Javescript

변수 선언은 한줄에 여러 변수를 선언하는 것도 가능

변수 명명규칙

1. 변수명에는 오직 문자와 숫자 그리고 기호 $와 \_ 만 들어갈 수 있다.
2. 첫 글자는 숫자가 올 수 없다.
3. 예약어는 변수명으로 사용할 수 없다.

Camel case = 단어가 여러 개면 앞글자는 대문자로 적기

스크립트

숫자형

문자형

불린형

null 값 : 어떠한 자료형에도 속하지 않는 값

underfined 값 : null 값처럼 자신만의 자료형을 형성한다.

Undefined는 값이 할당되지 않은 상태를 나타낸다.

객체와 심볼

객체형을 제외한 다른 자료형은 문자열이든 숫자든 한가지만 표현할 수 있기 때문에

원시 자료형이라 부른다. 반면 객체는 데이터 컬렉션이나 복잡한 개체를 표현할 수 있다.

심볼은 객체의 고유한 식별자를 만들 때 사용한다.

연산자

수학 연산자 (+ - \* / %)

Ex )

let a = 5;

let b = 10;

result = a + b /2;

result = b % 3;

문자열 연산

문자열과 다른 자료형을 + 연산하면 다른 자료형은 문자열로 변환되어 인식한다.

Result = str1 + str2 + checked;

Result = “1” +a; -> 1${a}

비교 연산자

Trush한 값은 1로 변형되고 false 한 값들은 0으로 변형된다.

! 🡪 부정연산자

Result = true == 1; // true

Result = false == 0; // true

Result = “0” == // true

Result = “0” !== // true

===일 때는 값과 타입까지 동일해야 true가 된다.

Null udefined 비교

==, != 동일 비교연산

===, != 일치비교연산

<, <=, >, >= : 기타 비교연산

\*\* 기타 비교연산자는 null 값이 0으로 변환, 동등연산자는 피연산자가 null이거나 undefined일 때 형변환 하지 않음, undefined와 null을 비교하는 경우에만 true를 반환하고 그 외의 경우에는 false를 반환한다.

증감연산자 ++ -- 표시는 단일변수에만 사용하는게 좋음

++counter : 전위형 – 증가 감소 후에 새로운 값 변환

Counter++ : 후위형 – 증가 감소 전의 기존값을 반환한다.

문자열이 앞에 있으면 1 true

문자열이 뒤에 있으면 앞부분부터 순차적으로 덧셈, 마지막 문자열로 표기

“” + 1 +0; = 10

“” – 1 = 0 = -1; 🡪 “” 뒤에 덧셈 이외의 숫자가 나올 경우 falsy한 값이 되어 0으로 처리됨

True + false; = 1

6/”3” = 2

“2” \* “3”= 6

Alert(‘’누르지 마세요”)

If 식 쓰는법

Switch 식 쓰는법

Switch(매개변수 ){

}}