

34장. 이터러블

34.1 이터레이션 프로토콜

▼ 이터레이션 프로토콜이란?

순회 가능한 데이터 컬렉션을 만들기 위해 ECMAScript 사양에 정의하여 미리 약속한 규칙

▼ 이터러블

이터러블 프로토콜을 준수한 객체

Symbol.iterator를 프로퍼티 키로 사용한 메서드를 직접 구현하거나 프로토타입 체인을 통해 상속받은 객체

▼ 이터레이터

이터러블의 Symbol.iterator 메서드를 호출하면 이터레이터 프로토콜을 준수한 이터레이터를 반환

→ 이터러블의 Symbol.iterator 메서드가 반환한 이터레이터는 next 메서드를 가짐

▼ next 메서드란?

이터러블의 각 요소를 순회하기 위한 포인터의 역할

→ next 메서드를 호출하면 이터러블을 순차적으로 한 단계씩 순회하며 순회 결과를 나타내는 이터레이터 리절트 객체를 반환

▼ value 프로퍼티란?

현재 순회 중인 이터러블의 값을 나타내며 done 프로퍼티는 이터러블의 순회 완료 여부를 나타냄

34.2 빌트인 이터러블

▼ 빌트인 이터러블 종류

- Array
- String

- Map
- Set
- TypedArray
- arguments
- DOM 컬렉션

34.3 for...of 문

▼ for...of 문이란?

내부적으로 이터레이터의 next 메서드를 호출하여 이터러블을 순회하며 next 메서드가 반환한 이터레이터 리절트 객체의 value 프로퍼티 값을 for...of문의 변수에 할당

34.4 이터러블과 유사 배열 객체

▼ 유사 배열 객체란?

배열처럼 인덱스로 프로퍼티 값에 접근할 수 있고 length 프로퍼티를 갖는 객체
이터러블이 아닌 일반 객체이기에 for...of 문으로 순회 불가능

34.5 이터레이션 프로토콜의 필요성

▼ 이터러블 역할

데이터 소비자에 의해 사용되므로 데이터 공급자의 역할을 함

▼ 이터레이션 프로토콜 역할

데이터 소비자와 데이터 공급자를 연결하는 인터페이스의 역할을 함

34.6 사용자 정의 이터러블

▼ 사용자 정의 이터러블 구현하기

일반 객체도 이터레이션 프로토콜을 준수하도록 구현하면 사용자 정의 이터러블이 됨