外を投げる
say(); // => TypeError: Cannot read property 'fullName' of undefined
```

結果的には、次のようなコードが実行されているのと同じです。次のコードでは、`undefined.fullName` を参照しようとして例外が発生しています。

```
"use strict";
// const say = person.sayName; は次のようなイメージ
const say = function() {
  return this.fullName;
}
```

## 第19章 関数と this

```

    };
    // `this` は `undefined` となるため例外を投げる
    say(); // => TypeError: Cannot read property 'fullName' of undefined

```

このように、Arrow Function 以外の関数において、**this** は定義したときではなく実行したときに決定されます。そのため、関数に **this** を含んでいる場合、その関数は意図した呼ばれ方がされないと間違った結果が発生するという問題があります。

この問題の対処法としては大きく分けて2つあります。

1つはメソッドとして定義されている関数はメソッドとして呼ぶということです。メソッドをわざわざただの関数として呼ばなければそもそもこの問題は発生しません。

もう1つは、**this** の値を指定して関数を呼べるメソッドで関数を実行する方法です。

**対処法: call、apply、bind メソッド**

関数やメソッドの **this** を明示的に指定して関数を実行する方法もあります。**Function**（関数オブジェクト）には **call**、**apply**、**bind** といった明示的に **this** を指定して関数を実行するメソッドが用意されています。

**call** メソッドは第一引数に **this** としたい値を指定し、残りの引数には呼び出す関数の引数を指定します。暗黙的に渡される **this** の値を明示的に渡せるメソッドと言えます。

```
関数.call(this の値, ... 関数の引数);
```

次の例では **this** に **person** オブジェクトを指定した状態で **say** 関数を呼び出しています。**call** メソッドの第二引数で指定した値が、**say** 関数の仮引数 **message** に入ります。

```

"use strict";
function say(message) {
    return `${message} ${this.fullName}!`;
}
const person = {
    fullName: "Brendan Eich"
};
// `this` を `person` にして `say` 関数を呼び出す
console.log(say.call(person, "こんにちは")); // => "こんにちは Brendan Eich!"
// `say` 関数をそのまま呼び出すと `this` は `undefined` となるため例外が発生
say("こんにちは"); // => TypeError: Cannot read property 'fullName' of undefined

```

**apply** メソッドは第一引数に **this** とする値を指定し、第二引数に関数の引数を配列として渡します。

```
関数.apply(this の値, [関数の引数 1, 関数の引数 2]);
```

次の例では **this** に **person** オブジェクトを指定した状態で **say** 関数を呼び出しています。**apply** メソッドの第二引数で指定した配列は、自動的に展開されて **say** 関数の仮引数 **message** に入ります。



```
"use strict";
function say(message) {
    return `${message} ${this.fullName}!`;
}
const person = {
    fullName: "Brendan Eich"
};
// `this` を `person` にして `say` 関数を呼び出す
// call とは異なり引数を配列として渡す
console.log(say.apply(person, ["こんにちは"])); // => "こんにちは Brendan Eich!"
// `say` 関数をそのまま呼び出すと `this` は `undefined` となるため例外が発生
say("こんにちは"); // => TypeError: Cannot read property 'fullName' of undefined
```

call メソッドと apply メソッドの違いは、関数の引数への値の渡し方が異なるだけです。また、どちらのメソッドも this の値が不要な場合は null を渡すのが一般的です。

```
function add(x, y) {
    return x + y;
}
// `this` が不要な場合は、null を渡す
console.log(add.call(null, 1, 2)); // => 3
console.log(add.apply(null, [1, 2])); // => 3
```

最後に bind メソッドについてです。名前のとおり this の値を束縛 (bind) した新しい関数を作成します。

```
関数.bind(this の値, ... 関数の引数); // => this や引数が bind された関数
```

次の例では this を person オブジェクトに束縛した say 関数をラップした関数を作っています。bind メソッドの第二引数以降に値を渡すことで、束縛した関数の引数も束縛できます。

```
function say(message) {
    return `${message} ${this.fullName}!`;
}
const person = {
    fullName: "Brendan Eich"
};
// `this` を `person` に束縛した `say` 関数をラップした関数を作る
const sayPerson = say.bind(person, "こんにちは");
console.log(sayPerson()); // => "こんにちは Brendan Eich!"
```

この bind メソッドをただの関数で表現すると次のように書けます。bind は this や引数を束縛し

## 第19章 関数と this

た関数を作るメソッドだということがわかります。

```
function say(message) {
  return `${message} ${this.fullName}!`;
}
const person = {
  fullName: "Brendan Eich"
};
// `this`を`person`に束縛した`say`関数をラップした関数を作る
// say.bind(person, "こんにちは"); は次のようなラップ関数を作る
const sayPerson = () => {
  return say.call(person, "こんにちは");
};
console.log(sayPerson()); // => "こんにちは Brendan Eich!"
```

このように `call`、`apply`、`bind` メソッドを使うことで `this` を明示的に指定した状態で関数を呼び出せます。しかし、毎回関数を呼び出すたびにこれらのメソッドを使うのは、関数を呼び出すための関数が必要になってしまい手間がかかります。そのため、基本的には「メソッドとして定義されている関数はメソッドとして呼ぶこと」でこの問題を回避するほうがよいでしょう。その中で、どうしても `this` を固定したい場合には `call`、`apply`、`bind` メソッドを利用します。

## 19.4.2 問題: コールバック関数と this

コールバック関数の中で `this` を参照すると問題となる場合があります。この問題は、メソッドの中で `Array#map` メソッドなどのコールバック関数を扱う場合に発生しやすいです。

具体的に、コールバック関数における `this` が問題となっている例を見てみましょう。次のコードでは `prefixArray` メソッドの中で `Array#map` メソッドを使っています。このとき、`Array#map` メソッドのコールバック関数の中で、`Prefixer` オブジェクトを参照するつもりで `this` を参照しています。

しかし、このコールバック関数における `this` は `undefined` となり、`undefined.prefix` は参照できないため `TypeError` の例外が発生します。

```
"use strict";
// strict mode を明示しているのは、this がグローバルオブジェクトに暗黙的に変換されるのを防止するため
const Prefixer = {
  prefix: "pre",
  /**
   * `strings` 配列の各要素に prefix をつける
   */
  prefixArray(strings) {
    return strings.map(function(str) {
      // コールバック関数における`this`は`undefined`となる (strict mode)
```

```

        // そのため`this.prefix`は`undefined.prefix`となり例外が発生する
        return this.prefix + "-" + str;
    });
}
};
// `prefixArray`メソッドにおける`this`は`Prefixer`
Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]); // => TypeError: Cannot read property 'prefix' of undefined

```

なぜコールバック関数の中の `this` が `undefined` となるのかを見ていきます。`Array#map` メソッドにはコールバック関数として、その場で定義した匿名関数を渡していることに注目してください。

```

// ...
prefixArray(strings) {
    // 匿名関数をコールバック関数として渡している
    return strings.map(function(str) {
        return this.prefix + "-" + str;
    });
}
// ...

```

このとき、`Array#map` メソッドに渡しているコールバック関数は `callback()` のようにただの関数として呼び出されます。つまり、コールバック関数として呼び出すとき、この関数にはベースオブジェクトはありません。そのため `callback` 関数の `this` は `undefined` となります。

先ほどの例では匿名関数をコールバック関数として直接メソッドに渡していますが、一度 `callback` 変数に入れてから渡しても結果は同じです。

```

"use strict";
// strict mode を明示しているのは、this がグローバルオブジェクトに暗黙的に変換されるのを防止するため
const Prefixer = {
    prefix: "pre",
    prefixArray(strings) {
        // コールバック関数は`callback()`のように呼び出される
        // そのためコールバック関数における`this`は`undefined`となる (strict mode)
        const callback = function(str) {
            return this.prefix + "-" + str;
        };
        return strings.map(callback);
    }
};
// `prefixArray`メソッドにおける`this`は`Prefixer`

```

## 第19章 関数と this

```
Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]); // => TypeError: Cannot read property 'prefix' of undefined
```

**対処法: this を一時変数へ代入する**

コールバック関数内での **this** の参照先が変わる問題への対処法として、**this** を別の変数に代入し、その **this** の参照先を保持するという方法があります。

**this** は関数の呼び出し元で変化し、その参照先は呼び出し元におけるベースオブジェクトです。**prefixArray** メソッドの呼び出しにおいては、**this** は **Prefixer** オブジェクトです。しかし、コールバック関数は改めて関数として呼び出されるため **this** が **undefined** となってしまうのが問題でした。

そのため、最初の **prefixArray** メソッド呼び出しにおける **this** の参照先を一時変数として保存することでこの問題を回避できます。次のコードでは、**prefixArray** メソッドの **this** を **that** 変数に保持しています。コールバック関数からは **this** の代わりに **that** 変数を参照することで、コールバック関数からも **prefixArray** メソッド呼び出しと同じ **this** を参照できます。

