



UI/UX 전문가 과정 비트캠프

2021년02월03일

—

장 해 솔

이메일 : wkdgothf@gmail.com

github : <https://github.com/legossol>

1. Map

Map 기본 생성

```
Let 변수 이름 = new map()
```

1-1. Set

`Map.set(key, value)` : key를 이용해 value를 저장.

```
Fruits.set(grape, purple)
```

```
Let Fruits = new map(  
  [  
    [grape, purple]  
  ]  
)  
-선언과 동시에 초기화-
```

```
Var keyItr = Fruits.keys()  
For(val key of keyItr){  
  Console.log(key)  
}  
//grape
```

1-2. Get

`Map.get(key)` : key에 해당하는 값을 반환. Key가 존재하지 않으면 undefined를 반환

```
Let furits= { name : grape}  
  
Let myFavorite = new map()  
  
MyFavorite.set(grape, purple)  
Console.log(myFavorite.get(grape))
```

```
Var valueItr = Fruits.values()  
For(val value of valueItr){  
  Console.log(value)  
}  
//purple
```

1-3. Has

Key가 존재하면 **true**, 존재하지 않으면 **false**를 반환.

```
Console.log(Fruits.has("grape"))  
//true  
Console.log(Fruits.has("melon"))  
//false
```

1-4. Delete , Clear

Delete : Key에 해당하는 값을 삭제

Clear : 맵안에 모든 요소를 제거

```
Let Fruits = new map([ [grape, purple]])  
  
Fruits.set("strawberry", "red")  
  
Console.log(Fruits)  
//map {"grape" => "purple", "strawberry" => "red"}  
  
Fruits.delete("strawberry")  
  
Console.log(Fruits)  
//map {"grape" => "purple"}  
  
Fruits.clear()  
  
Console.log(Fruits)  
//map {}
```

1-5. Key()

각 요소의 키를 모은 반복 가능한(Iterable)객체를 반환한다.

1-6. Values()

각 요소의 값을 모은 이터러블 객체를 반환한다

1-7. Entries

요소의 [키,값]을 한쌍으로 하는 이터러블 객체를 반환한다.

```
Let Fruits = new map([
    ["grape", "purple"]
    ["strawberry", "red"]
    ["melon", "green"]
])
For(var key of Fruits){
    console.log(key)
}
//grape
//strawberry
//melon
For(var value of Fruits){
    console.log(value)
}
//purple
//red
//green
For(var entry of Fruits){
    console.log(entry)
}
//[ "grape", "purple" ]
//[ "strawberry", "red" ]
//[ "melon", "green" ]
```