

JavaScript 코어 객체

JavaScript의 핵심 객체와 사용자 객체 개요

by 김성동 (컴퓨터공학부)



목차

1 객체 개요

객체의 정의와 종류

2 코어 객체

표준 객체의 종류와 사용법

3 사용자 객체

사용자 정의 객체 생성/활용 방법

Contents	
<input type="checkbox"/> Parali Live	
<input type="checkbox"/> Cptect	19
<input type="checkbox"/> The pered dimality gard & Plessena'	21
Socio and ecionatins	
<input type="checkbox"/> Wrettlly up nek row alel ocloes	24
<input type="checkbox"/> The pavy rolt Matte dlesing	22
Besund ahated iclures	
<input type="checkbox"/> Fov pacting & the modify	23
Carlaten lectt clangs	
<input type="checkbox"/> Uslden & lee clatlay rotling	19
Scatruing anchies Bertomnols	
<input type="checkbox"/> Triling	46
<input type="checkbox"/> Fudde sver the oetle cabive	25

객체 개요

객체란?

현실 세계의 모든 것

속성 + 행동 = property + method

객체 종류

코어 객체: 표준 객체

DOM 객체

브라우저 객체

코어 객체

생성

`new Array()`, `new Date()`, `new String()`, ...

배열 객체

생성 예: `let cities = ['Seoul', 'New York', 'Paris'];`
`let weekend = new Array(2); // new Array();`
`weekend[0] = 'Saturday';`
`weekend[1] = 'Sunday';`

length property

배열의 길이를 나타내는 속성

```
1 <t
3   <dercewidect = contfl.at>
0   <feprovidedaut.irgite(ofld)>
7     Footbookd = Carsole.bect.>> inel.std)
4     douse best.reastate >> indie(fis|>
3     Parcast. Sencolle.beta.Seight:
7     veprcoic beck of.s(id)>
9     <epocaidaut.Orfeve= del.Sertes.9.e(al.m;
0     Cencoity bet.ofid)>
3   <forrewidaut.dentlef.slo>
1     crpurto = Jecotala bale.ate.ofid):
2     repcooly = free tackie(pelac)>
2     lencily = (est.oflal):
3     inglidatls.cosy.trc/tant0mgimoticks..iel./teryerd.ct.at>
7     Dectincld = detalegon.s(d)>
3   <it>
```



TRING

코어 객체 (계속)

1

Date 객체

시간 정보를 담는 객체

2

String 객체

문자열 처리를 위한 객체

```
let Hello = new String("Hello");
```

```
let hello = "hello";
```

3

String 메소드

charAt(), concat(), indexOf(), slice(), substr(), ...

π

사용자 객체

1

직접 만들기

`new Object()`

2

리터럴 표기법

[key - value] 형식 -> JSON

3

프로토타입

객체 모양을 가진 틀

교과목 객체 예시

property: name, code, professor, n_student

method: get_professor(), register(), unregister(),
get_student_number()

공부한 것들

- 객체 일반
- 코어 객체 종류
- 사용자 객체 생성 방법