

* destructuring

```
var {body} = document;
```

K	V
:	
body	200
:	

~~200~~ <body> — </body>

document.getElementsByTagName("body")[0]

body == document.body ==

* function



function prototype (C/C++)
= method signature (Java)

function 함수명 (파라미터, 파라미터, ...) {

Function body (

 명령문;
 ;
 return 표현식;

 }
 리턴값 : "aaa", 20, true, {}-[], []
 변수 : a, score, sum ...
 식 : a + "hello", a * 2, 함수호출 ...

함수호출
(함수 선언시켜놓은 것)
⇒ 함수명 (인자, 인자, ...);
 ↓ ↓
 인자값 (argument)

* 아규먼트와 파라미터

f(10);

function f(a, b) {
 ~~=~~
 arguments = [10]
}

• 모든 함수에 접근 가능한 Built-in Method
• 아기언은 모두를 위한 기본적인 방법

* 아규먼트와 파라미터

$f(10, 20);$

function $f(a, b) \{$

\equiv

}

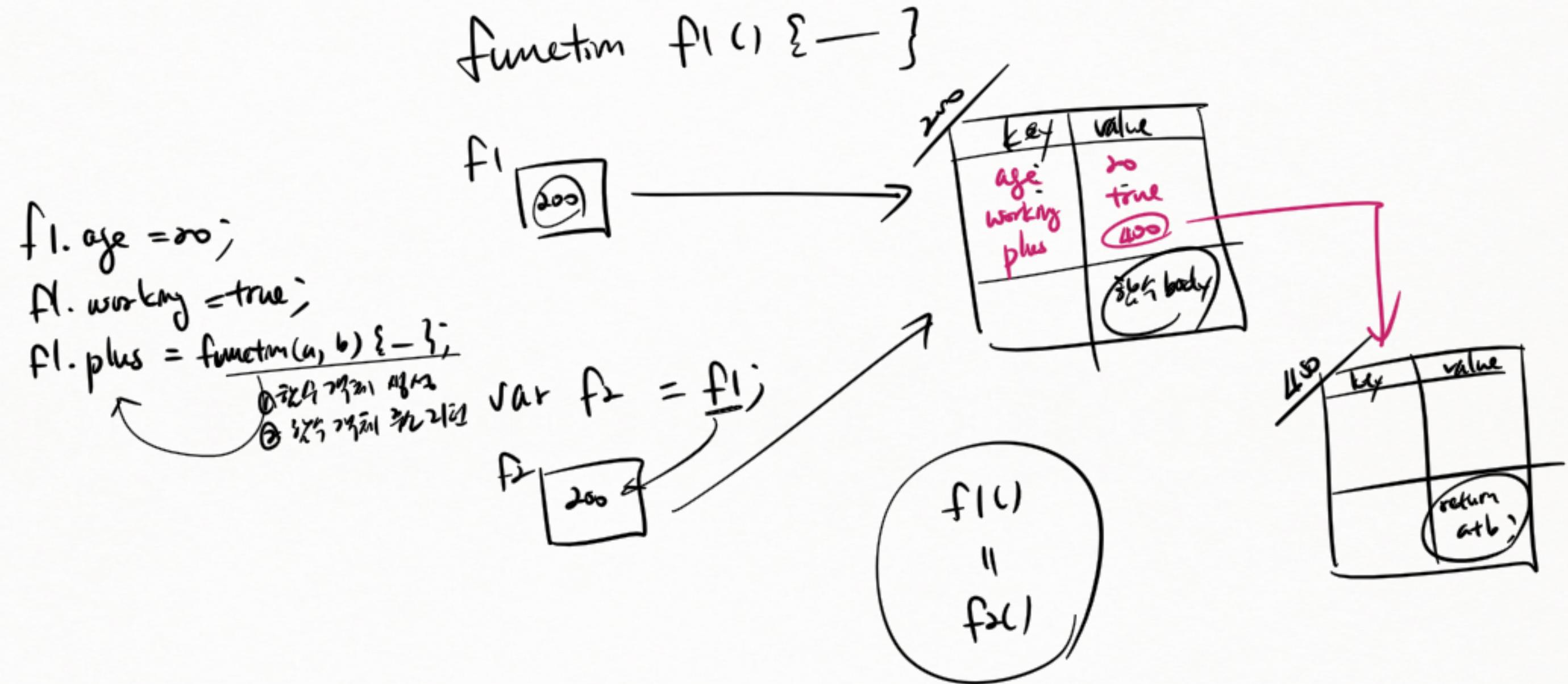
arguments = [10, 20]

* 아규먼트와 파라미터

$f(10, 20, 30, 40);$

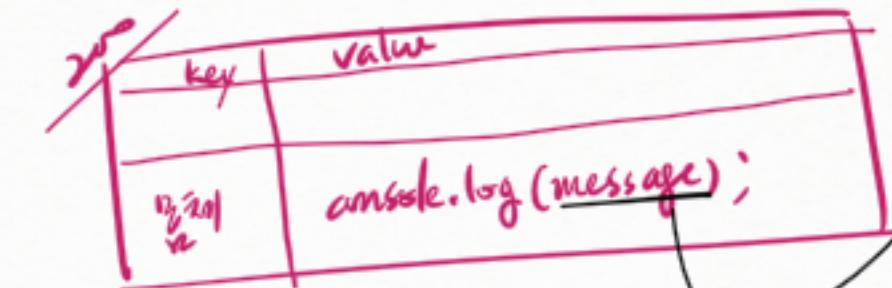
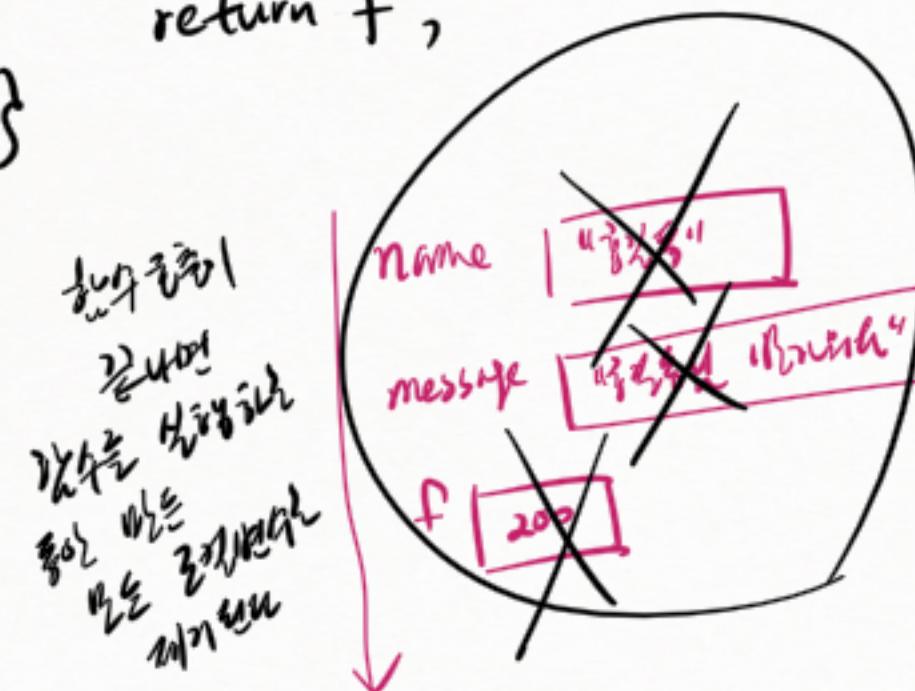
function $f(a, b)$ {
 \equiv arguments = [10, 20, 30, 40]
}

* 흡수와 레퍼런스



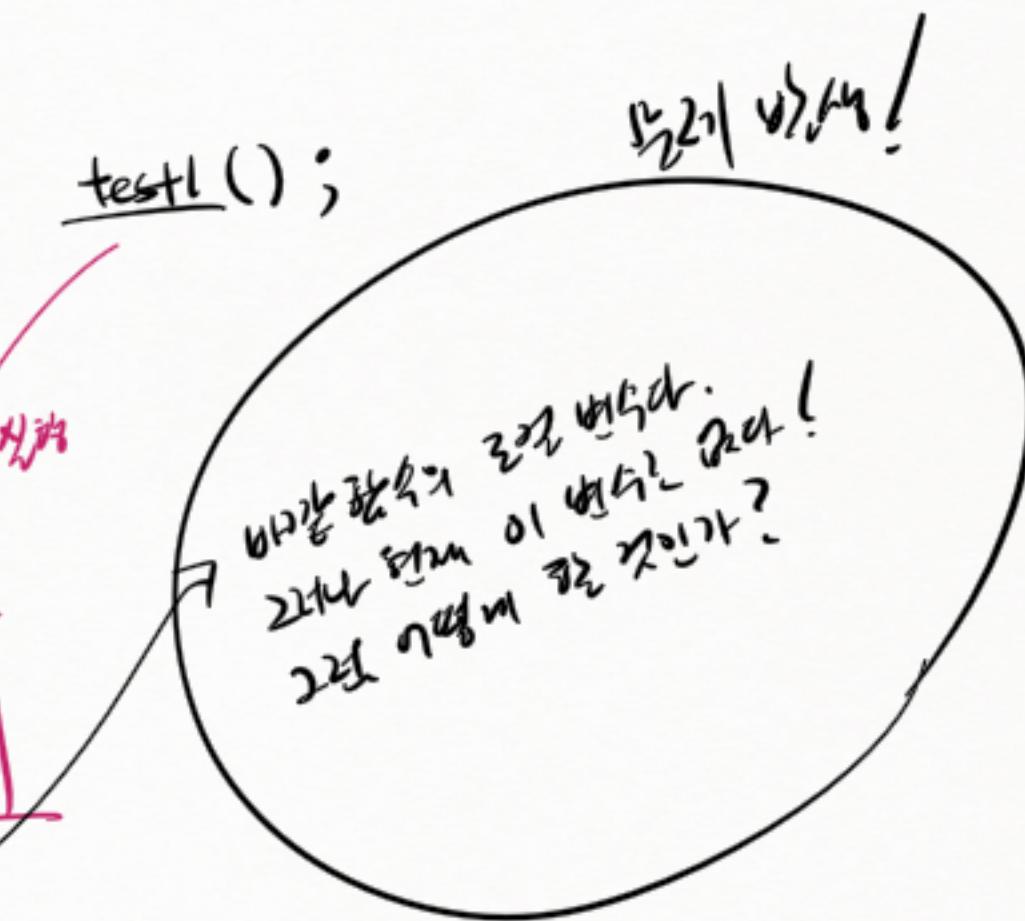
* closure

```
function createGreeting(name) {  
    var message = name + "님 반갑습니다";  
  
    var f = function() { console.log(message); };  
  
    return f;  
}
```



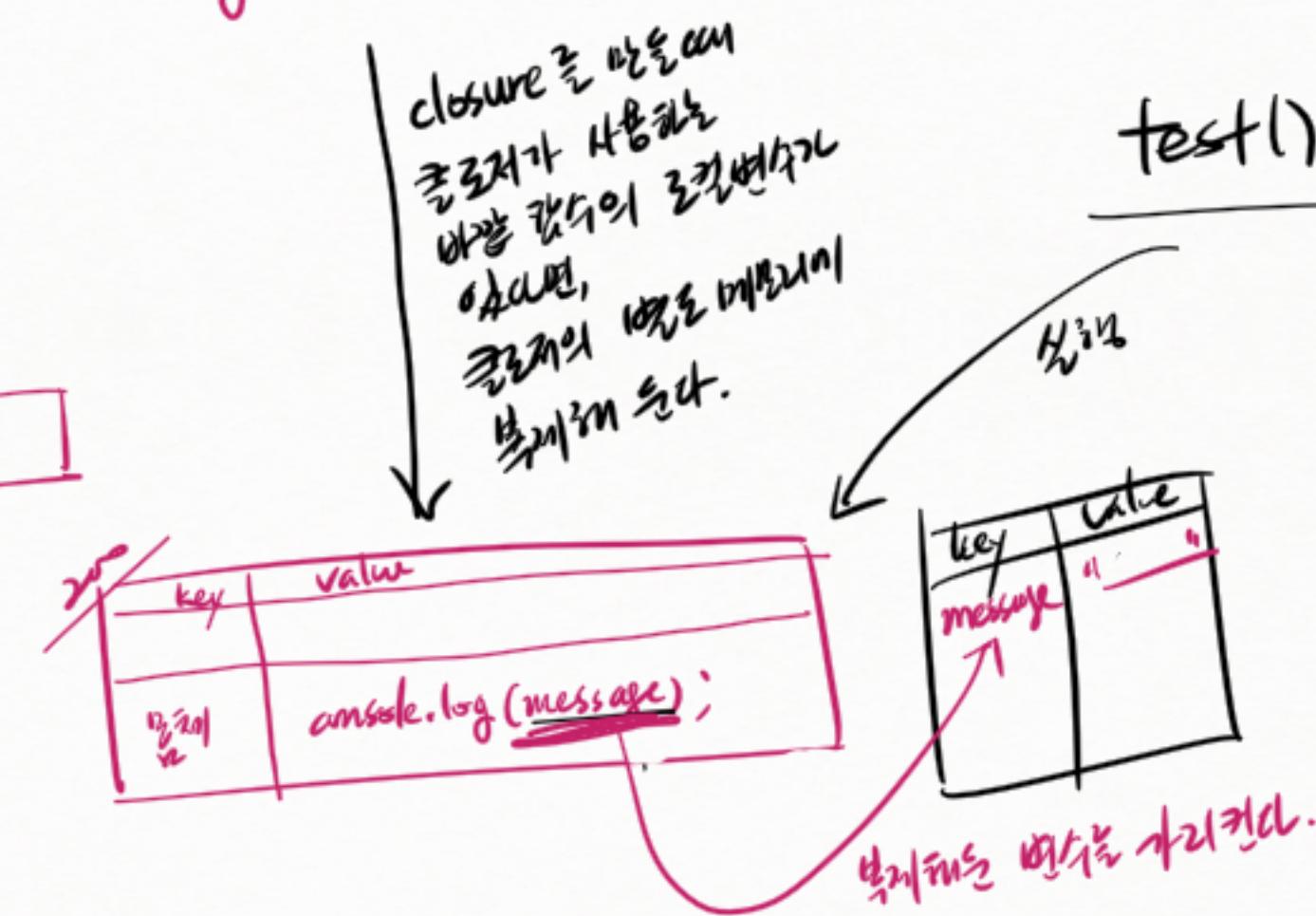
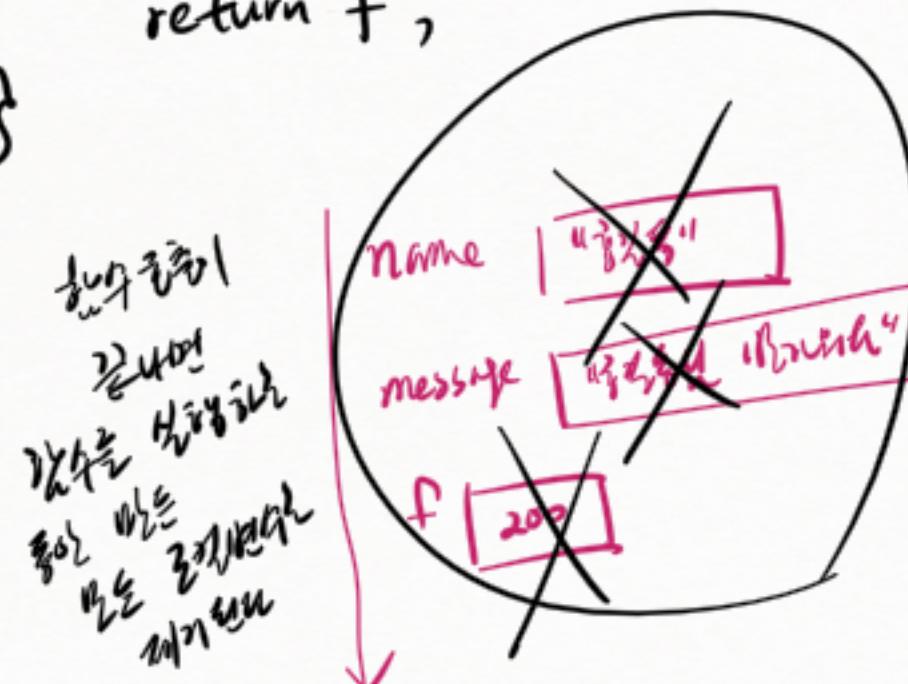
```
var test1 = createGreeting("김민석");  
test1  
200
```