```
"use strict";
const Prefixer = {
  prefix: "pre",
  prefixArray(strings) {
    // `that` は `prefixArray` メソッド呼び出しにおける `this` となる
    // つまり `that` は `Prefixer` オブジェクトを参照する
    const that = this;
    return strings.map(function(str) {
      // `this` ではなく `that` を参照する
      return that.prefix + "-" + str;
    });
  }
};
// `prefixArray` メソッドにおける `this` は `Prefixer`
const prefixedStrings = Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]);
console.log(prefixedStrings); // => ["pre-a", "pre-b", "pre-c"]
```

もちろん **Function#call** メソッドなどで明示的に **this** を渡して関数を呼び出すこともできます。また、**Array#map** メソッドなどは **this** となる値を引数として渡せる仕組みを持っています。そのため、次のように第二引数に **this** となる値を渡すことでも解決できます。

```
"use strict";
const Prefixer = {
  prefix: "pre",
  prefixArray(strings) {
    // `Array#map` メソッドは第二引数に `this` となる値を渡せる
    return strings.map(function(str) {
```

```
// `this` が第二引数の値と同じになる
// つまり `prefixArray` メソッドと同じ `this` となる
return this.prefix + "-" + str;
}, this);
}
};
// `prefixArray` メソッドにおける `this` は `Prefixer`
const prefixedStrings = Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]);
console.log(prefixedStrings); // => ["pre-a", "pre-b", "pre-c"]
```

しかし、これらの解決方法はコールバック関数において **this** が変わることを意識して書く必要があります。そもそもメソッド呼び出しとその中でのコールバック関数における **this** が変わってしまうのが問題でした。ES2015 では **this** を変えずにコールバック関数を定義する方法として、Arrow Function が導入されました。

#### 対処法: Arrow Function でコールバック関数を扱う

通常、関数やメソッドは呼び出し時に暗黙的に **this** の値を受け取り、関数内の **this** はその値を参照します。一方、Arrow Function はこの暗黙的な **this** の値を受け取りません。そのため Arrow Function 内の **this** は、スコープチェーンの仕組みと同様に外側の関数（この場合は `prefixArray` メソッド）を探索します。これにより、Arrow Function で定義したコールバック関数は呼び出し方には関係なく、常に外側の関数の **this** をそのまま利用します。

Arrow Function を使うことで、先ほどのコードは次のように書けます。

```
"use strict";
const Prefixer = {
  prefix: "pre",
  prefixArray(strings) {
    return strings.map((str) => {
      // Arrow Function 自体は `this` を持たない
      // `this` は外側の `prefixArray` 関数を持つ `this` を参照する
      // そのため `this.prefix` は "pre" となる
      return this.prefix + "-" + str;
    });
  }
};
// このとき、`prefixArray` のベースオブジェクトは `Prefixer` となる
// つまり、`prefixArray` メソッド内の `this` は `Prefixer` を参照する
const prefixedStrings = Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]);
console.log(prefixedStrings); // => ["pre-a", "pre-b", "pre-c"]
```

## 第19章 関数と this

このように、Arrow Function でのコールバック関数における **this** は簡潔です。コールバック関数内での **this** の対処法として **this** を代入する方法を紹介しましたが、ES2015 からは Arrow Function を使うのがもっとも簡潔です。

この Arrow Function と **this** の関係についてより詳しく見ていきます。

## 19.5 Arrow Function と this

Arrow Function で定義された関数やメソッドにおける **this** がどの値を参照するかは関数の定義時（静的）に決まります。一方、Arrow Function ではない関数においては、**this** は呼び出し元に依存するため関数の実行時（動的）に決まります。

Arrow Function とそれ以外の関数で大きく違うことは、Arrow Function は **this** を暗黙的な引数として受けつけないということです。そのため、Arrow Function 内には **this** が定義されていません。このときの **this** は外側のスコープ（関数）の **this** を参照します。

これは、変数におけるスコープチェーンの仕組みと同様で、そのスコープに **this** が定義されていない場合には外側のスコープを探索します。そのため、Arrow Function 内の **this** の参照で、常に外側のスコープ（関数）へと **this** の定義を探索しに行きます（詳細は [スコープチェーン] を参照）。また、**this** は ECMAScript のキーワードであるため、ユーザーは **this** という変数を定義できません。

```
// this はキーワードであるため、ユーザーは`this`という名前の変数を定義できない
const this = "this は読み取り専用"; // => SyntaxError: Unexpected token this
```

これにより、通常の変数のように **this** がどの値を参照するかは静的（定義時）に決定されます（詳細は [静的スコープ] を参照）。つまり、Arrow Function における **this** は「Arrow Function 自身の外側のスコープに定義されたもっとも近い関数の **this** の値」となります。

具体的な Arrow Function における **this** の動きを見ていきましょう。

まずは、関数式の Arrow Function を見ていきます。

次の例では、関数式で定義した Arrow Function の中の **this** をコンソールに出力しています。このとき、**fn** の外側には関数がないため、「自身より外側のスコープに定義されたもっとも近い関数」の条件にあてはまるものはありません。このときの **this** はトップレベルに書かれた **this** と同じ値になります。

```
// Arrow Function で定義した関数
const fn = () => {
  // この関数の外側には関数は存在しない
  // トップレベルの`this`と同じ値
  return this;
};
console.log(fn() === this); // => true
```

トップレベルに書かれた **this** の値は[実行コンテキスト](#)によって異なることを紹介しました。**this** の値は、実行コンテキストが “Script” ならばグローバルオブジェクトとなり、“Module” ならば **undefined** となります。

次の例のように、Arrow Function を包むように通常関数が定義されている場合はどうでしょうか。Arrow Function における **this** は「自身の外側のスコープにあるもっとも近い関数の **this** の値」となるのは同じです。

```
"use strict";
function outer() {
  // Arrow Function で定義した関数を返す
  return () => {
    // この関数の外側には`outer`関数が存在する
    // `outer`関数に`this`を書いた場合と同じ
    return this;
  };
}
// `outer`関数の返り値は Arrow Function にて定義された関数
const innerArrowFunction = outer();
console.log(innerArrowFunction()); // => undefined
```

つまり、この Arrow Function における **this** は **outer** 関数で **this** を参照した場合と同じ値になります。

```
"use strict";
function outer() {
  // `outer`関数直下の`this`
  const that = this;
  // Arrow Function で定義した関数を返す
  return () => {
    // Arrow Function 自身は`this`を持たない
    // `outer`関数に`this`を書いた場合と同じ
    return that;
  };
}
// `outer()`と呼び出したときの`this`は`undefined`(strict mode)
const innerArrowFunction = outer();
console.log(innerArrowFunction()); // => undefined
```

### 19.5.1 メソッドとコールバック関数と Arrow Function

メソッド内におけるコールバック関数は Arrow Function をより活用できるパターンです。**function** キーワードでコールバック関数を定義すると、**this** の値はコールバック関数の呼ばれ方を意識する必要があります。なぜなら、**function** キーワードで定義した関数における **this** は呼び出し方によって

## 第19章 関数と this

変わるためです。

コールバック関数側から見ると、どのように呼ばれるかによって変わってしまう **this** を使うことはできません。そのため、コールバック関数の外側のスコープで **this** を一時変数に代入し、それを使うという回避方法を取っていました。

```
// `callback`関数を受け取り呼び出す関数
const callCallback = (callback) => {
  // `callback`を呼び出す実装
};

const obj = {
  method() {
    callCallback(function() {
      // ここでの `this` は`callCallback`の実装に依存する
      // `callback()`のように単純に呼び出されるなら`this`は`undefined`になる
      // `Function#call`などを使って特定のオブジェクトを指定するかもしれない
      // この問題を回避するために`const that = this`のような一時変数を使う
    });
  }
};
```

一方、Arrow Function でコールバック関数を定義した場合は、1 つ外側の関数の **this** を参照します。このときの Arrow Function で定義したコールバック関数における **this** は呼び出し方によって変化しません。そのため、**this** を一時変数に代入するなどの回避方法は必要ありません。

