

33장. 7번째 데이터 타입 Symbol

33.1 심벌이란?

▼ 심벌이란

변경 불가능한 원시 타입의 값으로 다른 값과 중복되지 않는 유일무이한 값

→ 이름의 충돌 위험이 없는 유일한 프로퍼티 키를 만들기 위해 사용

33.2 심벌 값의 생성

▼ Symbol 함수

심벌 값은 Symbol 함수를 호출하여 생성 가능 → 이때 생성된 심벌 값은 외부로 노출되지 않아 확인할 수 없음

▼ Symbol.for / Symbol.keyFor 메서드

Symbol.for : 인수로 전달받은 문자열을 키로 사용하여 키와 심벌 값의 쌍들이 저장되어 있는 전역 심벌 레지스트리에서 해당 키와 일치하는 심벌 값을 검색

Symbol.keyFor : 전역 심벌 레지스트리에 저장된 심벌 값의 키를 추출가능

33.3 심벌과 상수

33.4 심벌과 프로퍼티 키

▼ 심벌 값으로 프로퍼티 키를 만들면?

다른 프로퍼티 키와 절대 충돌하지않는다

33.5 심벌과 프로퍼티 은닉

▼ 특징

외부에 노출할 필요가 없는 프로퍼티를 은닉 가능 → But, `getOwnPropertySymbols` 메서드를 사용하면 심벌 값을 프로퍼티 키로 사용하여 생성한 프로퍼티 찾을 수 있음

33.6 심벌과 표준 빌트인 객체 확장

▼ 표준 빌트인 객체

사용자 정의 메서드를 직접 추가하여 확장하는 것은 권장 X

33.7 Well-known Symbol

▼ Well-known Symbol

자바스크립트 내부 알고리즘에 사용