

자바스크립트 연산자 정리

자바스크립트 연산자 정리

자, 오늘은 자바스크립트의 다양한 연산자들에 대해 배워보겠습니다. 연산자는 데이터를 처리하고 계산하는 데 사용되는 기본적인 도구입니다. 자바스크립트에서 자주 사용하는 연산자 몇 가지를 실습하면서 익혀봅시다.

1. 산술 연산자 (Arithmetic Operators)

• 자바스크립트에서 **덧셈(+)**, **뺄셈(-)**, **곱셈(*)**, **나눗셈(/)**, **나머지(%)** 연산자를 사용해 숫자 데이터를 계산할 수 있습니다.

```
console.log(5 + 3); // 8
console.log(5 - 3); // 2
console.log(5 * 3); // 15
console.log(10 / 2); // 5
console.log(10 % 3); // 1 (나머지)
```

• *%*는 나머지 연산자로, 10을 3으로 나누었을 때 나머지인 1을 반환합니다.

2. 증가/감소 연산자 (Increment/Decrement Operators)

• * ++ *는 값을 **1 증가**시키고, ** - *는 값을 **1 감소**시킵니다.

```
let a = 3;
a++; // a는 4가 됨
console.log(a); // 4
let b = 4;
b--; // b는 3이 됨
console.log(b); // 3
```

3. 비교 연산자 (Comparison Operators)

자바스크립트 연산자 정리 1

• 두 값을 비교하는 연산자로, == , === , != , !== 등을 사용합니다.

```
console.log(5 == '5'); // true (값만 비교)
console.log(5 === '5'); // false (값과 타입 모두 비교)
console.log(5 != '5'); // false (값만 다르면 true)
console.log(5 !== '5'); // true (값 또는 타입이 다르면 true)
```

• * == *은 값만 비교하고, ** === *는 **값과 타입**을 모두 비교합니다. 따라서 5 == '5' 는 true 를 반환하지만, 5 === '5' 는 false 를 반환합니다.

4. 대소 비교 연산자

• >, <, >=, ** <= *를 사용해 값을 비교합니다.

```
console.log(5 > 3);  // true
console.log(5 < 3);  // false
console.log(5 >= 5);  // true
console.log(3 <= 2);  // false</pre>
```

5. 논리 연산자 (Logical Operators)

• 논리 연산자는 조건문에서 **AND(&&)**, **OR(||)**, **NOT(!)**와 같은 논리적인 비교를 수 행하는 데 사용됩니다.

```
console.log(3 > 1 && 5 < 10); // true (둘 다 true일 때 true 반환)
console.log(3 > 1 || 5 > 10); // true (하나라도 true면 true 반환)
console.log(!(5 > 3)); // false (논리 부정)
```

• *AND(&&)**는 두 조건이 모두 true 일 때만 true 를 반환하고, **OR(||)**는 하나라 도 true 면 true 를 반환합니다.

6. 할당 연산자 (Assignment Operators)

• * = *를 사용해 값을 변수에 할당하고, 복합적인 할당 연산자도 존재합니다.

자바스크립트 연산자 정리 2

```
let x = 10;

x += 5; // x = x + 5 와 동일 (x는 15가 됨)

x -= 3; // x = x - 3 와 동일 (x는 12가 됨)

x *= 2; // x = x * 2 와 동일 (x는 24가 됨)

x /= 4; // x = x / 4 와 동일 (x는 6이 됨)
```

• x += 5 는 x = x + 5 와 같은 의미입니다.

마무리

오늘은 자바스크립트에서 사용하는 주요 연산자에 대해 배웠습니다. 연산자는 프로그래밍의 기초 중 하나이며, 다양한 상황에서 사용되므로 익숙해지도록 연습해 보세요.

자바스크립트 연산자 정리 3