- name
- message
- *



* closure : 1867년 3월 22일 토요일
1871년 2월 3일 일요일!

```
function createGreeting(name) {  
    var message = name + "님 환영합니다";  
  
    var f = function() { console.log(message); };  
  
    return f;  
}
```



* closure 例

test(1)
test2()

var test1 = createGreeting ("Hello");

test1

200

key	value
	console.log(message);

closure 例
variable = 3210392 と
key value

key	value
	"Hello World"

var test2 = createGreeting ("Duck");

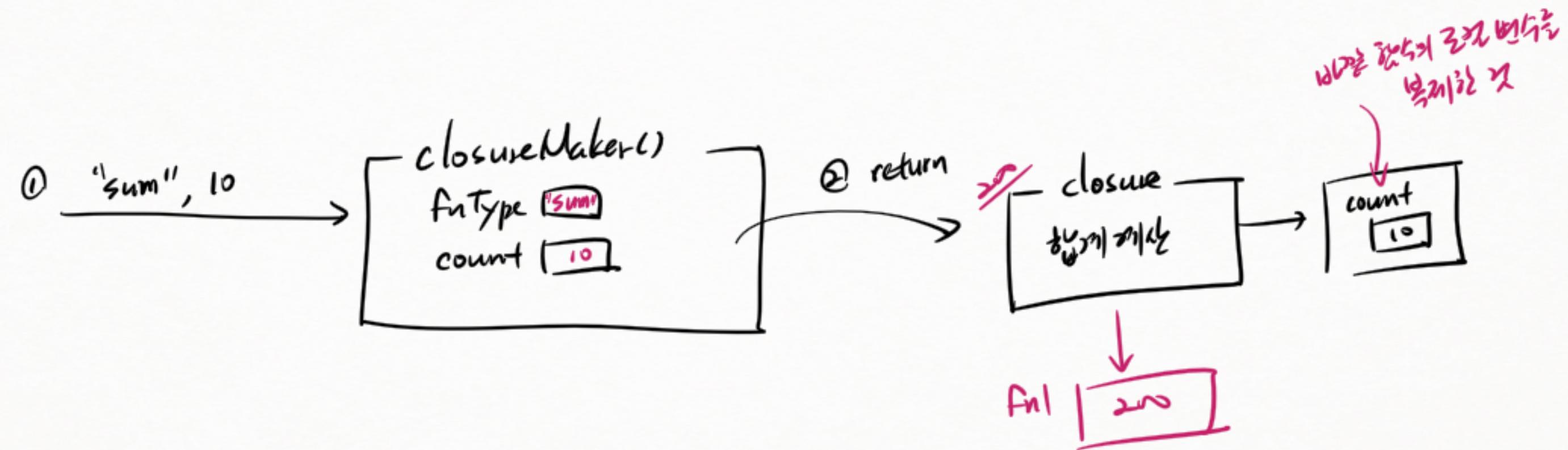
test2

300

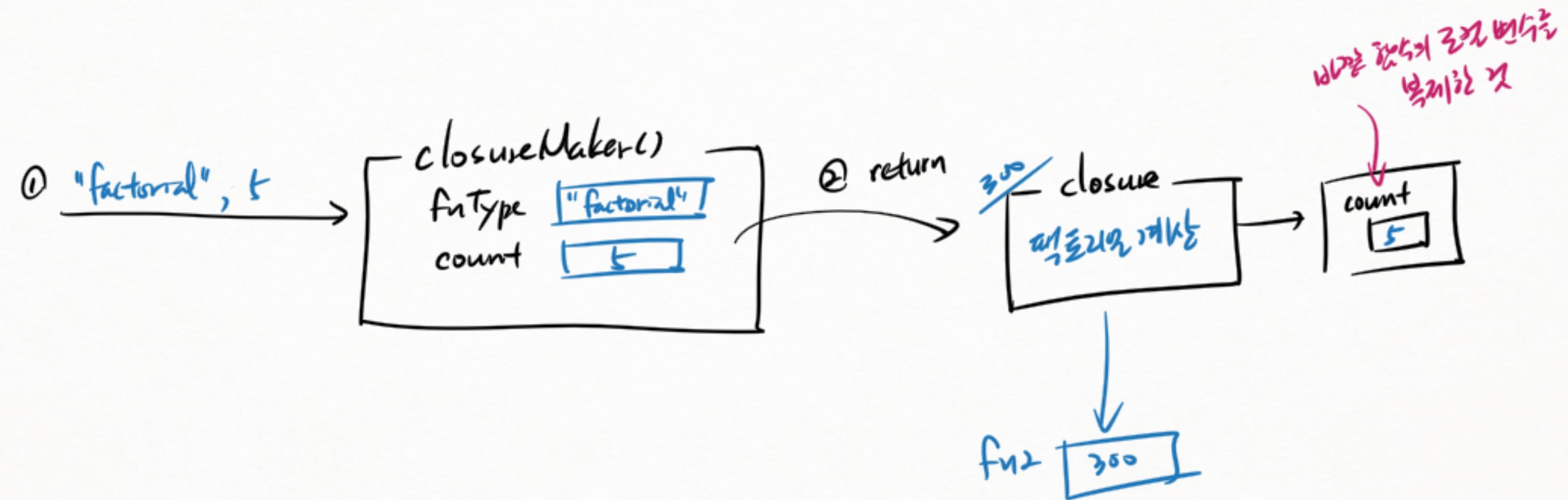
key	value
	console.log(message);

key	value
	"Duck is cute!"