```
// `callback`関数を受け取り呼び出す関数
const callCallback = (callback) => {
  // `callback`を呼び出す実装
};

const obj = {
  method() {
    callCallback(() => {
      // ここでの`this`は1つ外側の関数における`this`と同じ
    });
  }
};
```

この Arrow Function における **this** は呼び出し方の影響を受けません。つまり、コールバック関数がどのように呼ばれるかという実装についてを考えることなく **this** を扱えます。



```
const Prefixer = {
  prefix: "pre",
  prefixArray(strings) {
    return strings.map((str) => {
      // `Prefixer.prefixArray()` と呼び出されたとき
      // `this` は常に `Prefixer` を参照する
      return this.prefix + "-" + str;
    });
  }
};

const prefixedStrings = Prefixer.prefixArray(["a", "b", "c"]);
console.log(prefixedStrings); // => ["pre-a", "pre-b", "pre-c"]
```

### 19.5.2 Arrow Function は this を bind できない

Arrow Function で定義した関数では `call`、`apply`、`bind` を使った `this` の指定は単に無視されます。これは、Arrow Function は `this` を持てないためです。

次のように Arrow Function で定義した関数に対して `call` で `this` を指定しても、`this` の参照先が変わっていないことがわかります。同様に `apply` や `bind` メソッドを使った場合も `this` の参照先は変わりません。

```
const fn = () => {
  return this;
};

// Script コンテキストの場合、スクリプト直下の Arrow Function の `this` はグローバルオブジェクト
console.log(fn()); // グローバルオブジェクト
// call で `this` を `{}` にしようとしても、`this` は変わらない
console.log(fn.call({})); // グローバルオブジェクト
```

最初に述べたように `function` キーワードで定義した関数では呼び出し時に、ベースオブジェクトが `this` の値として暗黙的な引数のように渡されます。一方、Arrow Function の関数は呼び出し時に `this` を受け取らず、`this` の参照先は定義時に静的に決定されます。

また、`this` が変わらないのはあくまで Arrow Function で定義した関数だけで、Arrow Function の `this` が参照する「自身の外側のスコープにあるもっとも近い関数の `this` の値」は `call` メソッドで変更できます。

```
const obj = {
  method() {
    const arrowFunction = () => {
```

第 19 章 関数と this

```
        return this;
    };
    return arrowFunction();
}

};
// 通常の`this`は`obj.method`の`this`と同じ
console.log(obj.method()); // => obj
// `obj.method`の`this`を変更すれば、Arrow Function の`this`も変更される
console.log(obj.method.call("THAT")); // => "THAT"
```

19.6 まとめ

`this` は状況によって異なる値を参照する性質を持ったキーワードであることを紹介しました。その `this` の評価結果をまとめると次の表のようになります。

実行コンテキスト	strict mode	コード	this の評価結果
Script	*	<code>this</code>	global
Script	*	<code>const fn = () =&gt; this</code>	global
Script	NO	<code>const fn = function(){ return this; }</code>	global
Script	YES	<code>const fn = function(){ return this; }</code>	undefined
Script	*	<code>const obj = { method: () =&gt; { return this; } }</code>	global
Module	YES	<code>this</code>	undefined
Module	YES	<code>const fn = () =&gt; this</code>	undefined
Module	YES	<code>const fn = function(){ return this; }</code>	undefined
Module	YES	<code>const obj = { method: () =&gt; { return this; } }</code>	undefined
*	*	<code>const obj = { method(){ return this; } }</code>	obj
*	*	<code>const obj = { method: function(){ return this; } }</code>	obj

\*はどの場合でも `this` の評価結果に影響しないことを示しています。

実際にブラウザで実行した結果は [What is this value in JavaScript] というサイトで確認できます。

`this` はオブジェクト指向プログラミングの文脈で JavaScript に導入されました。メソッド以外においても `this` は評価できますが、実行コンテキストや strict mode などによって結果が異なり、混乱の元となります。そのため、メソッドではない通常の関数においては `this` を使うべきではありません。<sup>\*1</sup>

<sup>\*1</sup> ES2015 の仕様編集者である Allen Wirfs-Brock 氏もただの関数においては `this` を使うべきではないと述べている。 <https://twitter.com/awbjs/status/938272440085446657>; [JavaScript とは]: ../introduction/README.md [関数と宣言]: ../function-declaration/README.md [クラス]: ../class/README.md [関数とスコープ]: ../function-scope/README.md [スコープチェーン]: ../function-scope/README.md##scope-chain} [静的スコープ]: ../function-scope/README.md#static-scope [動的スコープ]: ../function-scope/README.md#dynamic-scope [What is this value in JavaScript]: <https://azu.github.io/what-is-this/>

また、メソッドにおいても **this** は呼び出し方によって異なる値となり、それにより発生する問題と対処法について紹介しました。コールバック関数における **this** は Arrow Function を使うことでわかりやすく解決できます。この背景には Arrow Function で定義した関数は **this** を持たないという性質があります。

## 第 20 章

## クラス

# Chapter 20

「クラス」と一言にいてもさまざまであるため、ここでは構造、動作、状態を定義できるものを指すことにします。また、この章では概念を示す場合はクラスと呼び、クラスに関する構文（記述するコード）のことを `class` 構文と呼びます。

クラスとは動作や状態を定義した構造です。クラスからはインスタンスと呼ばれるオブジェクトを作成でき、インスタンスはクラスに定義した動作を継承し、状態は動作によって変化します。とても抽象的なことに思えますが、これは今までオブジェクトや関数を使って表現してきたものです。JavaScript では ES2015 より前までは `class` 構文はなく、関数を使ってクラスのようなものを表現して扱っていました。

ES2015 でクラスを表現するための `class` 構文が導入されましたが、この `class` 構文で定義したクラスは関数オブジェクトの一種です。`class` 構文ではプロトタイプベースの継承の仕組みを使って関数でクラスを表現しています。そのため、`class` 構文はクラスを作るための関数定義や継承をパターン化した書き方と言えます。<sup>\*1</sup>

また、関数の定義方法として関数宣言文と関数式があるように、クラスにもクラス宣言文とクラス式があります。このように関数とクラスは似ている部分が多いです。

この章では、`class` 構文でのクラスの定義や継承、クラスの性質について学んでいきます。

### 20.1 クラスの定義

クラスを定義するには `class` 構文を使います。クラスの定義方法にはクラス宣言文とクラス式があります。

まずは、クラス宣言文によるクラスの定義方法を見ていきます。

クラス宣言文では `class` キーワードを使い、`class クラス名{ }` のようにクラスの構造を定義できます。

クラスは必ずコンストラクタを持ち、`constructor` という名前のメソッドとして定義します。コンストラクタとは、そのクラスからインスタンスを作成する際にインスタンスに関する状態の初期化を行うメソッドです。`constructor` メソッドに定義した処理は、クラスをインスタンス化したときに自動的に呼び出されます。

<sup>\*1</sup> `class` 構文でしか実現できない機能はなく、読みやすさやわかりやすさのために導入された構文という側面もあるため、JavaScript の `class` 構文は糖衣構文（シンタックスシュガー）と呼ばれることがあります。

```
class MyClass {  
    constructor() {  
        // コンストラクタ関数の処理  
        // インスタンス化されるときに自動的に呼び出される  
    }  
}
```

もうひとつの定義方法であるクラス式は、クラスを値として定義する方法です。クラス式ではクラス名を省略できます。これは関数式における匿名関数と同じです。

```
const MyClass = class MyClass {  
    constructor() {}  
};  
  
const AnonymousClass = class {  
    constructor() {}  
};
```

コンストラクタ関数内で、何も処理がない場合はコンストラクタの記述を省略できます。省略した場合でも自動的に空のコンストラクタが定義されるため、クラスにはコンストラクタが必ず存在します。

```
class MyClassA {  
    constructor() {  
        // コンストラクタの処理が必要なら書く  
    }  
}  
// コンストラクタの処理が不要な場合は省略できる  
class MyClassB {  
  
}
```

## 20.2 クラスのインスタンス化

クラスは `new` 演算子でインスタンスであるオブジェクトを作成できます。`class` 構文で定義したクラスからインスタンスを作成することをインスタンス化と呼びます。あるインスタンスが指定したクラスから作成されたものかを判定するには `instanceof` 演算子が利用できます。

```
class MyClass {  
}  
// `MyClass` をインスタンス化する  
const myClass = new MyClass();
```

## 第 20 章 クラス

