

JAVASCRIPT'TE ÖZEL OPERATÖRLER

Javascript'te özel amaçla kullanılan operatörler mevcuttur. Özel operatörleri inceleyecek olur isek;

Operatör	Tanım	Açıklama	Örnek
+	Birleştirme operatörü	Birden fazla ifadeyi birleştirmek için kullanılır.	a = b + c;
,	Virgül operatörü	Birbiri ardına sırayla çalışacak deyimler bildirmek için kullanılır.	a = 25; for(b = 0; b < 10; b++, a++){ c = b + a; }
\	Kaçırma operatörü	Kaçırma operatörü kullanım esnasında karakterin önüne yazıldığında ilgili karaktere işlev kazandırılması için kullanılır. Ayrıca bazı durumlarda ilgili karakterin kodlama karakteri olarak algılanmadan metin halinde okunmasını sağlar.	\ifade
			\b (backspace) (geri al)
			\f (form feed) (form besleme)
			\n (new line) (yeni satır)
			\r (carriage return) (paragraf sonu)
			\t (tab) (yatay sekme)
			\v (vertical tab) (dikey sekme)
			\' (tek tırnak)
			\" (çift tırnak)
			\\ (ters slash)
typeof	Veri türü operatörü	Herhangi bir ifadenin veri türünü bildirmek için kullanılır. Kullanılan ifade içeriğine ait veri türünü geri döndürür.	\XXX (octal numeral system (sekizlik sayı sistemi) tabanında 3 rakam ile ASCII (American Standard Code for Information Interchange) (bilgi değişimi için amerikan standart kodlama sistemi) karakterleri temsil etmek için kullanılır. en küçük değer \000, en büyük değer ise \377'dir.)
			\XXX (hexadecimal numeral system (onaltılık sayı sistemi) tabanında 2 rakam ile ASCII (American Standard Code for Information Interchange) (bilgi değişimi için amerikan standart kodlama sistemi) karakterleri temsil etmek için kullanılır. en küçük değer \x00, en büyük değer ise \xFF'dir.)
			\uXXXX (16 bit'lik Unicode (Evrensel Kod) formatındaki karakterleri temsil etmek için kullanılır. en küçük değer \u0000, en büyük değer ise \uFFFF'dir.)
?:	Koşullu operatör	Koşullu operatör aynı zamanda ternary (üçlü) operatörü olarak da adlandırılır. Program akışında bir şarta bağlı olarak iki ifadeden birisi çalıştırılmak istendiği durumlarda kullanılır. Serbest olarak çalışabildiği gibi, aynı zamanda değişkene değer ataması işlemlerinde de kullanılabilir. Koşul sonucu true (doğru / olumlu / geçerli / başarılı) değeri döner ise, ? (soru işareti) alanından sonra belirtilen ifade çalışır. Koşul sonucu false (yanlış / olumsuz / geçersiz / başarısız) değeri döner ise, : (iki nokta üst üste) alanından sonra belirtilen ifade çalışır.	typeof(ifade)
			typeof ifade
			(koşul) ? ifade1 : ifade2;
			a = (koşul) ? ifade1 : ifade2;

Operatör	Tanım	Açıklama	Örnek
void	Geçersiz operatörü	Herhangi bir ifadenin geriye değer döndürmesini engellemek için kullanılır. void kullanılan bir ifade geriye her zaman undefined (<i>tanımsız</i>) değeri döndürür.	void(ifade); a = "Volkan"; void(a);
delete	Silme operatörü	Herhangi bir object'i (<i>nesneyi</i>) veya object'in (<i>nesnenin</i>) bir özelliğini silmek için kullanılır. Ayrıca herhangi bir array'deki (<i>dizideki</i>) index / indis (<i>indeks / im</i>) değeri belirtilen elemanın değerini silmek içinde kullanılabilir.	delete a; delete a.ozellik; delete dizi[index / indis];
new	Yeni operatörü	Yeni bir object (<i>nesne</i>) oluşturmak için kullanılır.	a = new Object(); a = new Array();
this	Bu operatörü	Oluşturulmuş olan bir object'i (<i>nesneyi</i>) işaret etmek için kullanılır.	insanlar = {}; insanlar.adi = "Volkan"; insanlar.soyadi = "Alakent"; insanlar.detaylar = function(){ return "Adı Soyadı: " + this.adi + this.soyadi; };
in	İçerisinde operatörü	Herhangi bir object'in (<i>nesnenin</i>) bir özelliğe sahip olup olmadığını sınamak için kullanılır. in operatörü kullanımına tabi tutulan object (<i>nesne</i>), parametre olarak belirtilen özelliğe sahip ise sonuç true (<i>doğru / olumlu / geçerli / başarılı</i>) değeri döner, parametre olarak belirtilen özelliğe sahip değil ise sonuç false (<i>yanlış / olumsuz / geçersiz / başarısız</i>) değeri döner.	ozellik in a a = new Object(); a.adi = "Volkan"; "adi" in a (true) "soyadi" in a (false)
instanceof	Örneği operatörü	Herhangi bir object'in (<i>nesnenin</i>) özel bir class (<i>sınıf</i>) örneği olup olmadığını sınamak için kullanılır. instanceof operatörü kullanımına tabi tutulan object (<i>nesne</i>), bir class (<i>sınıf</i>) örneği ise sonuç true (<i>doğru / olumlu / geçerli / başarılı</i>) değeri döner, bir class (<i>sınıf</i>) örneği değil ise sonuç false (<i>yanlış / olumsuz / geçersiz / başarısız</i>) değeri döner.	Object (<i>nesne</i>) instanceof class (<i>sınıf</i>) function a() {} function b() {} c = new a(); c instanceof a; (true) c instanceof b; (false)