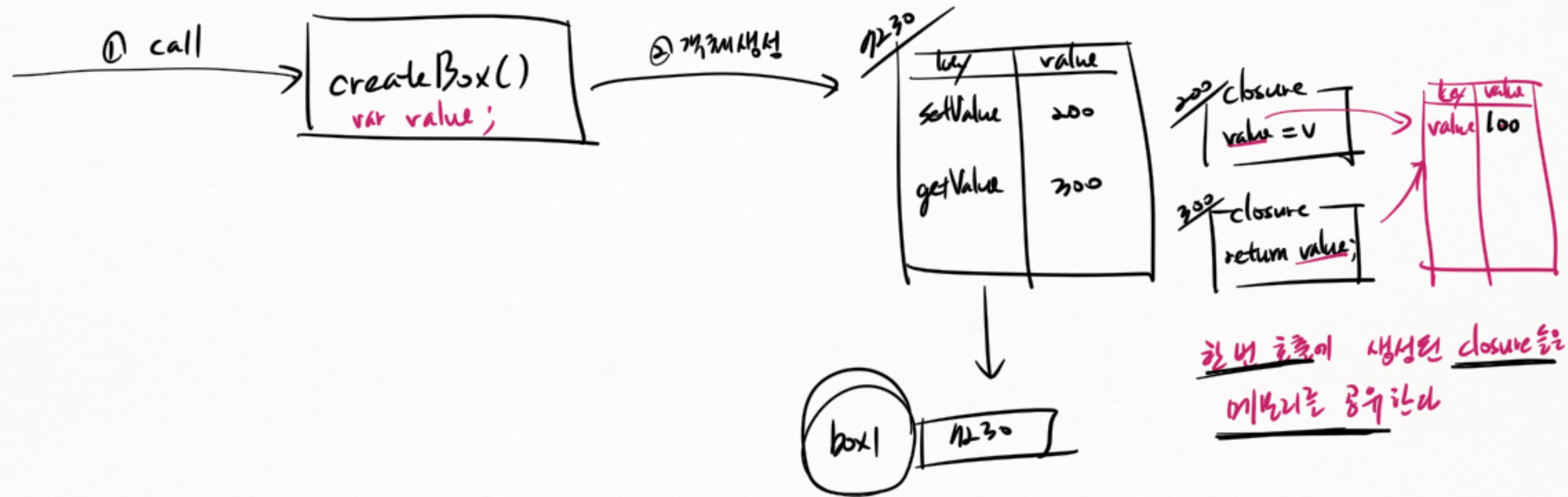
* closure № II



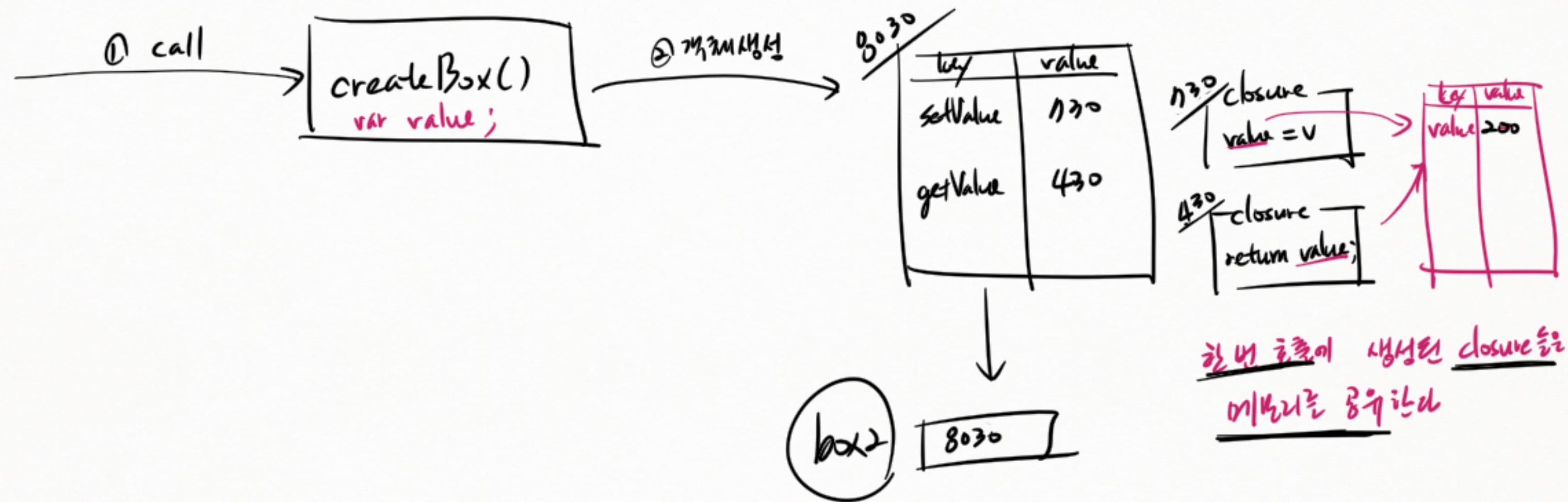
* closure № II



* 4th Ⅲ : box1

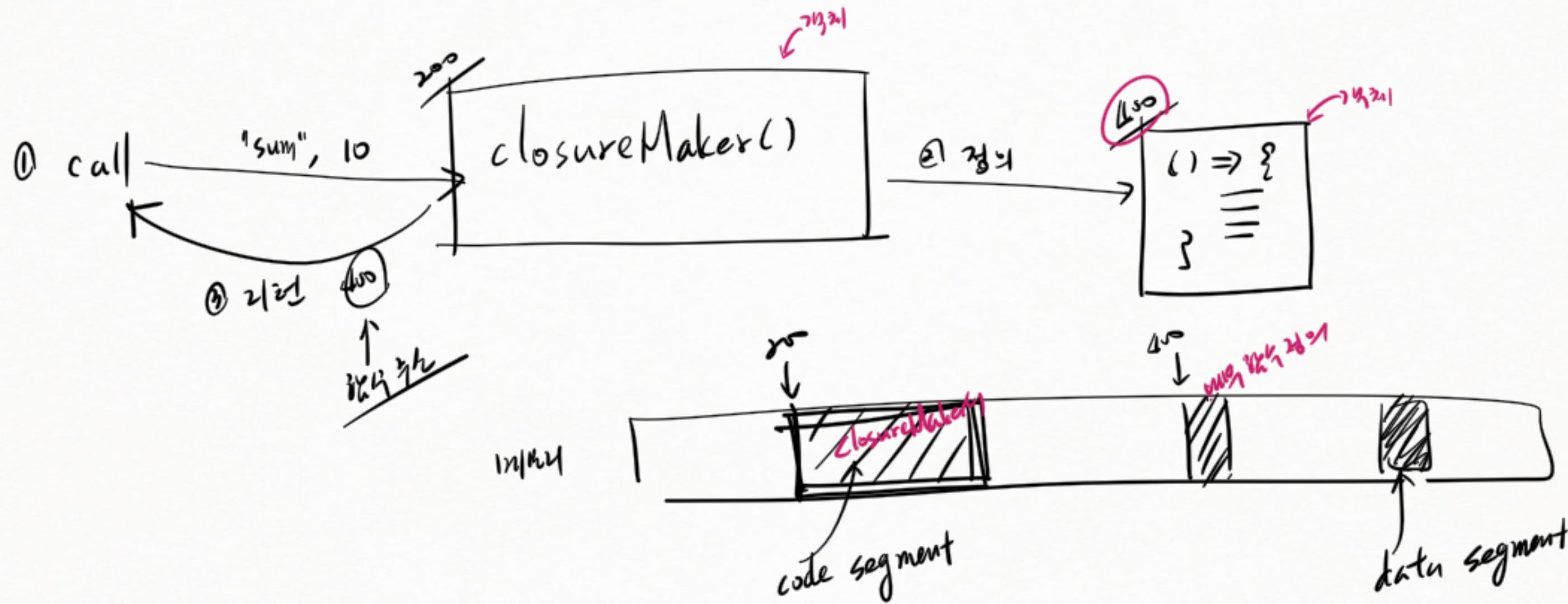


* 4th Ⅲ : box 2



```
function() { return "안녕" }  
          ↓  
console.log( (값주기)() )  
          ↑  
값주기를 가지는 함수 호출  
  
          ( ) => "안녕"  
          ↓  
console.log( (값주기)() )
```

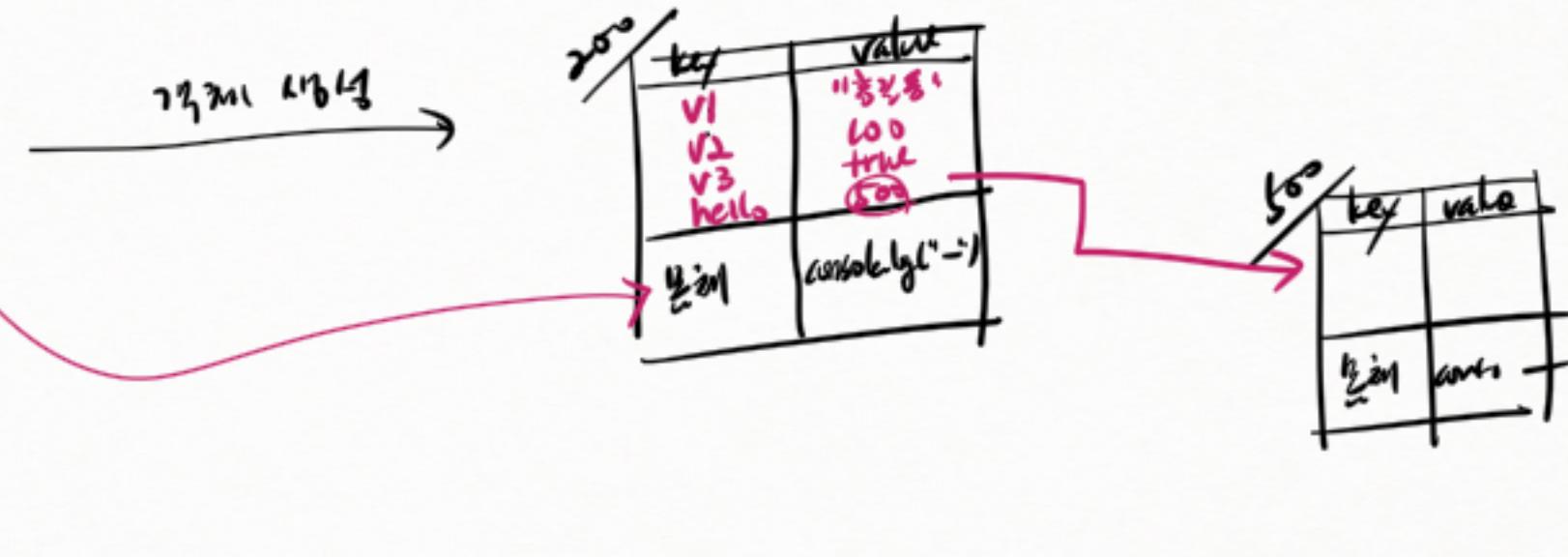
* closure 2단



* 值 (值)

```
function f1() {
} console.log("f1() ...");
```

f1 200



f1(); 无值! \Rightarrow "值" (function call)

f1.v1 = "321";

f1.v2 = 100;

f1.v3 = true;

f1.hello = function() {
 console.log("Hello!");
};

f1.hello(); 无值

* 동기화 와 비동기화
Synchronize Asynchronize

Synchronize(동기화)

기본적인 문법
변수 선언
함수 정의
변수 초기화
함수 호출
결과 출력

```
var a = 100;  
var b = 200;  
var result = plus(a, b);  
console.log(result);
```

Asynchronize(비동기화)

기본적인 문법
변수 선언
함수 정의
함수 호출
동시작업
결과 출력

```
var a = 100;  
var b = 200;  
var result = 0;  
function calculate() {  
    result = a + b;  
}  
window.setTimeout(plus, 5000);  
console.log(result);
```

Hoisting Example
변수 선언
함수 정의
동시작업

* eval()

"JavaScript is"
↓
eval() → this

* onclick 속성

HTML의 onclick = 콜백함수;

↑
호출되는 대상
클릭되었을 때
 onclick 이벤트
 ↓
 "콜백"
 "이벤트 핸들러"
 "이벤트 리스너"
Web Browser

* JSON.parse()

JSON 풀기

① JavaScript 객체를 문자열로 풀기

이후 브루트 채우기
여러 브루트 채우기

② 문자열은 " "으로 풀기

③ 프로퍼티명은 문자열로 풀기

④ 헷갈리지 말기

- 같은 브루트 채우기 가능!
- 다른 객체 풀기 가능
- 배열 풀기 가능

가져온 JSON 형식으로 정의한 문자열

JSON.parse()

↑
JavaScript의
Built-in 객체

가져온
가져온 객체

JavaScript
Object
Notation

+

JavaScript
Object Literal
풀기

* Data 포맷 : binary vs text

Data

{ 이름: ABC
나이: 20
재직: true

→
바이트 단위로 구조화 따라
저장

① binary

이름길이	이름	나이	재직여부
00	03	41	42

...
14
01

↳ 이를 때 바이트 규칙에 따라 읽는다

* 파일 크기가 가장 작은 편이다

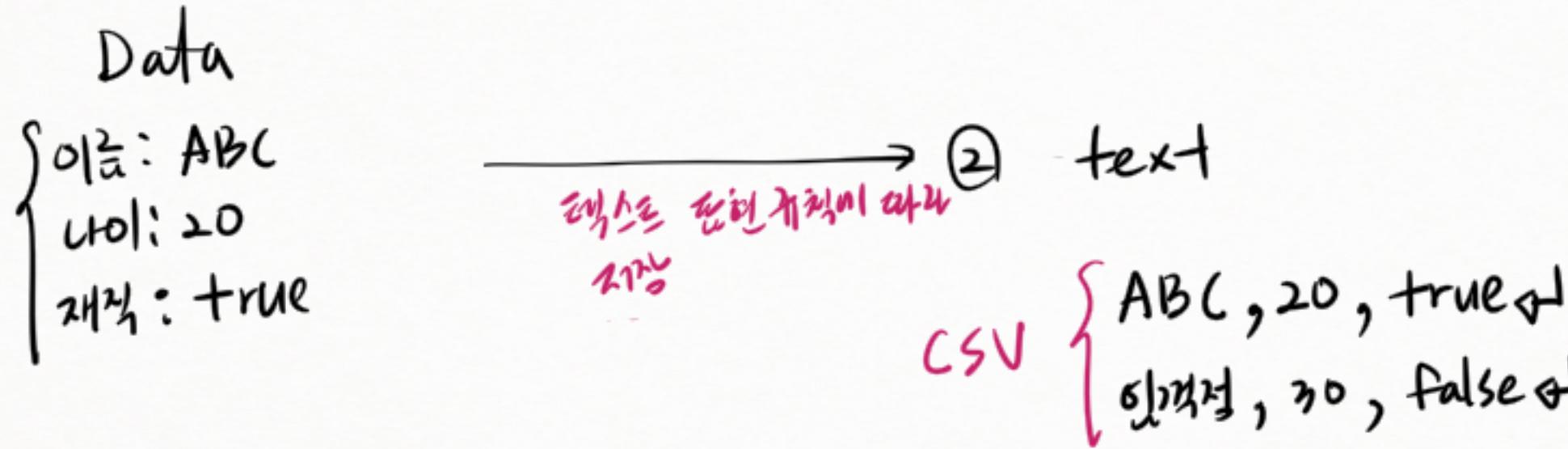
↳ 예? 데이터에 대한 목록이나 설명이 있다
(meta data)



바이트 저장 규칙을 몰라도
데이터를 제대로 읽을 수 있다

* 맥스로 편집기로 데이터를 제대로 볼 수 있다.

* Data 포맷 : binary vs text



- * 텍스트로 데이터를 쉽게 접근할 수 있다
- * binary 형식에 비해 파일 크기는 커진다.

* Text 파일 표기

① CSV

Comma-Separated Value

홍길동, 20, true ↪

임꺽정, 30, false ↪

• 간접적.

• 한 칸에 한 데이터

• 각 항목의 정보가 없다

↓
직접적으로 데이터가 흘러온다

• 매우 간단한 데이터를 다룰 때 좋다

② XML

extensible Markup Language

```
<members>
  <member>
    <name>홍길동</name>
    <age>20</age>
    <working>true</working>
    <schools>
      <school>
        <name>부드천중</name>
        <state>경기</state>
      </school>
      <school>
        <name>부드천고</name>
        <state>경기</state>
      </school>
    </schools>
  </member>
  :
</members>
```

meta data: 태그를 설명하는 태그.

- 개별 구조의 데이터 표현 가능
- 각 항목의 의미를 표현 가능

↓
특정 항목의 항목을 찾기 쉬워

- data 뿐 metadata가 아니지 않다.
↓
파일 크기가 크다.

* Text 파일 형식

① JSON

JavaScript Object Notation

```
[  
  { "name": "홍길동",  
    "age": 20,  
    "working": true,  
    "schools": [  
      { "name": "마르코폴로", "state": "경기" },  
      { "name": "비즈쿱", "state": "경기" }  
    ]  
  },  
  :  
]
```

- XML 보다 더 간결한 meta data
- JavaScript 와 의사 표로ini 형식이다

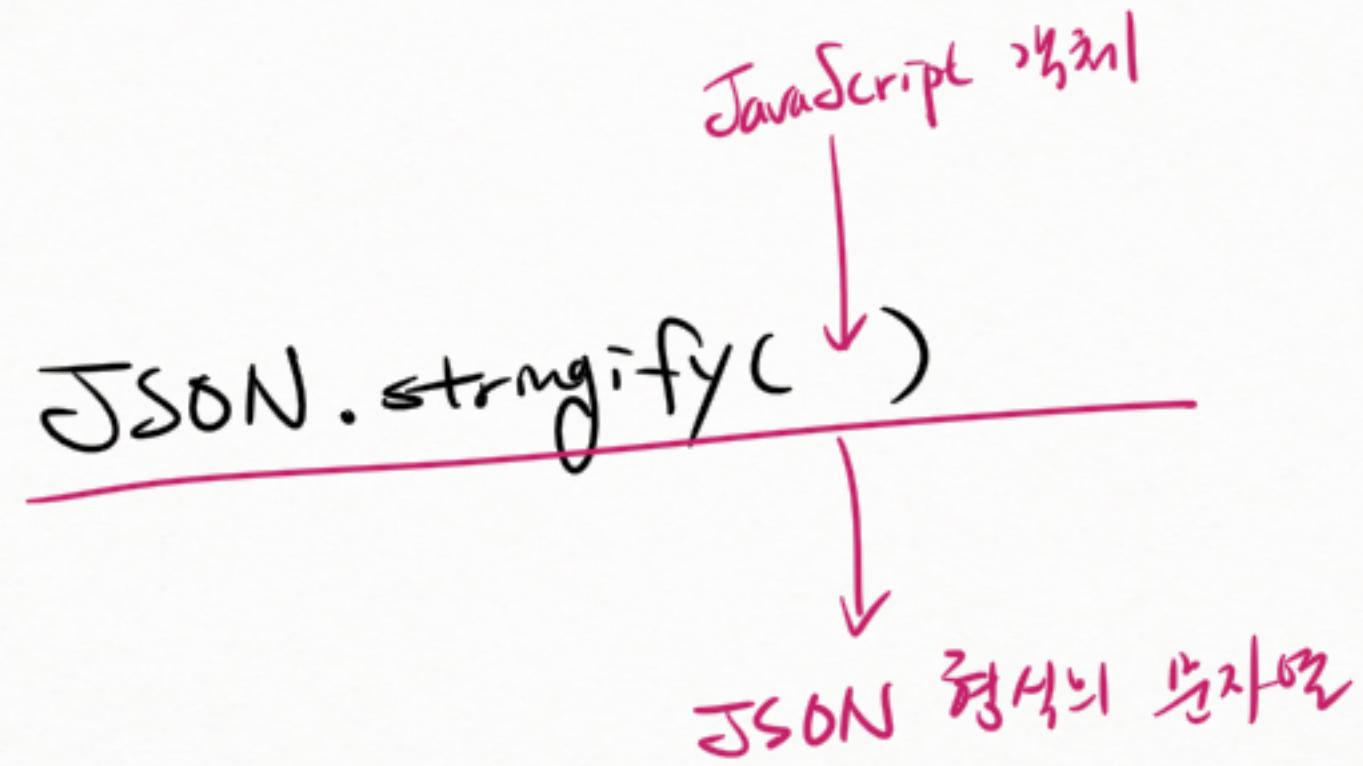
④ YAML

Yet Another Markup Language
↳ YAML ain't markup Language

```
name: 홍길동  
age: 20  
working: true  
schools:  
  - school:  
    name: 마르코폴로  
    state: 경기  
  - school:  
    name: 비즈쿱  
    state: 경기
```