```
// 毎回新しいインスタンス（オブジェクト）を作成する
const myClassAnother = new MyClass();
// それぞれのインスタンスは異なるオブジェクト
console.log(myClass === myClassAnother); // => false
// クラスのインスタンスかどうかは`instanceof`演算子で判定できる
console.log(myClass instanceof MyClass); // => true
console.log(myClassAnother instanceof MyClass); // => true
```

このままでは何も処理がない空のクラスなので、値を持ったクラスを定義してみましょう。

クラスではインスタンスの初期化処理をコンストラクタ関数で行います。コンストラクタ関数は **new** 演算子でインスタンス化する際に自動的に呼び出されます。コンストラクタ関数内での **this** はこれから新しく作るインスタンスオブジェクトとなります。

次のコードでは、**x** 座標と **y** 座標の値を持つ **Point** というクラスを定義しています。コンストラクタ関数（**constructor**）の中でインスタンスオブジェクト（**this**）の **x** と **y** プロパティに値を代入して初期化しています。

```
class Point {
  // コンストラクタ関数の仮引数として`x`と`y`を定義
  constructor(x, y) {
    // コンストラクタ関数における`this`はインスタンスを示すオブジェクト
    // インスタンスの`x`と`y`プロパティにそれぞれ値を設定する
    this.x = x;
    this.y = y;
  }
}
```

この **Point** クラスのインスタンスを作成するには **new** 演算子を使います。**new** 演算子には関数呼び出しと同じように引数を渡すことができます。**new** 演算子の引数はクラスの **constructor** メソッド（コンストラクタ関数）の仮引数に渡されます。そして、コンストラクタの中ではインスタンスオブジェクト（**this**）の初期化処理を行います。

```
class Point {
  // 2. コンストラクタ関数の仮引数として`x`には`3`、`y`には`4`が渡る
  constructor(x, y) {
    // 3. インスタンス（`this`）の`x`と`y`プロパティにそれぞれ値を設定する
    this.x = x;
    this.y = y;
    // コンストラクタでは return 文は書かない
  }
}
```

```
// 1. コンストラクタを`new`演算子で引数とともに呼び出す
const point = new Point(3, 4);
// 4. `Point`のインスタンスである`point`の`x`と`y`プロパティには初期化された値が入る
console.log(point.x); // => 3
console.log(point.y); // => 4
```

このようにクラスからインスタンスを作成するには必ず **new** 演算子を使います。  
一方、クラスは通常関数として呼ぶことができません。これは、クラスのコンストラクタはインスタンス (**this**) を初期化する場所であり、通常関数とは役割が異なるためです。

```
class MyClass {
  constructor() { }
}
// クラスのコンストラクタ関数として呼び出すことはできない
MyClass(); // => TypeError: class constructors must be invoked with |new|
```

コンストラクタは初期化処理を書く場所であるため、**return** 文で値を返すべきではありません。JavaScript では、コンストラクタ関数が任意のオブジェクトを返すことが可能ですが、行うべきではありません。なぜなら、コンストラクタは **new** 演算子で呼び出し、その評価結果はクラスのインスタンスを期待するのが一般的であるためです。

次のコードのようにコンストラクタで返した値が **new** 演算子で呼び出した際の返り値となります。このような書き方は混乱を生むため避けるべきです。

```
// 非推奨の例: コンストラクタで値を返すべきではない
class Point {
  constructor(x, y) {
    // `this`の代わりにただのオブジェクトを返せる
    return { x, y };
  }
}

// `new`演算子の結果はコンストラクタ関数が返したただのオブジェクト
const point = new Point(3, 4);
console.log(point); // => { x: 3, y: 4 }
// Point クラスのインスタンスではない
console.log(point instanceof Point); // => false
```

### 20.2.1 [Note] クラス名は大文字ではじめる

JavaScript では慣習としてクラス名には大文字ではじまる名前をつけます。これは、変数名にキャメルケースを使う慣習があるのと同じで、名前自体に特別なルールがあるわけではありません。クラス名

## 第 20 章 クラス

を大文字にしておき、そのインスタンスは小文字で開始すれば名前が被らないという合理的な理由で好まれています。

```
class Thing {}  
const thing = new Thing();
```



#### class 構文と関数でのクラスの違い

ES2015 より前はこれらのクラスを `class` 構文ではなく、関数で表現していました。その表現方法は人によってさまざま、これも `class` 構文という統一した記法が導入された理由の1つです。

次のコードは、関数でクラスを実装した1つの例です。この関数でのクラス表現は、継承の仕組みなどは省かれていますが、`class` 構文とよく似ています。

```
// コンストラクタ関数
const Point = function PointConstructor(x, y) {
  // インスタンスの初期化处理
  this.x = x;
  this.y = y;
};

// `new` 演算子でコンストラクタ関数から新しいインスタンスを作成
const point = new Point(3, 4);
```

大きな違いとして、`class` 構文で定義したクラスは関数として呼び出すことができません。クラスは `new` 演算子でインスタンス化して使うものなので、これはクラスの誤用を防ぐ仕様です。一方、関数でのクラス表現はただの関数なので、当然関数として呼び出せます。

```
// 関数でのクラス表現
function MyClassLike() {
}

// 関数なので関数として呼び出せる
MyClassLike();

// `class` 構文でのクラス
class MyClass {
}

// クラスは関数として呼び出すと例外が発生する
MyClass(); // => TypeError: class constructors must be invoked with |new|
```

このように、関数でクラスのようなものを実装した場合には、関数として呼び出してしまう問題があります。このような問題を避けるためにもクラスは `class` 構文を使って実装します。

## 20.3 クラスのプロトタイプメソッドの定義

クラスの動作はメソッドによって定義できます。`constructor` メソッドは初期化時に呼ばれる特殊なメソッドですが、`class` 構文ではクラスに対して自由にメソッドを定義できます。このクラスに定義

## 第20章 クラス

したメソッドは作成したインスタンスが持つ動作となります。

次のように `class` 構文ではクラスに対してメソッドを定義できます。メソッドの中からクラスのインスタンスを参照するには、`constructor` メソッドと同じく `this` を使います。このクラスのメソッドにおける `this` は「関数と `this`」の章で学んだメソッドと同じくベースオブジェクトを参照します。

```
class クラス {
  メソッド () {
    // ここでの`this`はベースオブジェクトを参照
  }
}

const インスタンス = new クラス ();
// メソッド呼び出しのベースオブジェクト(`this`)は`インスタンス`となる
インスタンス.メソッド ();
```

クラスのプロトタイプメソッド定義では、オブジェクトにおけるメソッドとは異なり `key : value` のように区切りでメソッドを定義できないことに注意してください。つまり、次のような書き方は構文エラー (`SyntaxError`) となります。

```
// クラスでは次のようにメソッドを定義できない
class クラス {
  // SyntaxError
  メソッド: () => {}
  // SyntaxError
  メソッド: function(){}
}
```

このようにクラスに対して定義したメソッドは、クラスの各インスタンスから共有されるメソッドとなります。このインスタンス間で共有されるメソッドのことをプロトタイプメソッドと呼びます。また、プロトタイプメソッドはインスタンスから呼び出せるメソッドであるためインスタンスメソッドとも呼ばれます。

この書籍では、プロトタイプメソッド（インスタンスメソッド）を `クラス#メソッド名` のように表記します。

次のコードでは、`Counter` クラスに `increment` メソッド (`Counter#increment` メソッド) を定義しています。`Counter` クラスのインスタンスはそれぞれ別々の状態 (`count` プロパティ) を持ちます。

```
class Counter {
  constructor() {
    this.count = 0;
  }
  // `increment`メソッドをクラスに定義する
```

```
    increment() {
        // `this`は`Counter`のインスタンスを参照する
        this.count++;
    }
}

const counterA = new Counter();
const counterB = new Counter();
// `counterA.increment()`のベースオブジェクトは`counterA`インスタンス
counterA.increment();
// 各インスタンスの持つプロパティ（状態）は異なる
console.log(counterA.count); // => 1
console.log(counterB.count); // => 0
```

また `increment` メソッドはプロトタイプメソッドとして定義されています。プロトタイプメソッドは各インスタンス間で共有されます。そのため、次のように各インスタンスの `increment` メソッドの参照先は同じとなっていることがわかります。

