

생성자, 프로토타입 및 객체 사용

로또 번호 생성

```
// 생성자 함수
// max : 1~max, count : 생성할 난수의 개수
function Lotto(max, count) {
    this.max = max; this.count = count;
    this.numbers = new Array(); // 추첨결과를 저장할 배열
}
// 프로토타입을 이용하여 getNumbers() 함수 생성
// getNumbers() 함수는 max 범위 내에서
// count 만큼의 난수 생성
// 무한루프 시작
// 난수 생성 Math.floor(Math.random() * this.max) + 1;
// this.numbers 배열에 난수가 포함되어 있지 않다면
// push() 함수를 사용하여 숫자 추가
// 추첨결과 배열과 생성할 난수의 개수가 같으면
// 루프 종료 break;
// 무한루프 종료
// 추첨결과 저장된 배열 반환
```

```
// Lotto 객체 생성
var myLotto = new Lotto(45, 6);

// Lotto 객체의 getNumber() 함수 실행
var result = myLotto.getNumbers();

// 브라우저 화면에 로또번호 추첨 결과 출력
document.write("<h1>" + result + "</h1>");
```

실행결과

35,27,2,39,32,26

23,40,17,27,31,15

17,44,13,8,6,33