- JSON 보다 더 간결
- 들여쓰기 (indent)로 세이증 구조를 표현

* JSON.stringify()



211 211

* 12월 105회 ~ 드로잉 106회

① Képalkotásokhoz gyűjtemények (pl: Java, C++, ...)

```
class Student {  
    String name;  
    int age;  
    boolean working;  
}
```

Diagram illustrating static type binding:

```

graph TD
    A["(all: Java, C++, ...)"] -- "Static type binding" --> B["Student obj = new Student();"]
    B -- "Object creation" --> C["obj"]
    C -- "Value" --> D["200"]
    D -- "Reference" --> E["name: \"John\", age: 20, working: true"]
    E -- "Type" --> F["Student"]

```

The diagram shows the process of static type binding. It starts with a general context "(all: Java, C++, ...)" leading to the statement "Student obj = new Student();". This is labeled "Object creation". The variable "obj" is then shown with the value "200", which is labeled "Value". A red arrow points from "200" to a memory location containing "name: "John", age: 20, working: true". This memory location is labeled "Type" as "Student". Above the variable "obj", there is handwritten text: "Student" followed by "Object creation" and "Static type binding" (in Chinese). To the right of the variable "obj", there is handwritten text: "Object creation" and "Static type binding" (in Chinese).

```
obj.name = "3218"
```

obj). age = 20;

6b). Working = true

obj. tel = "02-111-2222"

Comprile $\ell_{\eta}^{\pm} = m \ell_{\eta}^{\pm}$

* JavaScript 와 프로토타이핑 비교

② 프로토타이핑 (prototyping) 방법으로 객체 만들기

함수로 접근!



```
var obj = new Object();
```

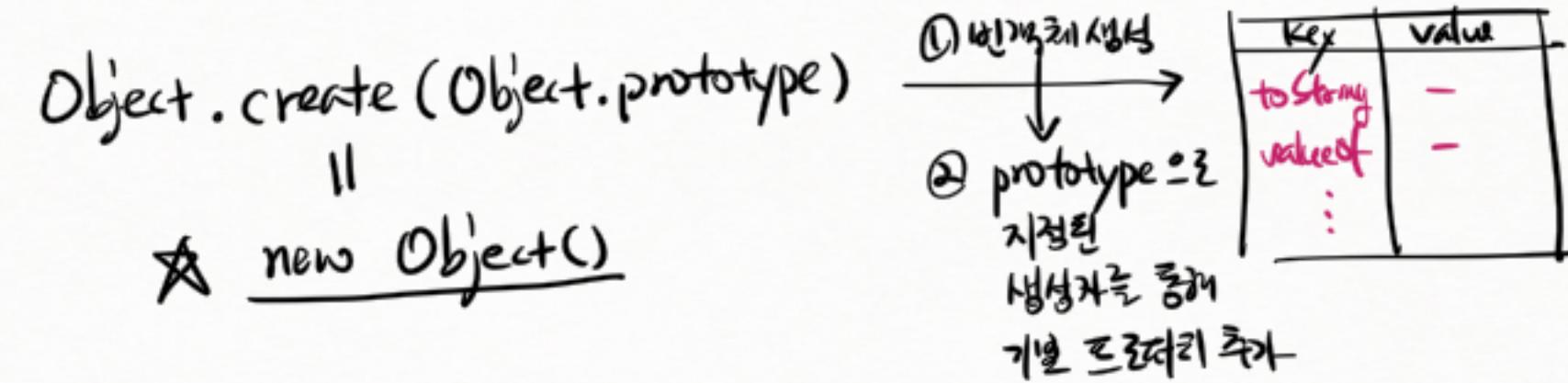
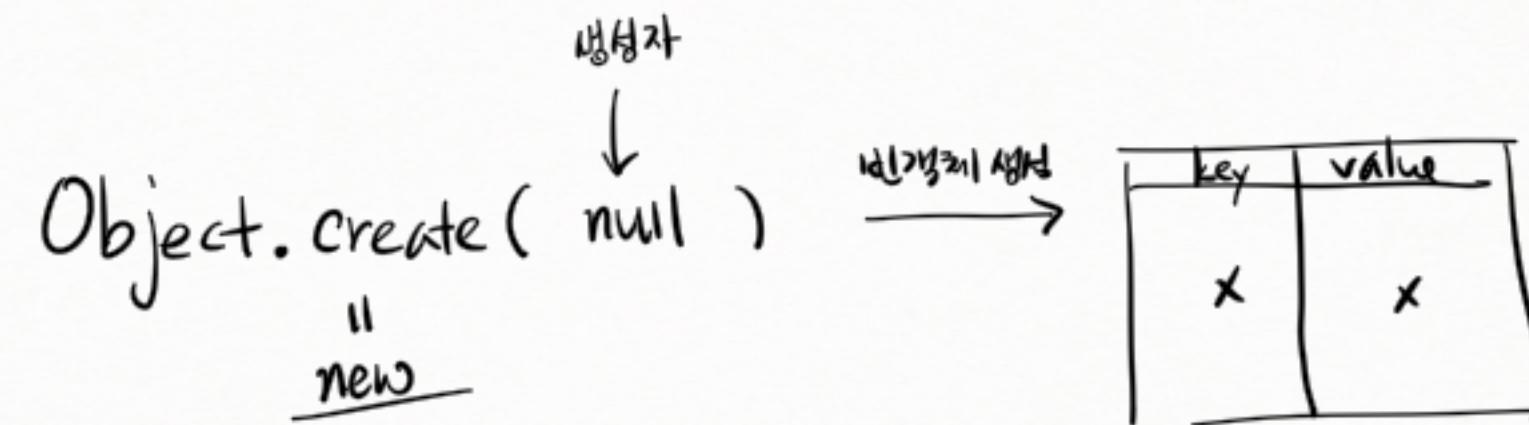
① 비주얼 형태	② 기본 프로퍼리 추가										
<p>Object</p> <table border="1"><thead><tr><th>key</th><th>value</th></tr></thead><tbody><tr><td>String valueOf etc</td><td>- -</td></tr><tr><td>name</td><td>"홍길동"</td></tr><tr><td>age</td><td>20</td></tr><tr><td>working</td><td>true</td></tr></tbody></table>	key	value	String valueOf etc	- -	name	"홍길동"	age	20	working	true	<p>기본 프로퍼리 추가 할 때마다 같은 기본 프로퍼리가 생성되는 것</p>
key	value										
String valueOf etc	- -										
name	"홍길동"										
age	20										
working	true										

```
obj.name = "홍길동";
```

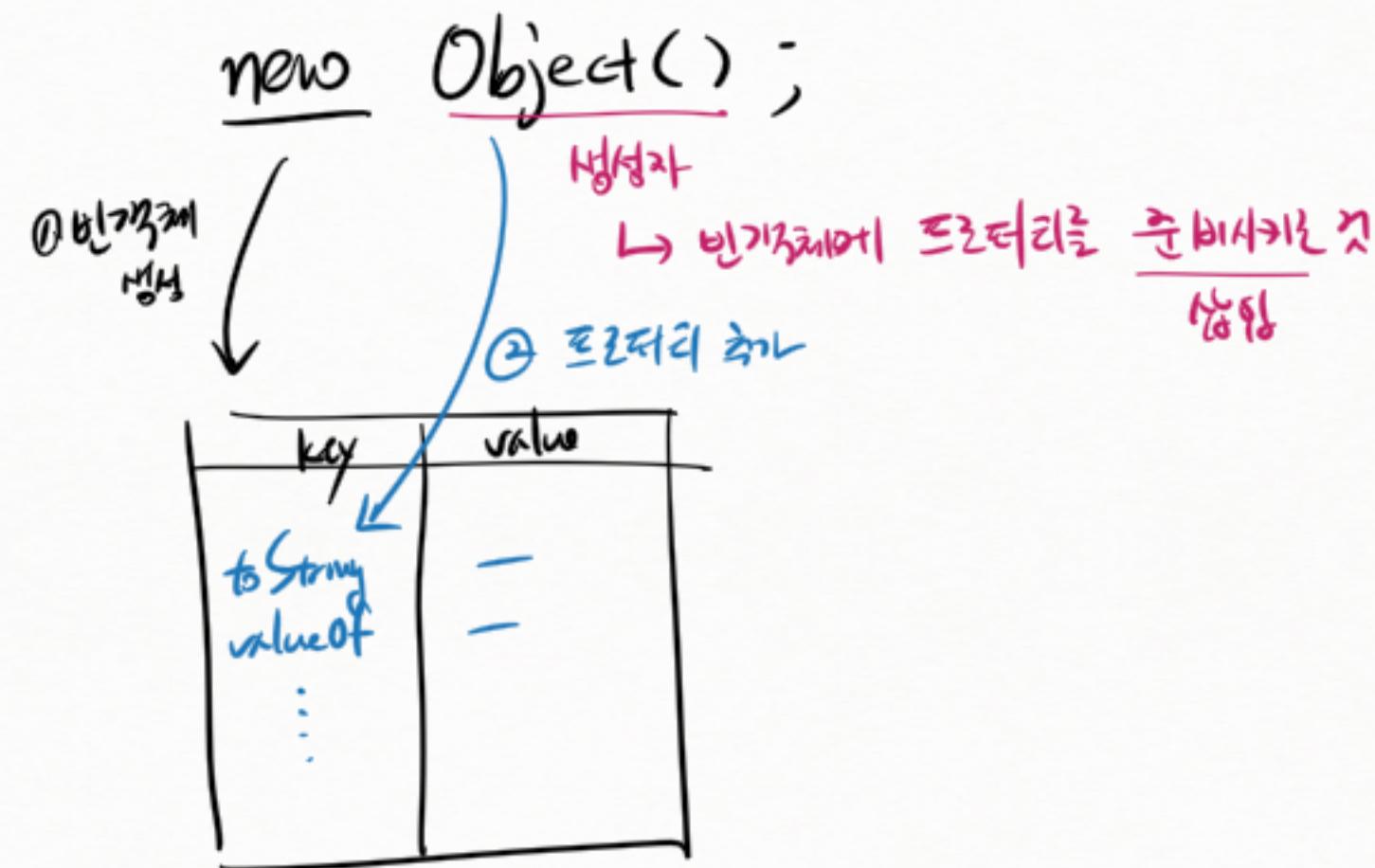
```
obj.age = 20;
```

```
obj.working = true;
```

* 객체 생성



* 생성자 (constructor)



* hasOwnProperty ("프로퍼티인가")

↓
기존에 추가시킨 프로퍼티인가 검사

var obj = new Object()

obj.hasOwnProperty("toString") → false
" " ("valueOf") → false

obj.plus3 = () => {};
↑
값이 없음

obj.title = " ";
obj["content"] = " ";
obj["viewCount"] = " ";
obj.plus1 = f1;
obj.plus2 = function() { };
↑
값이 없음

key	value
toString	-
valueOf	-
:	-
title	-
content	-
viewCount	-
plus1	-
plus2	-
plus3	-