```
class Counter {
    constructor() {
        this.count = 0;
    }
    increment() {
        this.count++;
    }
}

const counterA = new Counter();
const counterB = new Counter();
// 各インスタンスオブジェクトのメソッドは共有されている（同じ関数を参照している）
console.log(counterA.increment === counterB.increment); // => true
```

プロトタイプメソッドがなぜインスタンス間で共有されているのかは、クラスの継承の仕組みと密接に関係しています。プロトタイプメソッドの仕組みについては後ほど解説します。

### 20.3.1 クラスのインスタンスに対してメソッドを定義する

`class` 構文でのメソッド定義はプロトタイプメソッドとなり、インスタンス間で共有されます。

一方、クラスのインスタンスに対して、直接メソッドを定義する方法もあります。これは、コンストラクタ関数内でインスタンスオブジェクトである `this` に対してメソッドを定義するだけです。

次のコードでは、`Counter` クラスのコンストラクタ関数で、インスタンスオブジェクトに `increment` メソッドを定義しています。コンストラクタ関数内で `this` はインスタンスオブジェクトを示すため、`this` に対してメソッドを定義しています。

## 第20章 クラス

```
class Counter {
  constructor() {
    this.count = 0;
    this.increment = () => {
      // `this`は`constructor`メソッドにおける`this`(インスタンスオブジェク
      ト)を参照する
      this.count++;
    };
  }
}

const counterA = new Counter();
const counterB = new Counter();
// `counterA.increment()`のベースオブジェクトは`counterA`インスタンス
counterA.increment();
// 各インスタンスの持つプロパティ(状態)は異なる
console.log(counterA.count); // => 1
console.log(counterB.count); // => 0
```

この方法で定義した `increment` メソッドはインスタンスから呼び出せるため、インスタンスメソッドです。しかし、インスタンスオブジェクトに定義した `increment` メソッドはプロトタイプメソッドではありません。インスタンスオブジェクトのメソッドとプロトタイプメソッドには、いくつか異なる点があります。

プロトタイプメソッドは各インスタンスから共有されているため、各インスタンスからのメソッドの参照先が同じでした。しかし、インスタンスオブジェクトのメソッドは、コンストラクタで毎回同じ挙動の関数(オブジェクト)を新しく定義しています。そのため、次のように各インスタンスからのメソッドの参照先も異なります。

```
class Counter {
  constructor() {
    this.count = 0;
    this.increment = () => {
      this.count++;
    };
  }
}

const counterA = new Counter();
const counterB = new Counter();
// 各インスタンスオブジェクトのメソッドの参照先は異なる
console.log(counterA.increment !== counterB.increment); // => true
```

## 20.3 クラスのプロトタイプメソッドの定義

また、プロトタイプメソッドとは異なり、インスタンスオブジェクトへのメソッド定義は Arrow Function が利用できます。Arrow Function には `this` が静的に決まるという性質があるため、メソッドにおける `this` の参照先をインスタンスに固定できます。なぜなら Arrow Function で定義した `increment` メソッドはどのような呼び出し方をしても、必ず `constructor` における `this` となるためです（「[Arrow Function でコールバック関数を扱う](#)」を参照）。

```
"use strict";
class ArrowClass {
  constructor() {
    // コンストラクタでの`this`は常にインスタンス
    this.method = () => {
      // Arrow Function における`this`は静的に決まる
      // そのため`this`は常にインスタンスを参照する
      return this;
    };
  }
}

const instance = new ArrowClass();
const method = instance.method;
// 呼び出し方法（ベースオブジェクト）に依存しないため、`this`がインスタンスを参照する
console.log(method()); // => instance
```

一方、プロトタイプメソッドにおける `this` はメソッド呼び出し時のベースオブジェクトを参照します。そのためプロトタイプメソッドは呼び出し方によって `this` の参照先が異なります（「[関数と this](#)」の章の「[問題: this を含むメソッドを変数に代入した場合](#)」を参照）。

```
"use strict";
class PrototypeClass {
  method() {
    // `this`はベースオブジェクトを参照する
    return this;
  };
}

const instance = new PrototypeClass();
const method = instance.method;
// ベースオブジェクトはundefined
method(); // => undefined
```

このように、インスタンスに対して Arrow Function でメソッドを定義することで `this` の参照先を固定化できます。

## 20.4 クラスのアクセッサプロパティの定義

クラスに対してメソッドを定義できますが、メソッドはメソッド名 () のように呼び出す必要があります。クラスでは、プロパティの参照 (getter)、プロパティへの代入 (setter) 時に呼び出される特殊なメソッドを定義できます。このメソッドはプロパティのように振る舞うためアクセッサプロパティと呼ばれます。

次のコードでは、プロパティの参照 (getter)、プロパティへの代入 (setter) に対するアクセッサプロパティを定義しています。アクセッサプロパティはメソッド名 (プロパティ名) の前に **get** または **set** をつけるだけです。getter (**get**) には仮引数はありませんが、必ず値を返す必要があります。setter (**set**) の仮引数にはプロパティへ代入する値が入りますが、値を返す必要はありません。

```
class クラス {  
    // getter  
    get プロパティ名 () {  
        return 値;  
    }  
    // setter  
    set プロパティ名 (仮引数) {  
        // setter の処理  
    }  
}  
  
const インスタンス = new クラス ();  
インスタンス. プロパティ名; // getter が呼び出される  
インスタンス. プロパティ名 = 値; // setter が呼び出される
```

次のコードでは、**NumberWrapper** クラスの **value** プロパティをアクセッサプロパティとして定義しています。**value** プロパティへアクセスした際にそれぞれ定義した getter と setter が呼ばれているのがわかります。このアクセッサプロパティで実際に読み書きされているのは、**NumberWrapper** インスタンスの **\_value** プロパティとなります。

```
class NumberWrapper {  
    constructor(value) {  
        this._value = value;  
    }  
    // ` _value `プロパティの値を返す getter  
    get value() {  
        console.log("getter");  
        return this._value;  
    }  
    // ` _value `プロパティに値を代入する setter
```

```
    set value(newValue) {
        console.log("setter");
        this._value = newValue;
    }
}

const numberWrapper = new NumberWrapper(1);
// "getter"とコンソールに表示される
console.log(numberWrapper.value); // => 1
// "setter"とコンソールに表示される
numberWrapper.value = 42;
// "getter"とコンソールに表示される
console.log(numberWrapper.value); // => 42
```

#### プライベートプロパティ

`NumberWrapper#value` のアクセッサプロパティで実際に読み書きしているのは、`_value` プロパティです。このように、外から直接読み書きしてほしくないプロパティを`_`（アンダーバー）で開始するのはただの習慣であるため、構文としての意味はありません。

現時点（ECMAScript `{{book.esversion}}`）では、外から原理的に参照できないプライベートプロパティ（hard private）を定義する構文はありません。しかし、現時点でも `WeakSet` などを使うことで疑似的なプライベートプロパティを実現できます。`WeakSet` については「[Map/Set](#)」の章で解説します。

### 20.4.1 `Array#length` をアクセッサプロパティで再現する

`getter` や `setter` を利用しないと実現が難しいものとして `Array#length` プロパティがあります。`Array#length` プロパティへ値を代入すると、そのインデックス以降の要素は自動的に削除される仕様になっています。

次のコードでは、配列の要素数（`length` プロパティ）を小さくすると配列の要素が削除されています。

```
const array = [1, 2, 3, 4, 5];
// 要素数を減らすと、インデックス以降の要素が削除される
array.length = 2;
console.log(array.join(", ")); // => "1, 2"
// 要素数だけを増やしても、配列の中身は空要素が増えるだけ
array.length = 5;
console.log(array.join(", ")); // => "1, 2, , , "
```

## 第 20 章 クラス

この `length` プロパティの挙動を再現する `ArrayLike` クラスを実装してみます。`Array#length` プロパティは、`length` プロパティへ値を代入した際に次のようなことを行っています。

- 現在要素数より小さな要素数が指定された場合、その要素数を変更し、配列の末尾の要素を削除する
- 現在要素数より大きな要素数が指定された場合、その要素数だけを変更し、配列の実際の要素はそのままにする

`ArrayLike#length` の setter で要素の追加や削除を実装することで、配列のような `length` プロパティを実装できます。

```
/**
 * 配列のような length を持つクラス
 */
class ArrayLike {
  constructor(items = []) {
    this._items = items;
  }

  get items() {
    return this._items;
  }

  get length() {
    return this._items.length;
  }

  set length(newLength) {
    const currentItemLength = this.items.length;
    // 現在要素数より小さな`newLength`が指定された場合、指定した要素数となるように
    // 末尾を削除する
    if (newLength < currentItemLength) {
      this._items = this.items.slice(0, newLength);
    } else if (newLength > currentItemLength) {
      // 現在要素数より大きな`newLength`が指定された場合、指定した要素数となる
      // ように末尾に空要素を追加する
      this._items = this.items.concat(new Array(newLength - currentItemLength));
    }
  }
}
```



