

28장. Number

28.1 Number 생성자 함수

▼ 코드

```
const numObj = new Number(10)1
console.log(numObj); // Number {[[PrimitiveValue]] : 10}
```

28.2 Number 프로퍼티

▼ 프로퍼티 종류

- Number.EPSILON : 부동소수점으로 인해 발생하는 오차를 해결하기 위해 사용
- Number.MAX_VALUE : 표현할 수 있는 가장 큰 양수 값
- Number.MIN_VALUE : 표현할 수 있는 가장 작은 양수 값
- Number.MAX_SAFE_INTEGER : 안전하게 표현할 수 있는 가장 큰 정수 값
- Number.MIN_SAFE_INTEGER : 안전하게 표현할 수 있는 가장 작은 정수 값
- Number.POSITIVE_INFINITY : 양의 무한대를 나타내는 숫자값 Infinity와 같다
- Number.NEGATIVE_INFINITY : 음의 무한대를 나타내는 숫자값-Infinity와 같다
- Number.NaN : 숫자가 아님을 나타내는 숫자값 (=window.NaN)

28.3 Number 메서드

▼ 메서드 종류

- Number.isFinite : Infinity 또는 -Infinity가 아닌지 검사하여 결과를 불리언 값으로 반환
- Number.isInteger : 정수인지 검사하여 불리언 값으로 반환
- Number.isNaN : 전달된 숫자값이 NaN인지 검사하여 결과를 불리언 값으로 반환
- Number.isSafeInteger : 안전한 정수인지 검사하여 불리언 값으로 반환

- `Number.prototype.toExponential` : 지수 표기법으로 변환하여 문자열로 반환
- `Number.prototype.toFixed` : 숫자를 반올림하여 문자열로 반환
- `Number.prototype.toPrecision` : 전체 자리수까지 유효하도록 나머지 자릿수를 반올림하여 문자열로 반환
- `Number.prototype.toString` : 숫자를 문자열로 변환하여 반환