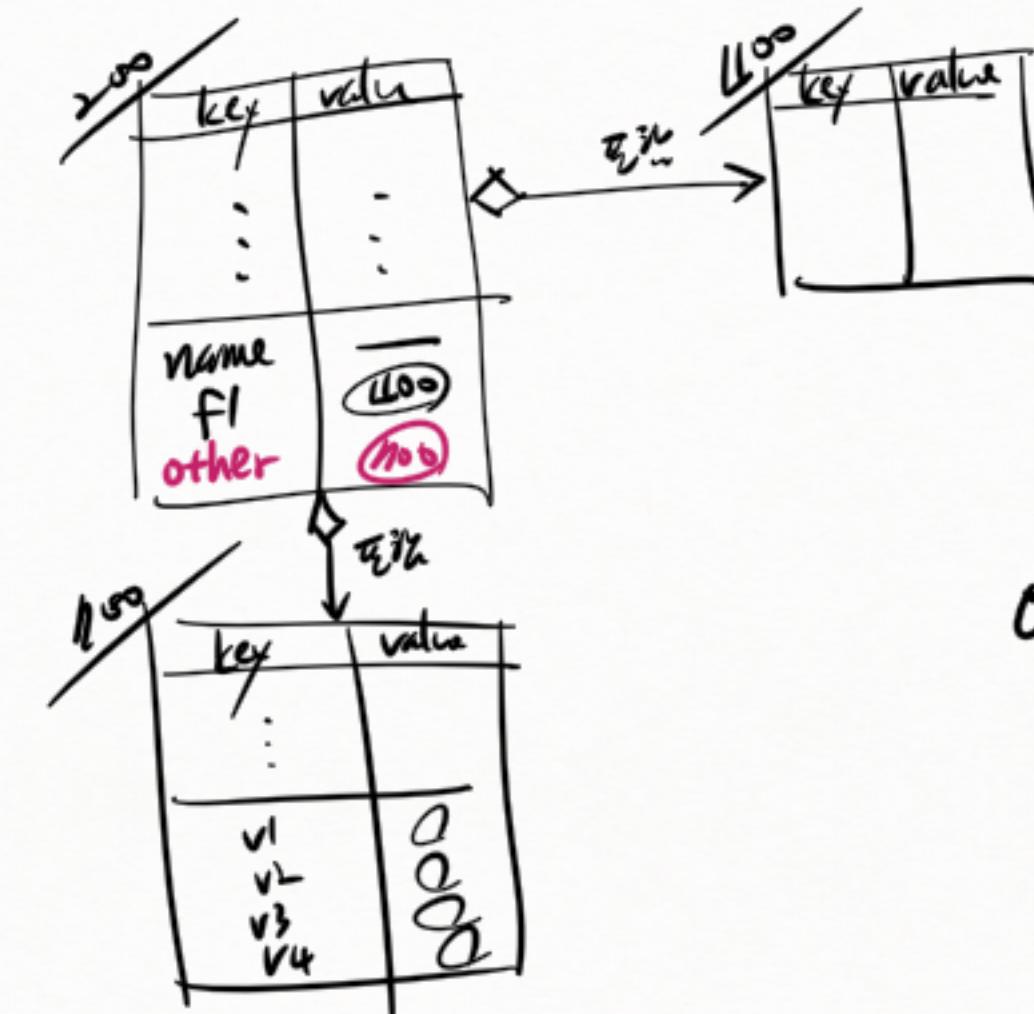
* گیگانی اتے چھپاں کیوں نہیں

let obj = new Object();
100

obj.name = "—";
obj.fl = () => {};

let obj2 = new Object();

obj2.v1 = 0;
obj2.v2 = 0;
obj2.v3 = 0;
obj2.v4 = 0;



obj.other = obj2;
100
ئىچىكى

* think of this

100

K	V
name	-
kor	-
eng	-
math	-
toString	200

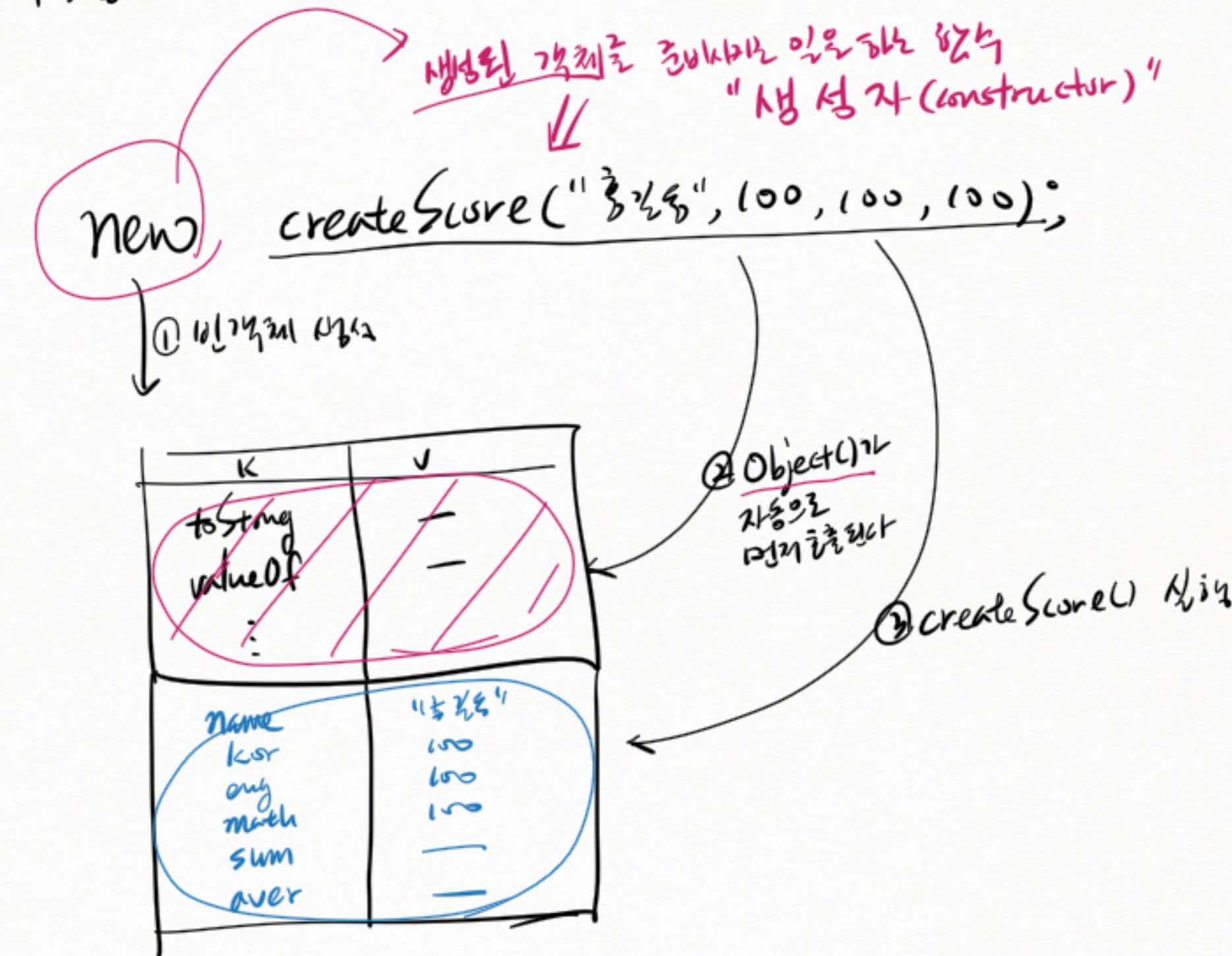
100

K	V
100	100

obj.toString = function() {
 return this.name + ...;
}

100 → return this.name + ...;

* new 484



* Higher prototype

`<생성자>`
Score()

prototype

K	V
sum	<code>f(){} -></code>
aver	<code>f(){} -></code>

Score()가 더 높은 prototype!
즉, 더 높은 prototype
보다 더 높은 prototype!

`new`

K	V
name	-
kor	-
eng	-
math	-

K	V
name	-
kor	-
eng	-
math	-

K	V
name	-
kor	-
eng	-
math	-

`var scores = [200, 300, 400]`

`scores[0].sum();`

↓ call

`Score.prototype.sum()`

`scores[0].aver();`

↓ call

`Score.prototype.aver()`

`scores[2].sum();`

↓ call

`Score.prototype.sum()`

* 생성자와 일상기능

function f() {}

var obj = new f();
 ↑
 new가 생성자임을 알기

① new ~~250~~ $\xrightarrow{\text{Object}}$ K V
 ↓
② Object $\xrightarrow{\text{toString}}$ toString value
 ↓
③ f() $\xrightarrow{\cdot}$. .

K	V
toString	—
value	—
:	:
.	.

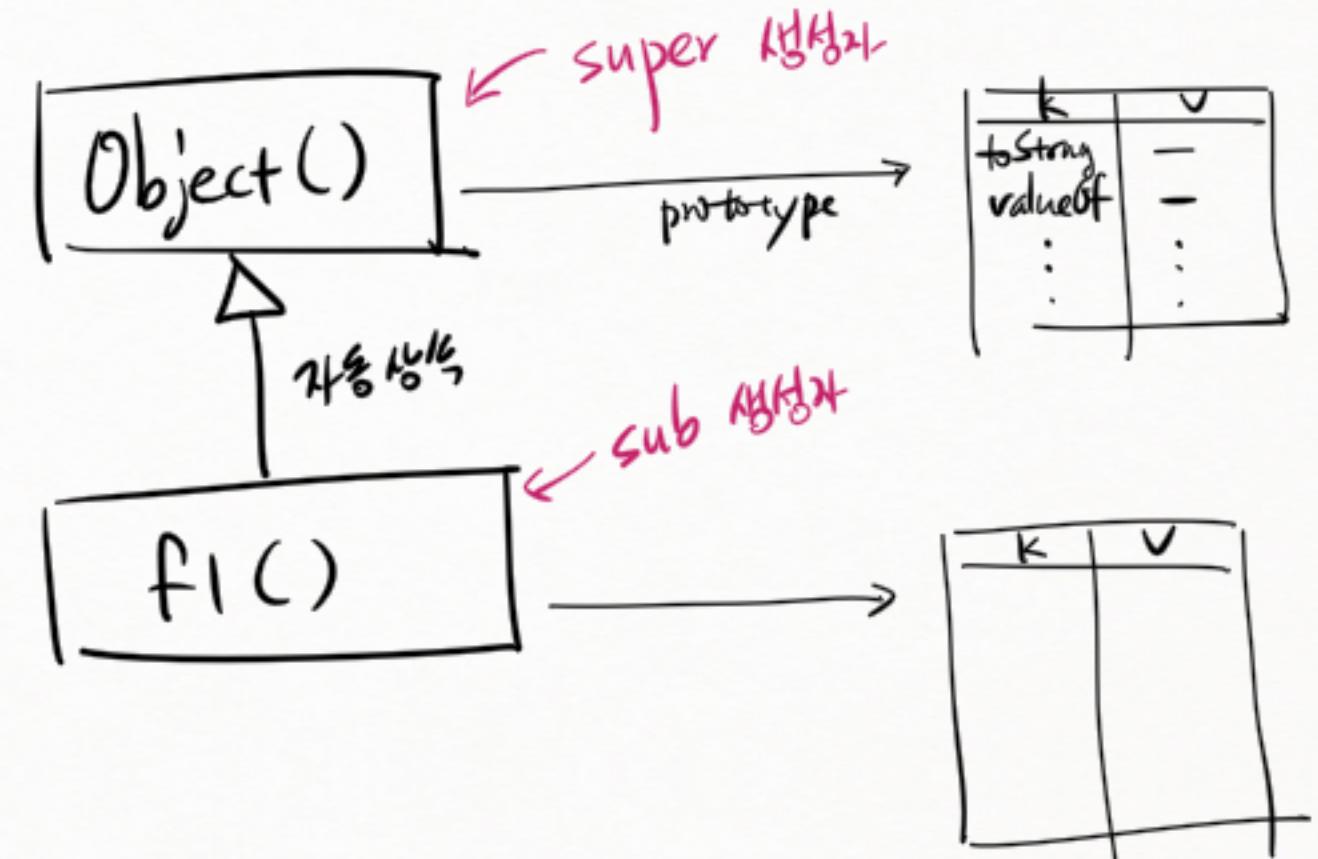
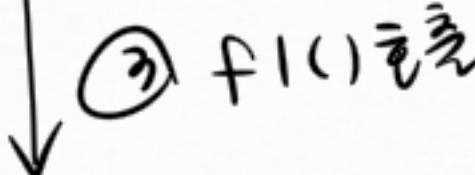
var obj = f();
 ↑
 undefined

* 생성자와 Object()

`var obj = new f1();`



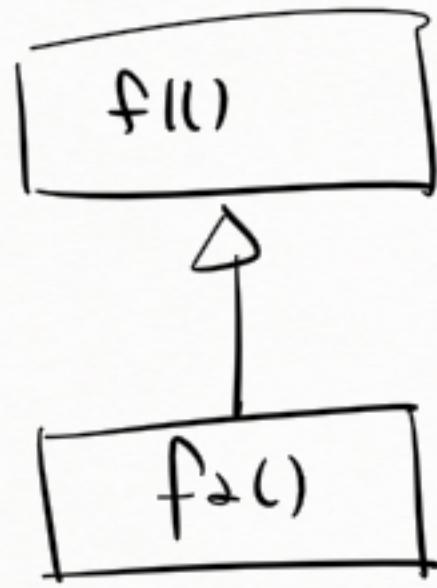
- ① new: 빈 객체 생성
- ② f1()의 super 생성자 호출
↳ Object()



obj. toString()

- ① 기본적인 출력.
- ② 생성자 f1.prototype에서 출력.
- ③ super 생성자 Object.prototype에서 출력.

* 생성자를 상속하기



```

f1(n) {
    this.name = n;
}
  
```

f2(n, k, e, m) ?

f1(n); ← 일반 함수 호출방법으로는 f2()가 this 라는

f1.call(this, n);
this.kor = k;
this.eng = e;
this.math = m;

}

변수에 받았을 때까지 주소를
f1()에 전달할 때마다

var obj = 제작자 주소 전달

new f2("홍길동", 100, 90, 80);