```
const arrayLike = new ArrayLike([1, 2, 3, 4, 5]);
// 要素数を減らすとインデックス以降の要素が削除される
arrayLike.length = 2;
console.log(arrayLike.items.join(", ")); // => "1, 2"
// 要素数を増やすと末尾に空要素が追加される
arrayLike.length = 5;
console.log(arrayLike.items.join(", ")); // => "1, 2, , , "
```

このようにアクセッサプロパティでは、プロパティのようでありながら実際にアクセスした際には他のプロパティと連動する動作を実現できます。

## 20.5 静的メソッド

インスタンスメソッドは、クラスをインスタンス化して利用します。一方、クラスをインスタンス化せずに利用できる静的メソッド（クラスメソッド）もあります。

静的メソッドの定義方法はメソッド名の前に、`static` をつけるだけです。

```
class クラス {
    static メソッド () {
        // 静的メソッドの処理
    }
}
// 静的メソッドの呼び出し
クラス.メソッド ();
```

次のコードでは、配列をラップする `ArrayWrapper` というクラスを定義しています。`ArrayWrapper` はコンストラクタの引数として配列を受け取って初期化しています。このクラスに配列ではなく要素そのものを引数に受け取ってインスタンス化できる `ArrayWrapper.of` という静的メソッドを定義します。

```
class ArrayWrapper {
    constructor(array = []) {
        this.array = array;
    }

    // rest parameters として要素を受けつける
    static of(...items) {
        return new ArrayWrapper(items);
    }
}
```

## 第20章 クラス

```
        get length() {
            return this.array.length;
        }
    }

    // 配列を引数として渡している
    const arrayWrapperA = new ArrayWrapper([1, 2, 3]);
    // 要素を引数として渡している
    const arrayWrapperB = ArrayWrapper.of(1, 2, 3);
    console.log(arrayWrapperA.length); // => 3
    console.log(arrayWrapperB.length); // => 3
```

クラスの静的メソッドにおける `this` は、そのクラス自身を参照します。そのため、先ほどのコードは `new ArrayWrapper` の代わりに `new this` と書くこともできます。

```
class ArrayWrapper {
    constructor(array = []) {
        this.array = array;
    }

    static of(...items) {
        // `this` は `ArrayWrapper` を参照する
        return new this(items);
    }

    get length() {
        return this.array.length;
    }
}

const arrayWrapper = ArrayWrapper.of(1, 2, 3);
console.log(arrayWrapper.length); // => 3
```

このように静的メソッドでの `this` はクラス自身を参照するため、クラスのインスタンスは参照できません。そのため静的メソッドは、クラスのインスタンスを作成する処理やクラスに関する処理を書くために利用されます。

## 20.6 2種類のインスタンスメソッドの定義

クラスでは、2種類のインスタンスメソッドの定義方法があります。`class` 構文を使ったインスタンス間で共有されるプロトタイプメソッドの定義と、インスタンスオブジェクトに対するメソッドの定義です。

これらの2つの方法を同時に使い、1つのクラスに同じ名前でメソッドを2つ定義した場合はどうなるでしょうか？

次のコードでは、`ConflictClass` クラスにプロトタイプメソッドとインスタンスに対して同じ `method` という名前のメソッドを定義しています。

```
class ConflictClass {
  constructor() {
    // インスタンスオブジェクトに`method`を定義
    this.method = () => {
      console.log("インスタンスオブジェクトのメソッド");
    };
  }

  // クラスのプロトタイプメソッドとして`method`を定義
  method() {
    console.log("プロトタイプのメソッド");
  }
}

const conflict = new ConflictClass();
conflict.method(); // どちらの`method`が呼び出される？
```

結論から述べると、この場合はインスタンスオブジェクトに定義した `method` が呼び出されます。このとき、インスタンスの `method` プロパティを `delete` 演算子で削除すると、今度はプロトタイプメソッドの `method` が呼び出されます。

```
class ConflictClass {
  constructor() {
    this.method = () => {
      console.log("インスタンスオブジェクトのメソッド");
    };
  }

  method() {
```

## 第 20 章 クラス

```
        console.log("プロトタイプメソッド");
    }
}

const conflict = new ConflictClass();
conflict.method(); // "インスタンスオブジェクトのメソッド"
// インスタンスの`method`プロパティを削除
delete conflict.method;
conflict.method(); // "プロトタイプメソッド"
```

この実行結果から次のことがわかります。

- プロトタイプメソッドとインスタンスオブジェクトのメソッドは上書きされずにどちらも定義されている
- インスタンスオブジェクトのメソッドがプロトタイプオブジェクトのメソッドよりも優先して呼ばれている

どちらも注意深く意識しないと気づきにくいですが、この挙動は JavaScript の重要な仕組みであるため理解することは重要です。

この挙動はプロトタイプオブジェクトと呼ばれる特殊なオブジェクトとプロトタイプチェーンと呼ばれる仕組みで成り立っています。どちらもプロトタイプとついていることからわかるように、2 つで 1 組のような仕組みです。

このセクションでは、プロトタイプオブジェクトとプロトタイプチェーンとはどのような仕組みなのかを見ていきます。

## 20.7 プロトタイプオブジェクト

プロトタイプメソッドとインスタンスオブジェクトのメソッドを同時に定義しても、互いのメソッドは上書きされるわけではありません。なぜなら、プロトタイプメソッドはプロトタイプオブジェクトへ、インスタンスオブジェクトのメソッドはインスタンスオブジェクトへそれぞれ定義されるためです。

プロトタイプオブジェクトについては「[プロトタイプオブジェクト](#)」の章で簡単に紹介していましたが、改めて解説していきます。

プロトタイプオブジェクトとは、JavaScript の関数オブジェクトの **prototype** プロパティに自動的に作成される特殊なオブジェクトです。クラスも一種の関数オブジェクトであるため、自動的に **prototype** プロパティにプロトタイプオブジェクトが作成されています。

次のコードでは、関数やクラス自身の **prototype** プロパティに、プロトタイプオブジェクトが自動的に作成されていることがわかります。

```
function fn() {
}

// `prototype` プロパティにプロトタイプオブジェクトが存在する
console.log(typeof fn.prototype === "object"); // => true
```

```
class MyClass {  
  }  
// `prototype` プロパティにプロトタイプオブジェクトが存在する  
console.log(typeof MyClass.prototype === "object"); // => true
```

`class` 構文のメソッド定義は、このプロトタイプオブジェクトのプロパティとして定義されます。次のコードでは、クラスのメソッドがプロトタイプオブジェクトに定義されていることを確認できます。また、クラスには `constructor` メソッド（コンストラクタ）が必ず定義されます。この `constructor` メソッドもプロトタイプオブジェクトに定義されており、この `constructor` プロパティはクラス自身を参照します。

```
class MyClass {  
  method() { }  
}  
  
console.log(typeof MyClass.prototype.method === "function"); // => true  
// クラス#constructor はクラス自身を参照する  
console.log(MyClass.prototype.constructor === MyClass); // => true
```

このように、プロトタイプメソッドはプロトタイプオブジェクトに定義され、インスタンスオブジェクトのメソッドとは異なるオブジェクトに定義されています。そのため、それぞれの方法でメソッドを定義しても、上書きされることはありません。

## 20.8 プロトタイプチェーン

`class` 構文で定義したプロトタイプメソッドはプロトタイプオブジェクトに定義されます。しかし、インスタンス（オブジェクト）にはメソッドが定義されていないのに、インスタンスからクラスのプロトタイプメソッドを呼び出せます。

```
class MyClass {  
  method() {  
    console.log("プロトタイプのメソッド");  
  }  
}  
  
const instance = new MyClass();  
instance.method(); // "プロトタイプのメソッド"
```

インスタンスからプロトタイプメソッドを呼び出せるのはプロトタイプチェーンと呼ばれる仕組みによるものです。プロトタイプチェーンは2つの処理から成り立ちます。

- インスタンス作成時に、インスタンスの `[[Prototype]]` 内部プロパティへプロトタイプオブ

## 第20章 クラス

ジェクトの参照を保存する処理

- インスタンスからプロパティ（またはメソッド）を参照するときに、`[[Prototype]]` 内部プロパティまで探索する処理

### 20.8.1 インスタンス作成とプロトタイプチェーン

クラスから `new` 演算子によってインスタンスを作成する際に、インスタンスにはクラスのプロトタイプオブジェクトへの参照が保存されます。このとき、インスタンスからクラスのプロトタイプオブジェクトへの参照は、インスタンスオブジェクトの `[[Prototype]]` という内部プロパティに保存されます。

`[[Prototype]]` 内部プロパティは ECMAScript の仕様で定められた内部的な表現であるため、通常のプロパティのようにアクセスできません。ここでは説明のために、`[[プロパティ名]]` という書式で ECMAScript の仕様上に存在する内部プロパティを表現しています。

`[[Prototype]]` 内部プロパティへプロパティのようにアクセスできませんが、`Object.getPrototypeOf` メソッドで `[[Prototype]]` 内部プロパティを参照できます。

次のコードでは、`instance` オブジェクトの `[[Prototype]]` 内部プロパティを取得しています。その取得した結果がクラスのプロトタイプオブジェクトを参照していることを確認できます。

```
class MyClass {
  method() {
    console.log("プロトタイプのメソッド");
  }
}

const instance = new MyClass();
// `instance` の `[[Prototype]]` 内部プロパティは `MyClass.prototype` と一致する
const MyClassPrototype = Object.getPrototypeOf(instance);
console.log(MyClassPrototype === MyClass.prototype); // => true
```

ここで重要なのは、インスタンスはどのクラスから作られたかやそのクラスのプロトタイプオブジェクトを知っているということです。

#### Note: `[[Prototype]]` 内部プロパティを読み書きする

`Object.getPrototypeOf(オブジェクト)` でオブジェクトの `[[Prototype]]` を読み取ることができます。一方、`Object.setPrototypeOf(オブジェクト, プロトタイプオブジェクト)` でオブジェクトの `[[Prototype]]` にプロトタイプオブジェクトを設定できます。また、`[[Prototype]]` 内部プロパティを通常のプロパティのように扱える `__proto__` という特殊なアクセッサプロパティが存在します。

しかし、これらの `[[Prototype]]` 内部プロパティを直接読み書きすることは通常の用途では行いません。また、既存のビルトインオブジェクトの動作なども変更できるため、不用意に扱うべきではないでしょう。

## 20.8.2 プロパティの参照とプロトタイプチェーン

プロトタイプオブジェクトのプロパティがどのようにインスタンスから参照されるかを見ていきます。

オブジェクトのプロパティを参照するときに、オブジェクト自身がプロパティを持っていない場合でも、そこで探索が終わるわけではありません。オブジェクトの `[[Prototype]]` 内部プロパティ（仕様上の内部的なプロパティ）の参照先であるプロトタイプオブジェクトに対しても探索を続けます。これは、スコープに指定した識別子の変数がなかった場合に外側のスコープへと探索するスコープチェーンと良く似た仕組みです。

つまり、オブジェクトがプロパティを探索するときは次のような順番で、それぞれのオブジェクトを調べます。すべてのオブジェクトにおいて見つからなかった場合の結果は `undefined` を返します。

1. `instance` オブジェクト自身
2. `instance` オブジェクトの `[[Prototype]]` の参照先（プロトタイプオブジェクト）
3. どこにもなかった場合は `undefined`

次のコードでは、インスタンスオブジェクト自身は `method` プロパティを持っていません。そのため、実際に参照しているのはクラスのプロトタイプオブジェクトの `method` プロパティです。

```
class MyClass {
  method() {
    console.log("プロトタイプのメソッド");
  }
}

const instance = new MyClass();
// インスタンスには`method`プロパティがないため、プロトタイプオブジェクトの`method`が参照される
instance.method(); // "プロトタイプのメソッド"
// `instance.method`の参照はプロトタイプオブジェクトの`method`と一致する
const Prototype = Object.getPrototypeOf(instance);
console.log(instance.method === Prototype.method); // => true
```

このように、インスタンスオブジェクトに `method` が定義されていなくても、クラスのプロトタイプオブジェクトの `method` を呼び出すことができます。このプロパティを参照する際に、オブジェクト自身から `[[Prototype]]` 内部プロパティへと順番に探す仕組みのことをプロトタイプチェーンと呼びます。

プロトタイプチェーンの仕組みを疑似的なコードとして表現すると次のような動きをしています。

```
// プロトタイプチェーンの動作の疑似的なコード
class MyClass {
  method() {
```

## 第20章 クラス

```
        console.log("プロトタイプのメソッド");
    }
}

const instance = new MyClass();
// `instance.method()`を実行する場合
// 次のような呼び出し処理が行われている
// インスタンス自身が`method`プロパティを持っている場合
if (instance.hasOwnProperty("method")) {
    instance.method();
} else {
    // インスタンスの`[[Prototype]]`の参照先(`MyClass`のプロトタイプオブジェクト)を
    // 取り出す
    const prototypeObject = Object.getPrototypeOf(instance);
    // プロトタイプオブジェクトが`method`プロパティを持っている場合
    if (prototypeObject.hasOwnProperty("method")) {
        // `this`はインスタンス自身を指定して呼び出す
        prototypeObject.method.call(instance);
    }
}
```

プロトタイプチェーンの仕組みによって、プロトタイプオブジェクトに定義したプロトタイプメソッドをインスタンスから呼び出せます。

普段は、プロトタイプオブジェクトやプロトタイプチェーンといった仕組みを意識する必要はありません。`class`構文はこのようなプロトタイプを意識せずにクラスを利用できるように導入された構文です。しかし、プロトタイプベースである言語のJavaScriptではクラスをこのようなプロトタイプを使って表現していることは知っておくとよいでしょう。

## 20.9 継承

`extends` キーワードを使うことで既存のクラスを継承できます。継承とは、クラスの構造や機能を引き継いだ新しいクラスを定義することです。

### 20.9.1 継承したクラスの定義

`extends` キーワードを使って既存のクラスを継承した新しいクラスを定義してみます。`class`構文の右辺に `extends` キーワードで継承元となる親クラス（基底クラス）を指定することで、親クラスを継承した子クラス（派生クラス）を定義できます。

```
class 子クラス extends 親クラス {

}
```



次のコードでは、**Parent** クラスを継承した **Child** クラスを定義しています。子クラスである **Child** クラスのインスタンス化は通常のクラスと同じく **new** 演算子を使って行います。

```
class Parent {  
  
}  
class Child extends Parent {  
  
}  
const instance = new Child();
```

### 20.9.2 super

**extends** を使って定義した子クラスから親クラスを参照するには **super** というキーワードを利用します。もっともシンプルな **super** を使う例としてコンストラクタの処理を見ていきます。

**class** 構文でも紹介しましたが、クラスは必ず **constructor** メソッド（コンストラクタ）を持ちます。これは、継承した子クラスでも同じです。

次のコードでは、**Parent** クラスを継承した **Child** クラスのコンストラクタで、**super()** を呼び出しています。**super()** は子クラスから親クラスの **constructor** メソッドを呼び出します。

```
// 親クラス  
class Parent {  
  constructor(...args) {  
    console.log("Parent コンストラクタの処理", ...args);  
  }  
}  
// Parent を継承した Child クラスの定義  
class Child extends Parent {  
  constructor(...args) {  
    // Parent のコンストラクタ処理を呼び出す  
    super(...args);  
    console.log("Child コンストラクタの処理", ...args);  
  }  
}  
const child = new Child("引数 1", "引数 2");  
// "Parent コンストラクタの処理", "引数 1", "引数 2"  
// "Child コンストラクタの処理", "引数 1", "引数 2"
```

**class** 構文でのクラス定義では、**constructor** メソッド（コンストラクタ）で何も処理しない場合は省略できることを紹介しました。これは、継承した子クラスでも同じです。

## 第 20 章 クラス

次のコードの `Child` クラスのコンストラクタでは、何も処理を行っていません。そのため、`Child` クラスの `constructor` メソッドの定義を省略できます。

```
class Parent {}  
class Child extends Parent {}
```

このように子クラスで `constructor` を省略した場合は次のように書いた場合と同じ意味になります。`constructor` メソッドの引数をすべて受け取り、そのまま `super` へ引数の順番を維持して渡します。