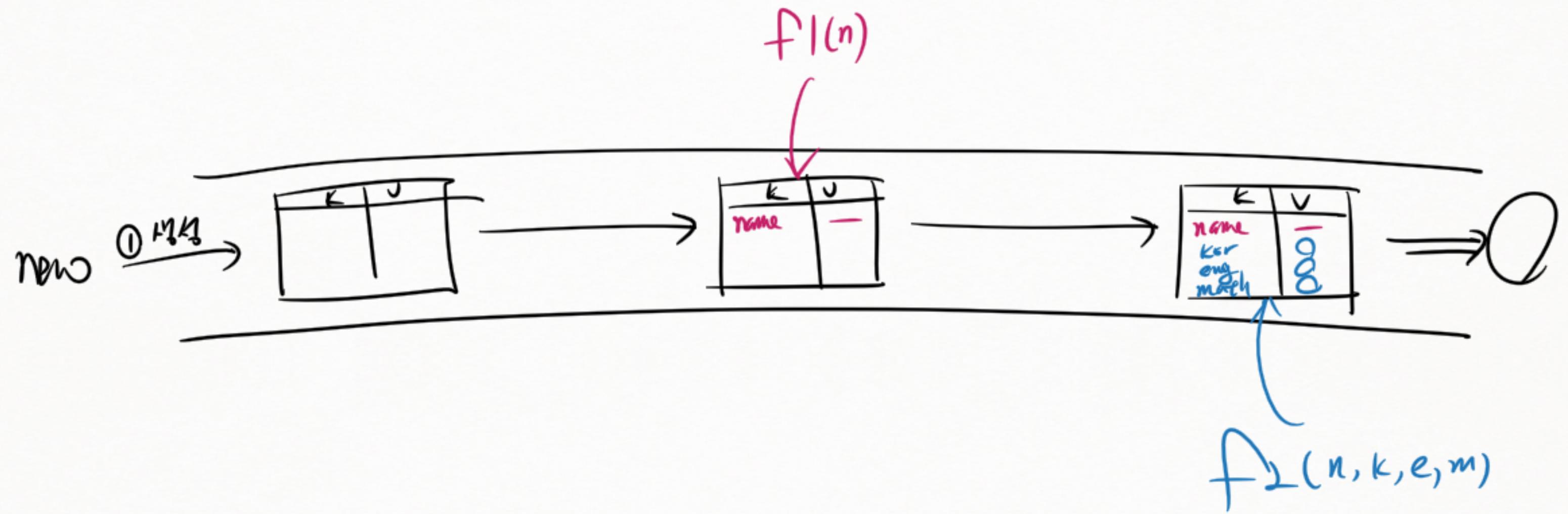
<u>200</u>	K	V

* 함수를 호출하는 방법

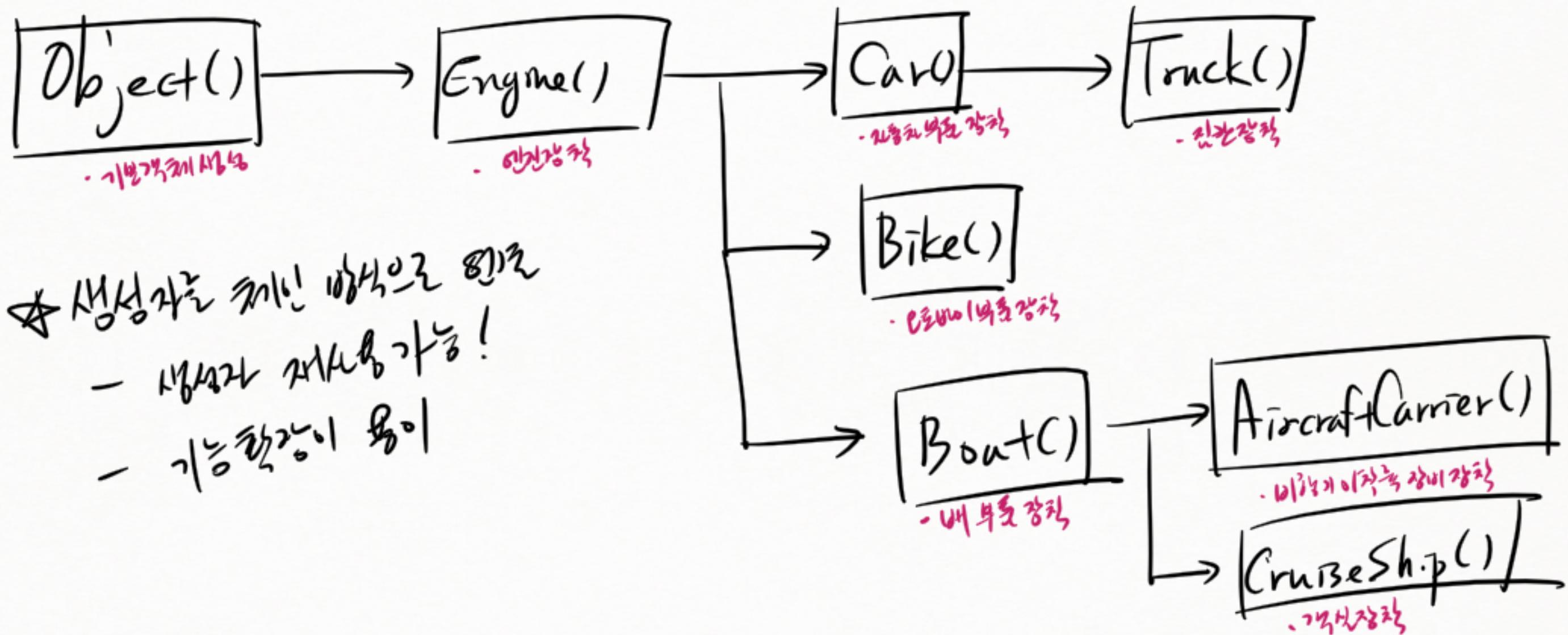
① 함수명(아구먼트, ...);
예) f1();

② 함수명.call(개체주소, 아구먼트, ...);
예) f1.call();

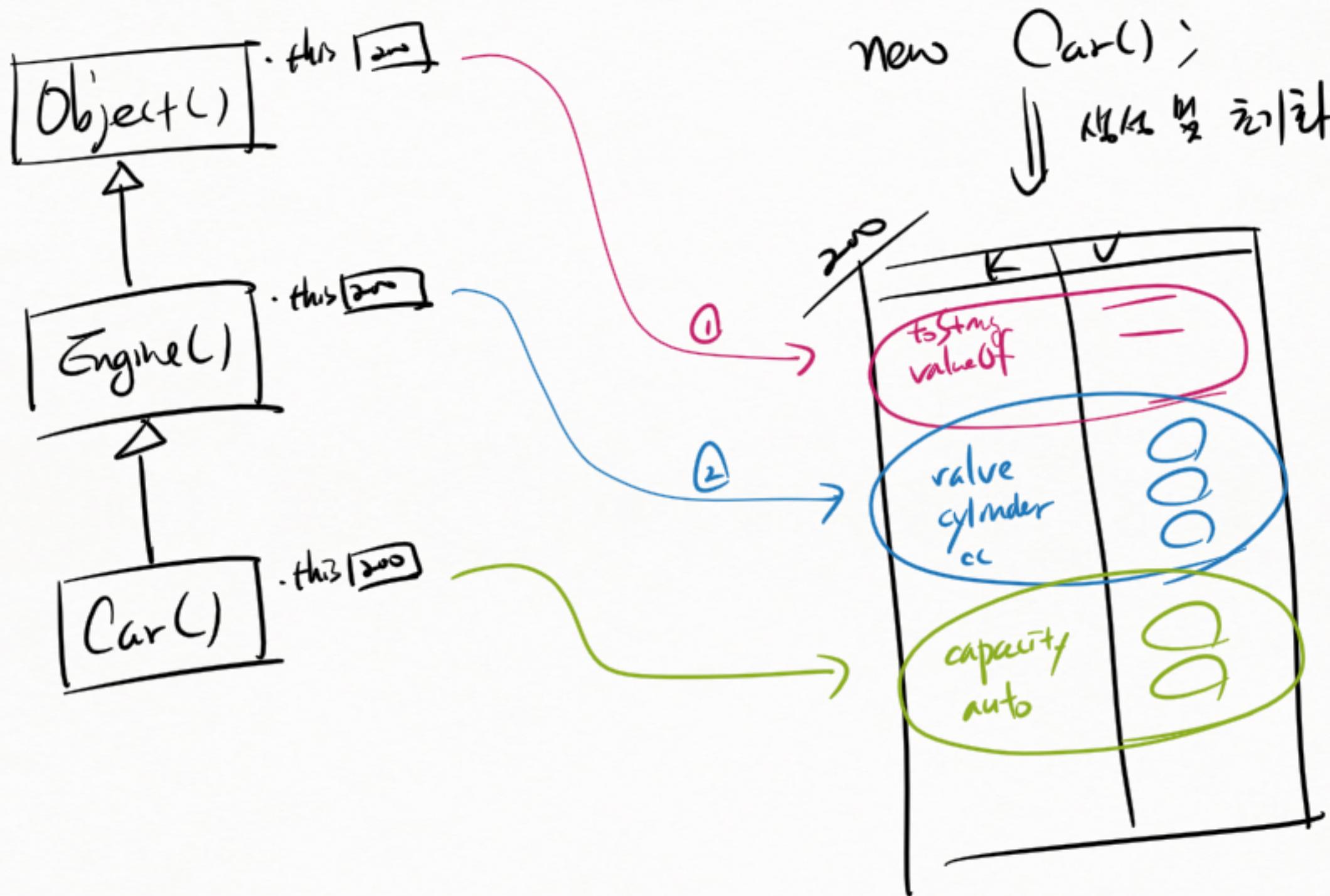
* 생성자와 전파하여 배운



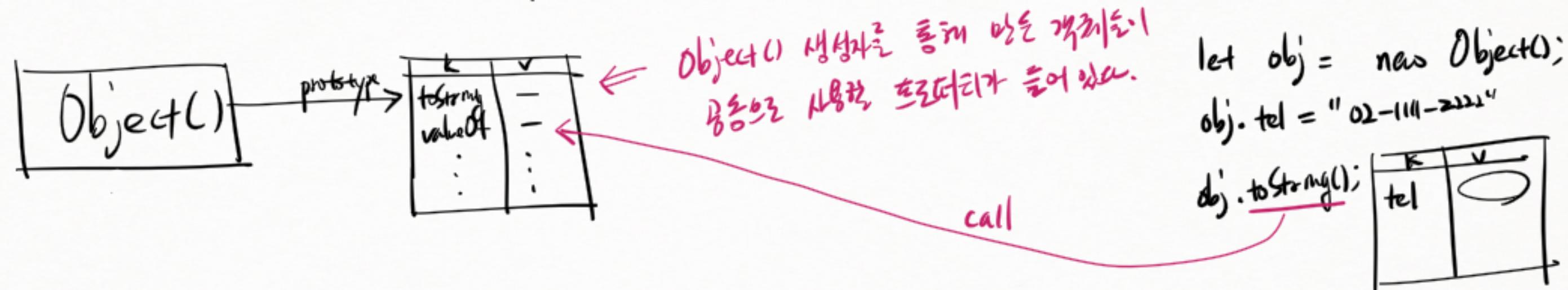
* 생성자를 차인으로 초기화되어 super-sub로 만드는 이유?



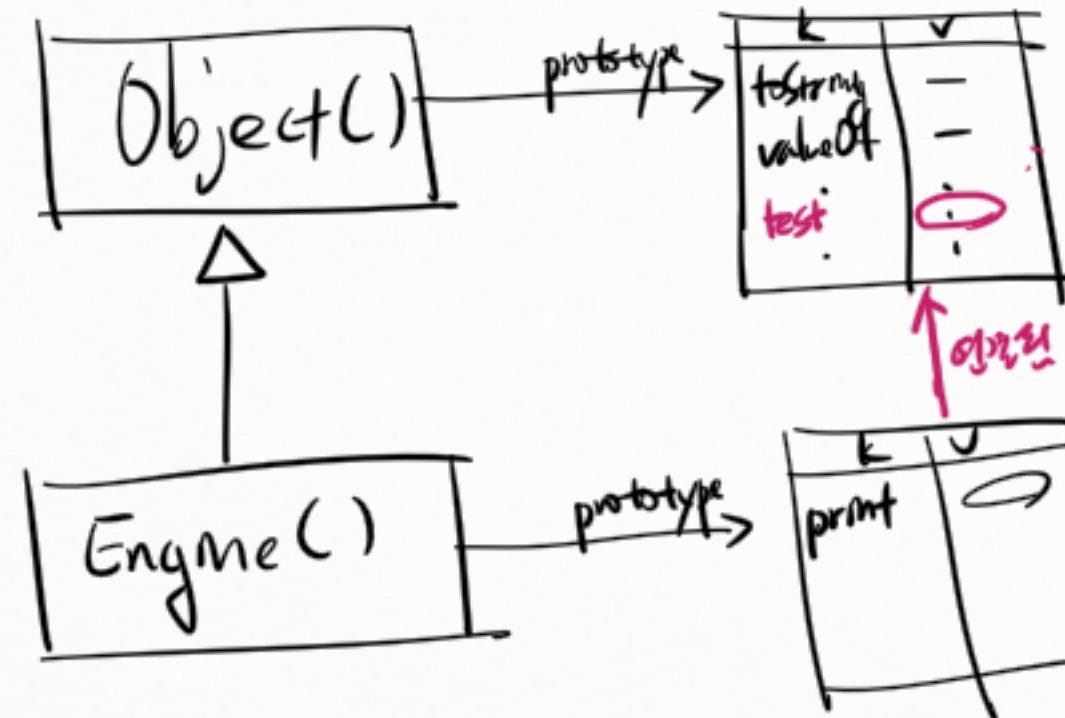
* 뚱성자 혹은 예:



* 자식 생성자의 prototype 사용하기



* 자식 생성자의 prototype 사용하기



Engine() 생성자는 ___.m에 있는
기본적인 기능으로 인해 프로토 타입을
갖고 있다.

let el = new Engine(...)

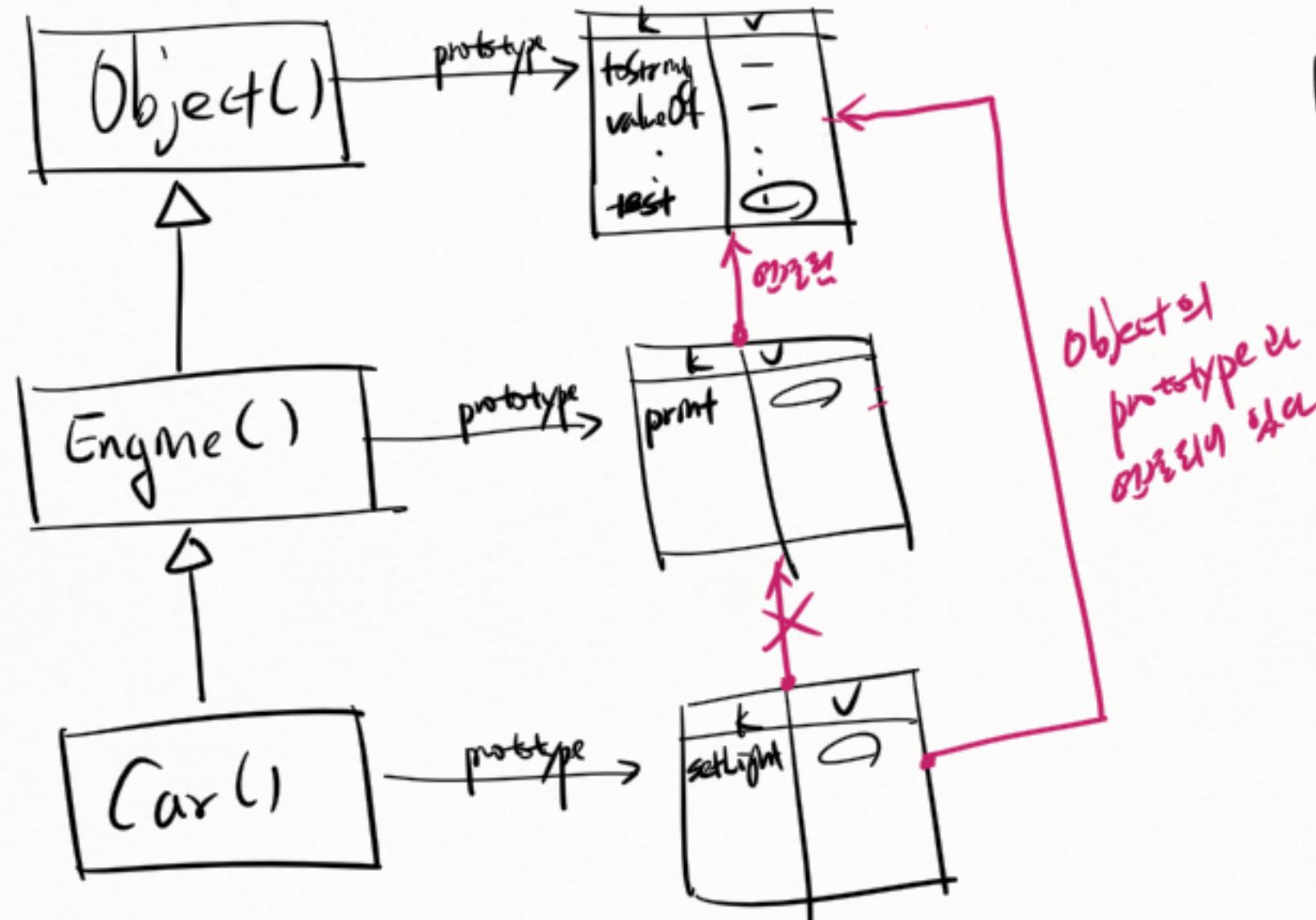
- el. test();
 ↳ Object.prototype.test()
 } ① 기본기능이라 test()는 있으나
 ② 엘리먼트 prototype에 있으나
 ③ 상위 엘리먼트의 prototype에 있으나.

el. print();
 ↳ Engine.prototype의
 print()

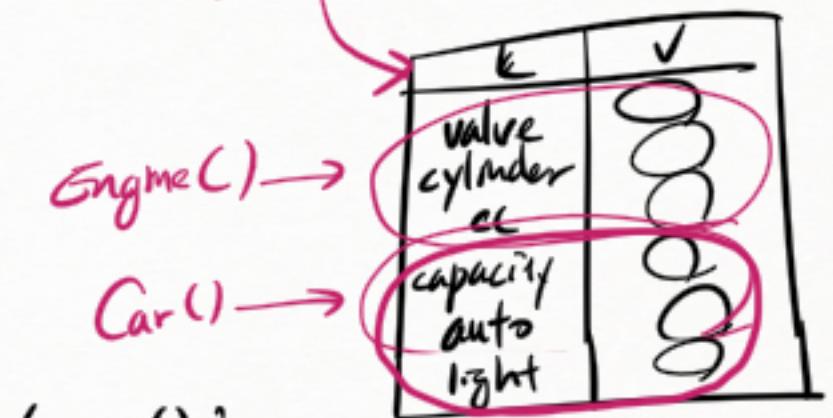
el. toString();
 ↳ Object.prototype의
 toString()

K	V
value	○
cylinder	○
cc	○

* 자식 생성자의 prototype 활용



`let c1 = new Car(...);`



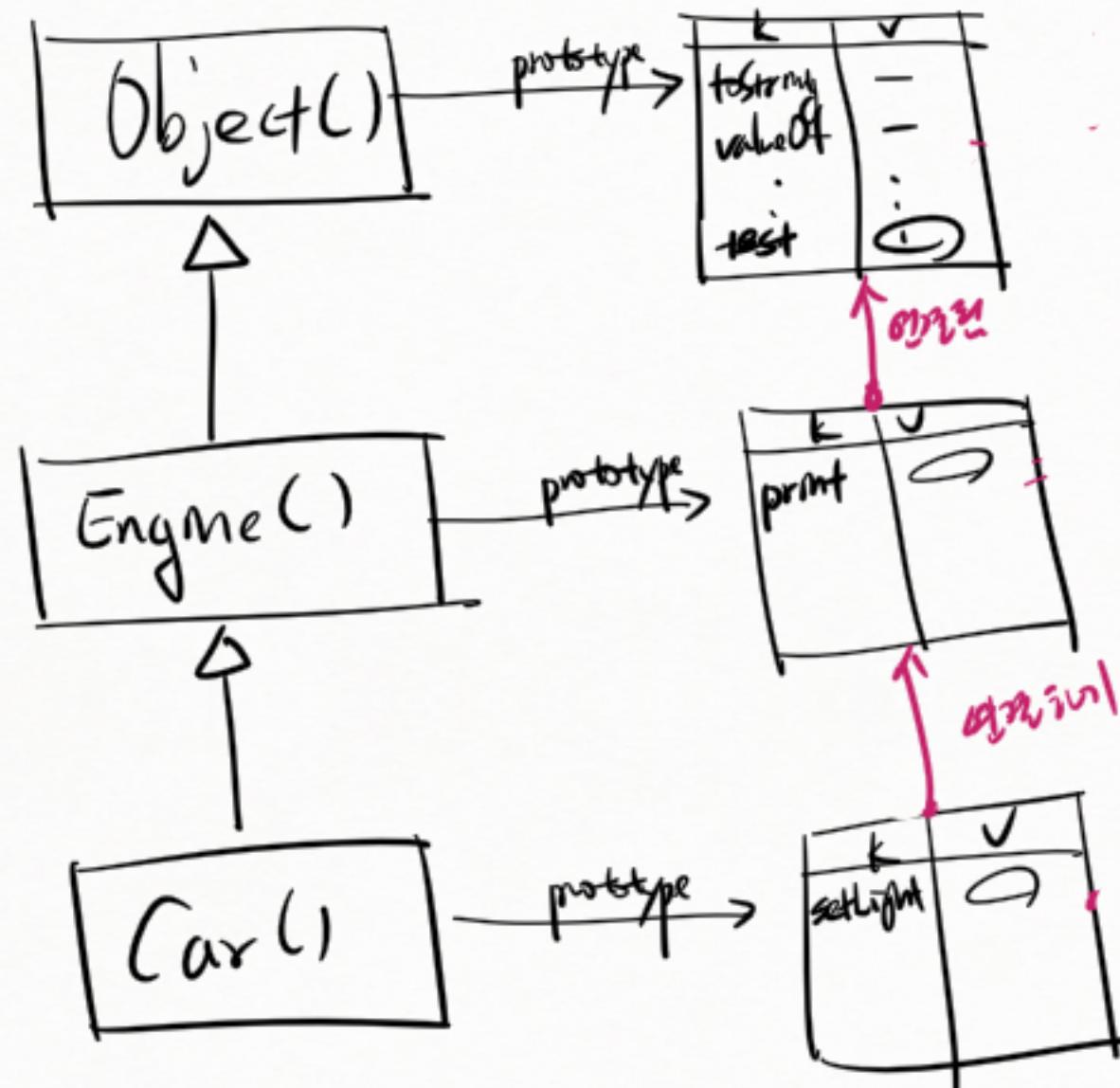
`c1.toString();`
↳ Object.prototype.toString()

`c1.setLight();`
↳ Car.prototype.setLight()

`c1.print();`
↳ ~~Engine.prototype.print()~~

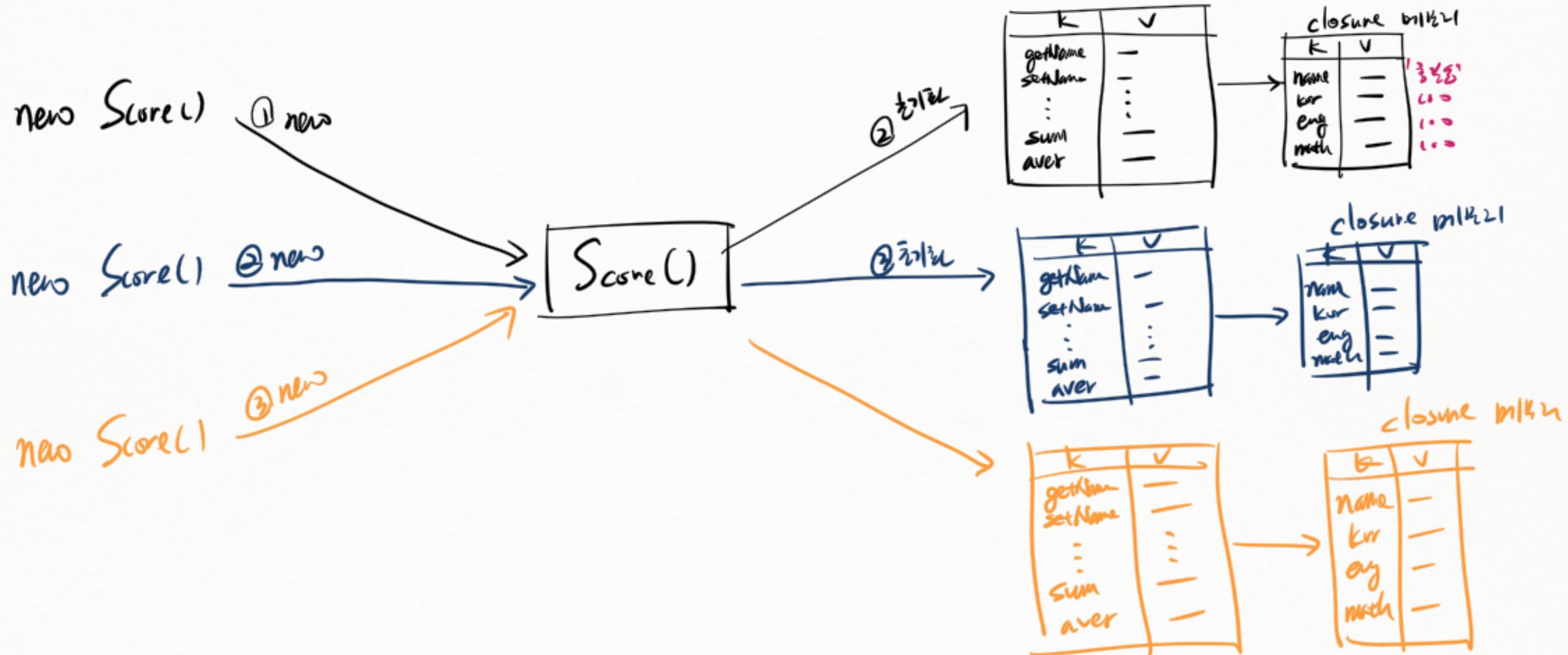
Car() 생성자 허무|무기
Engine.prototype이 연결되어 있지 않음

* 자바스크립트의 prototype 개념



Object.setPrototypeOf(
Car.prototype,
Engine.prototype);
Object.setPrototypeOf(
Engine.prototype,
Object.prototype);

* closure et local var obj



* 함수 프로퍼티와 prototype 프로퍼티

★ 특정 객체에 대해 작업하지 않고 함수를 끌어올 때는

객체에 바로 저장한다.

(값수객체)

random()

min()

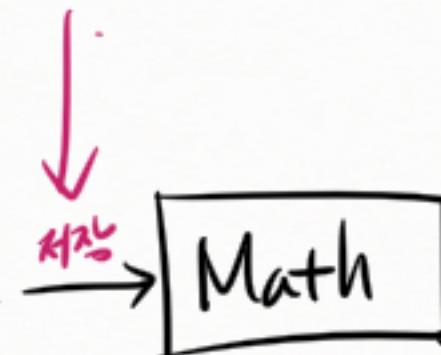
max()

sin()

round()

tan()

:



Math.random()
Math.min()

:

기존에 있는, 값수인()

변경되어야 한다

★ 특정 객체의 값을 사용해서
작업을 수행하는 함수를 끌어올 때는
생성자의 prototype에 저장한다.



sum()
aver()

:

S1. sum()
S2. sum()

:

기존에 있는, 값수인()

기
대상 객체에 대 한
변경되어야 한다

* 핵수의 속

① 가족들이 짖고는 헛소리

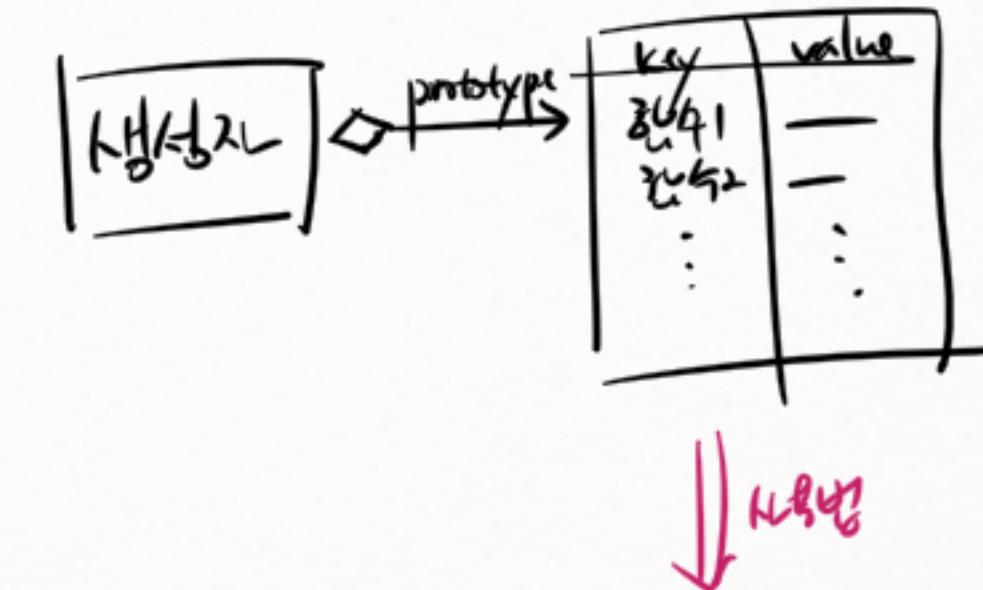
key	value
한국수1	—
한국수2	—
:	