```
class Parent {}  
class Child extends Parent {  
  constructor(...args) {  
    super(...args); // 親クラスに引数をそのまま渡す  
  }  
}
```

### 20.9.3 コンストラクタの処理順は親クラスから子クラスへ

コンストラクタの処理順は、親クラスから子クラスへと順番が決まっています。

`class` 構文では必ず親クラスのコンストラクタ処理 (`super()` の呼び出し) を先に行い、その次に子クラスのコンストラクタ処理を行います。子クラスのコンストラクタでは、`this` を触る前に `super()` で親クラスのコンストラクタ処理を呼び出さないと `SyntaxError` となるためです。

次のコードでは、`Parent` と `Child` でそれぞれインスタンス (`this`) の `name` プロパティに値を書き込んでいます。子クラスでは先に `super()` を呼び出してからでないと `this` を参照できません。そのため、コンストラクタの処理順は `Parent` から `Child` という順番に限定されます。

```
class Parent {  
  constructor() {  
    this.name = "Parent";  
  }  
}  
  
class Child extends Parent {  
  constructor() {  
    // 子クラスでは`super()`を`this`に触る前に呼び出さなければならない  
    super();  
    // 子クラスのコンストラクタ処理  
    // 親クラスで書き込まれた`name`は上書きされる  
    this.name = "Child";  
  }  
}
```

```
const parent = new Parent();
console.log(parent.name); // => "Parent"
const child = new Child();
console.log(child.name); // => "Child"
```

#### 20.9.4 プロトタイプ継承

次のコードでは `extends` キーワードを使って `Parent` クラスを継承した `Child` クラスを定義しています。`Parent` クラスでは `method` を定義しているため、これを継承している `Child` クラスのインスタンスからも呼び出せます。

```
class Parent {
  method() {
    console.log("Parent#method");
  }
}
// `Parent`を継承した`Child`を定義
class Child extends Parent {
  // method の定義はない
}
// `Child`のインスタンスは`Parent`のプロトタイプメソッドを継承している
const instance = new Child();
instance.method(); // "Parent#method"
```

このように、子クラスのインスタンスから親クラスのプロトタイプメソッドもプロトタイプチェーンの仕組みによって呼び出せます。

`extends` によって継承した場合、子クラスのプロトタイプオブジェクトの `[[Prototype]]` 内部プロパティには親クラスのプロトタイプオブジェクトが設定されます。このコードでは、`Child.prototype` オブジェクトの `[[Prototype]]` 内部プロパティには `Parent.prototype` が設定されます。

これにより、プロパティを参照する場合には次のような順番でオブジェクトを探索しています。

1. `instance` オブジェクト自身
2. `Child.prototype` (`instance` オブジェクトの `[[Prototype]]` の参照先)
3. `Parent.prototype` (`Child.prototype` オブジェクトの `[[Prototype]]` の参照先)

このプロトタイプチェーンの仕組みにより、`method` プロパティは `Parent.prototype` オブジェクトに定義されたものを参照します。

このように JavaScript では `class` 構文と `extends` キーワードを使うことでクラスの機能を継承できます。`class` 構文ではプロトタイプオブジェクトと参照する仕組みによって継承が行われています。そのため、この継承の仕組みをプロトタイプ継承と呼びます。

### 20.9.5 静的メソッドの継承

インスタンスとクラスのプロトタイプオブジェクトとの間にはプロトタイプチェーンがあります。クラス自身（クラスのコンストラクタ）も親クラス自身（親クラスのコンストラクタ）との間にプロトタイプチェーンがあります。

簡単に言えば、静的メソッドも継承されるということです。

```
class Parent {
  static hello() {
    return "Hello";
  }
}

class Child extends Parent {}

console.log(Child.hello()); // => "Hello"
```

`extends` によって継承した場合、子クラスのコンストラクタの `[[Prototype]]` 内部プロパティには親クラスのコンストラクタが設定されます。このコードでは、`Child` コンストラクタの `[[Prototype]]` 内部プロパティに `Parent` コンストラクタが設定されます。

つまり、先ほどのコードでは `Child.hello` プロパティを参照した場合には、次のような順番でオブジェクトを探索しています。

1. `Child` コンストラクタ
2. `Parent` コンストラクタ（`Child` コンストラクタの `[[Prototype]]` の参照先）

クラスのコンストラクタ同士にもプロトタイプチェーンの仕組みがあるため、子クラスは親クラスの静的メソッドを呼び出せます。

### 20.9.6 `super` プロパティ

子クラスから親クラスのコンストラクタ処理を呼び出すには `super()` を使います。同じように、子クラスのプロトタイプメソッドからは、`super. プロパティ名` で親クラスのプロトタイプメソッドを参照できます。

次のコードでは、`Child#method` の中で `super.method()` と書くことで `Parent#method` を呼び出しています。このように、子クラスから継承元の親クラスのプロトタイプメソッドは `super. プロパティ名` で参照できます。

```
class Parent {
  method() {
    console.log("Parent#method");
  }
}

class Child extends Parent {
```

```
    method() {
      console.log("Child#method");
      // `this.method()`だと自分(`this`)のmethodを呼び出して無限ループする
      // そのため明示的に`super.method()`とParent#methodを呼び出す
      super.method();
    }
  }

  const child = new Child();
  child.method();
  // コンソールには次のように出力される
  // "Child#method"
  // "Parent#method"
```

プロトタイプチェーンでは、インスタンスからクラス、さらに親のクラスと継承関係をさかのぼるようにメソッドを探索すると紹介しました。このコードでは `Child#method` が定義されているため、`child.method` は `Child#method` を呼び出します。そして `Child#method` は `super.method` を呼び出しているため、`Parent#method` が呼び出されます。

クラスの静的メソッド同士も同じように `super.method()` と書くことで呼び出せます。次のコードでは、`Parent` を継承した `Child` から親クラスの静的メソッドを呼び出しています。

```
class Parent {
  static method() {
    console.log("Parent.method");
  }
}

class Child extends Parent {
  static method() {
    console.log("Child.method");
    // `super.method()`で`Parent.method`を呼び出す
    super.method();
  }
}

Child.method();
// コンソールには次のように出力される
// "Child.method"
// "Parent.method"
```

## 第 20 章 クラス

### 20.9.7 継承の判定

あるクラスが指定したクラスをプロトタイプ継承しているかは `instanceof` 演算子を使って判定できます。

次のコードでは、`Child` のインスタンスは `Child` クラスと `Parent` クラスを継承したオブジェクトであることを確認しています。

```
class Parent {}
class Child extends Parent {}

const parent = new Parent();
const child = new Child();
// `Parent` のインスタンスは `Parent` のみを継承したインスタンス
console.log(parent instanceof Parent); // => true
console.log(parent instanceof Child); // => false
// `Child` のインスタンスは `Child` と `Parent` を継承したインスタンス
console.log(child instanceof Parent); // => true
console.log(child instanceof Child); // => true
```

より具体的な継承の使い方については「[ユースケース:Todo アプリ](#)」の章で見えていきます。

## 20.10 ビルトインオブジェクトの継承

ここまで自身が定義したクラスを継承してきましたが、ビルトインオブジェクトのコンストラクタも継承できます。ビルトインオブジェクトには `Array`、`String`、`Object`、`Number`、`Error`、`Date` などのコンストラクタがあります。`class` 構文ではこれらのビルトインオブジェクトを継承できます。

次のコードでは、ビルトインオブジェクトである `Array` を継承して独自のメソッドを加えた `MyArray` クラスを定義しています。継承した `MyArray` は `Array` の性質であるメソッドや状態管理についての仕組みを継承しています。継承した性質に加えて、`MyArray#first` や `MyArray#last` といったアクセスサブプロパティを追加しています。

```
class MyArray extends Array {
  get first() {
    if (this.length === 0) {
      return undefined;
    } else {
      return this[0];
    }
  }
}
```

```
    get last() {
      if (this.length === 0) {
        return undefined;
      } else {
        return this[this.length - 1];
      }
    }
  }

  // Array を継承しているので Array.from も継承している
  // Array.from は Iterable なオブジェクトから配列インスタンスを作成する
  const array = MyArray.from([1, 2, 3, 4, 5]);
  console.log(array.length); // => 5
  console.log(array.first); // => 1
  console.log(array.last); // => 5
```

Array を継承した MyArray は、Array が元々持つ length プロパティや Array.from メソッドなどを継承しているので利用できます。

## 20.11 まとめ

この章ではクラスについて学びました。

- JavaScript のクラスはプロトタイプベース
- クラスは `class` 構文で定義できる
- クラスで定義したメソッドはプロトタイプオブジェクトとプロトタイプチェーンの仕組みで呼び出せる
- アクセッサプロパティは `getter` と `setter` のメソッドを定義することでプロパティのように振る舞う
- クラスは `extends` で継承できる
- クラスのプロトタイプメソッドと静的メソッドはどちらも継承される