~~var ml = new Math();
ml.random()~~

기획. 김수영()

1) Math.random();
JSON.parse();

② 생성자와 prototype의 차이



var obj = new 생성자;

obj. 言語(1)

↑
한국의 노동법은 이미 다른 경제

(ii) s1.sum() str1.split(",")
s2.sum() str2.split(",")
s3.sum() arr1.foreach()

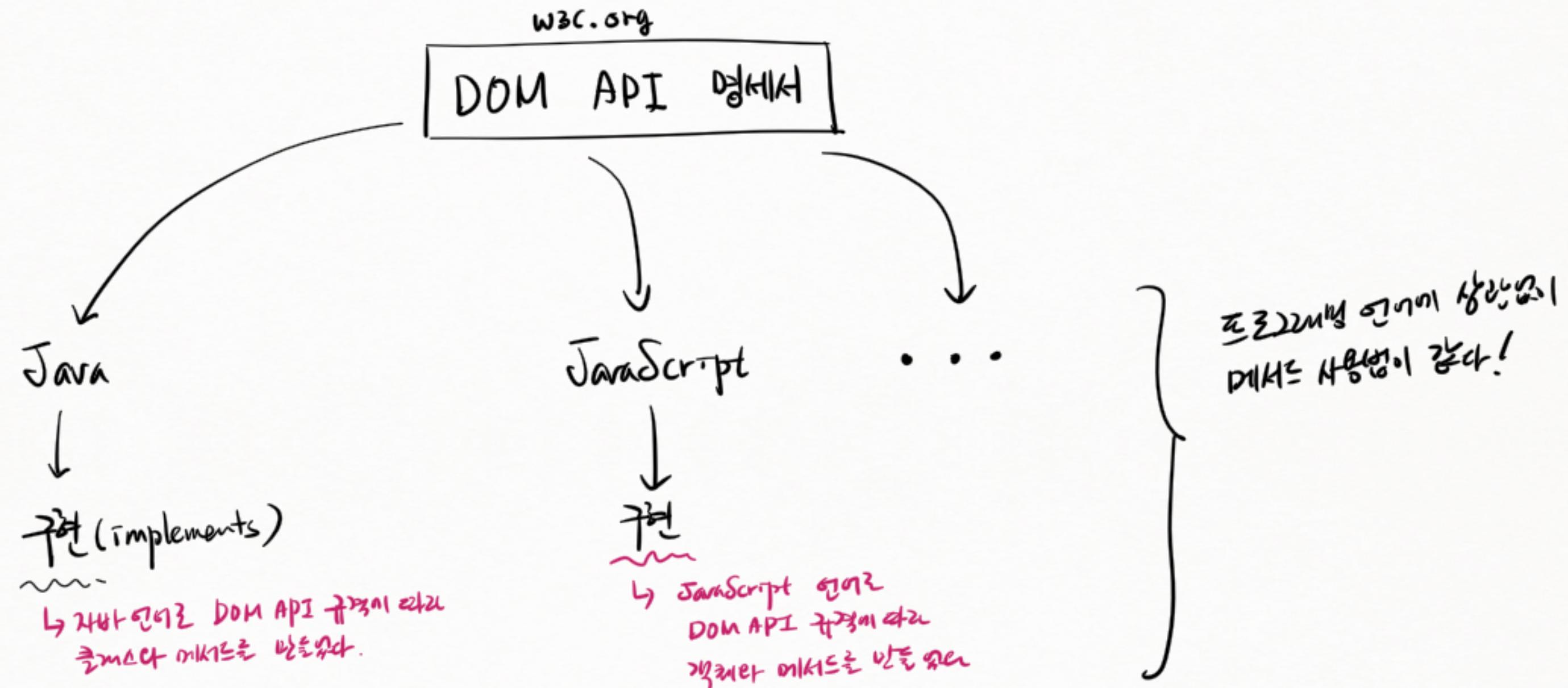
* 생성자와 인스턴스 (instance)

↳ 실제적인 예

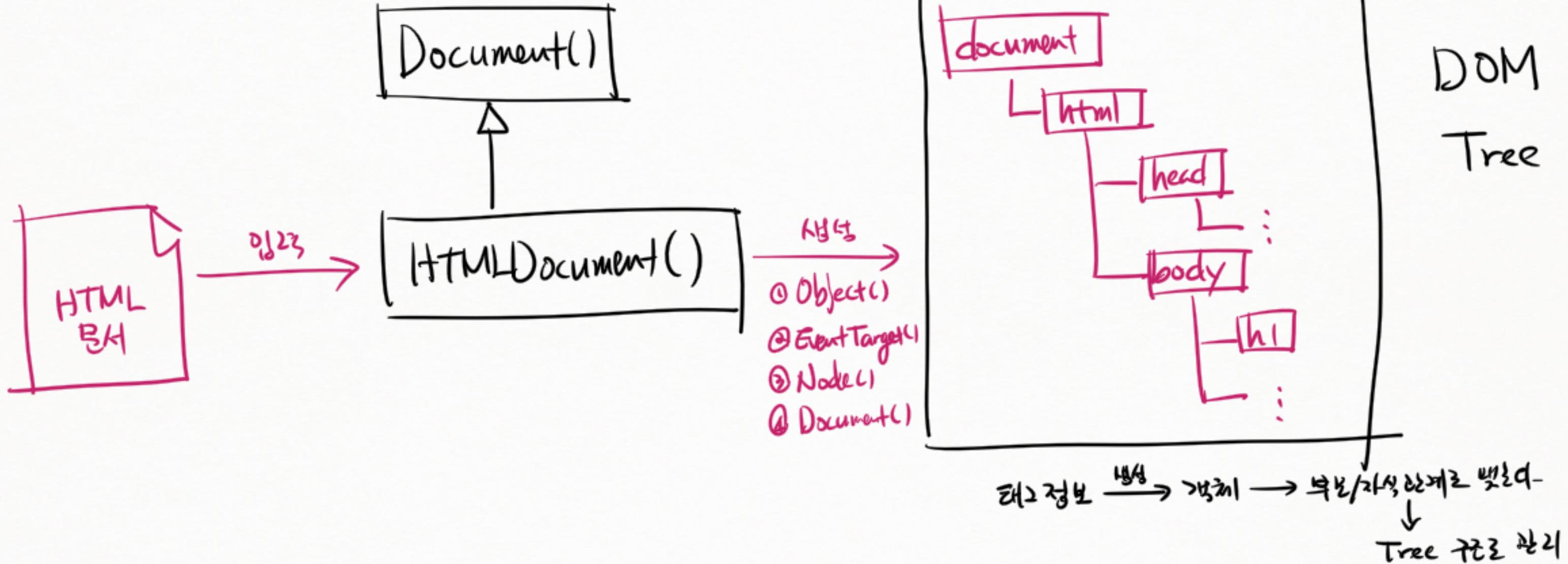


DOM API

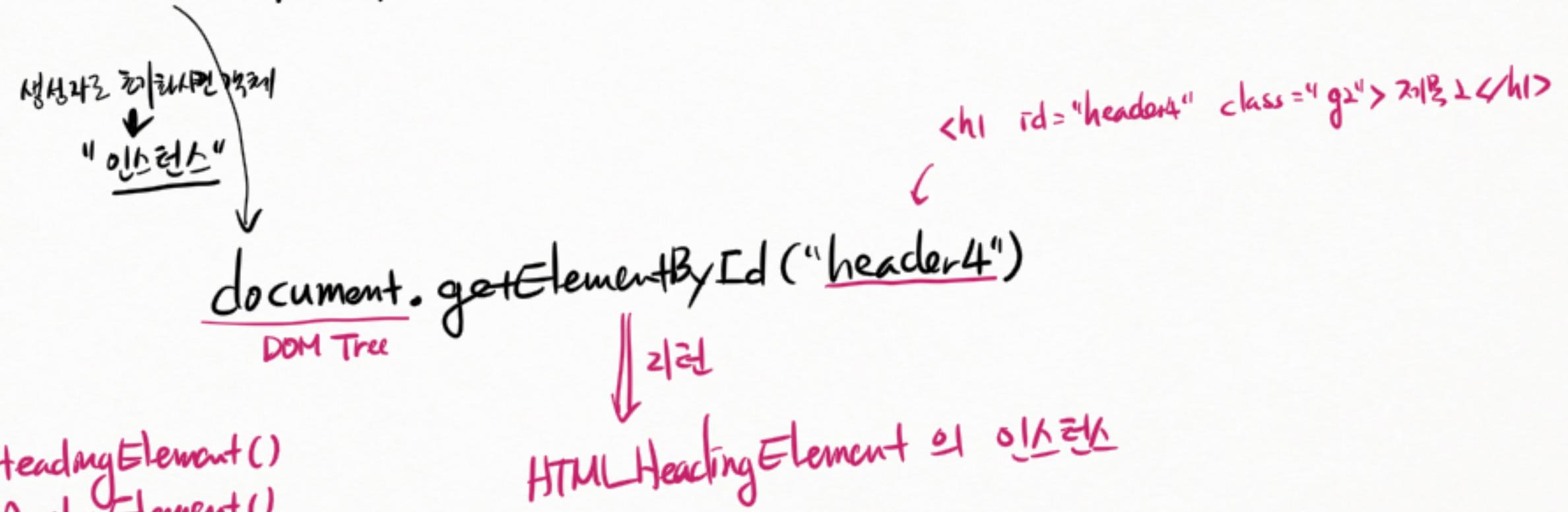
* DOM API



* HTMLDocument (Document()) et document



* Document.prototype.getElementById()



`<h1>` → `HTMLHeadingElement()`

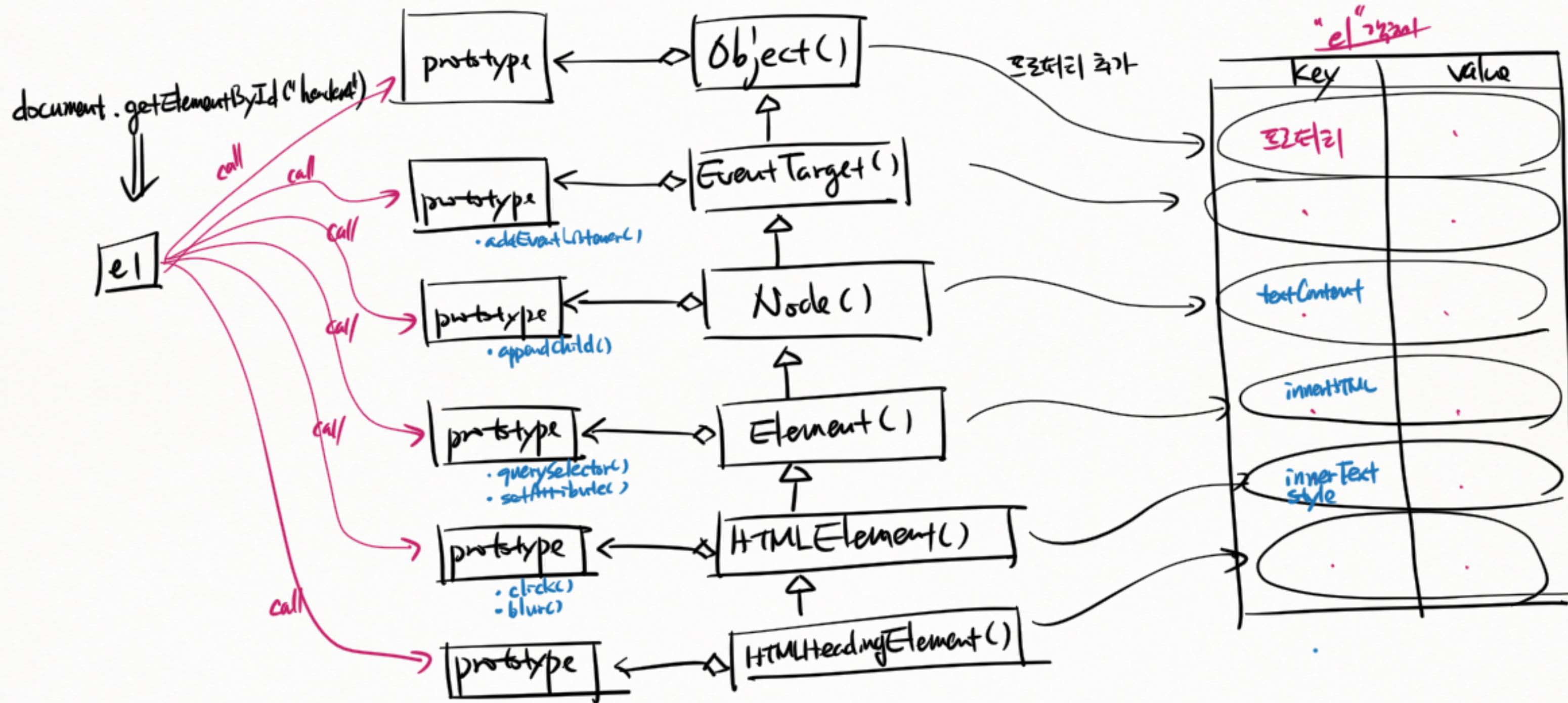
`<a>` → `HTMLAnchorElement()`

`<p>` → `HTMLParagraphElement()`

:

:

* HTMLHeadingElement() 생성자 초기화의 과정



~~(350)~~. removeChild (~~(200)~~)



~~removeChild~~

