

K-Digital Training KDT 풀스택 웹 개발자 양성 부트캠프 3기

Javascript 심화

WITH 팀 리처드



JS



Javascript



생동감

JavaScript

웹 페이지에서 복잡한 기능을 구현할 수 있도록 하는
스크립팅 언어 또는 프로그래밍 언어

언어 타입

강한 타입 언어

타입 검사를 통과하지 못한다면 실행 자체가 안 된다.

String, int, double 등처럼 타입을 1종류로 명확히 지정

약한 타입 언어

런타임에서 타입 오류를 만나더라도 실행을 막지 않는다.

타입이 여러 종류인 값들이 상관없이 지정된다.

언어 타입

강한 타입 언어 (Strong)	약한 타입 언어 (Weak)
Java, C, C++, C#	Javascript, Python

Javascript 자료형

Primitive 자료형

Object 자료형

Primitive 자료형

Boolean

참(true), 거짓(false) 둘 중 하나의 값을 갖는 요소

Number

숫자형으로 정수와 부동 소수점, 무한대 및 NaN(숫자 아님)

String

문자 데이터를 나타낼 때 사용

Primitive 자료형

Null

빈 값을 뜻하는 null 타입
타입은 존재하지만 값 존재 X

Undefined

값 X 타입 X

Object 자료형

객체 자료형

참조 자료형

Object 뿐 아니라 배열과 함수, 클래스 등 모두 Object에 포함

객체

실생활에서 우리가 인식할 수 있는 사물



객체 : 고양이 그 자체

속성 :

이름 - 나비

나이 - 1살

메소드 :

mew() - 울다

eat() - 먹는다

실생활에서 우리가 인식할 수 있는 사물



```
var cat = {  
  name: “나비”,  
  age : 1,  
  mew : function() {  
    return “냐옹”;  
  }  
};
```

Object 자료형 - 배열

숫자형과 문자열과 마찬가지로 일반적인 스크립트와 동일

[]나 new Array()를 이용해 생성

```
var arr1 = [1, 2, 3, "안녕", "반가워"];  
var arr2 = new Array(1, 2, 3, "안녕", "반가워");
```

Object 자료형 - 배열

- 변수명.length
- 변수명.push(추가할 값)
- 변수명.pop()
- 변수명.unshift(추가할 값)
- 변수명.shift()
- 변수명.indexOf(찾을 값)

Object 자료형 – 객체 리터럴/ 딕셔너리

키-값 형태로 저장

```
var me = {  
  name: 'kyuri',  
  birth: '1115'  
};  
me['gender'] = 'F';  
console.log( me );
```

자료형 확인하기

- typeof()

```
typeof('문자')  
typeof(245)  
typeof(function() { } );  
typeof(true)  
typeof({})  
typeof([])  
typeof(NaN)|  
typeof(null)
```

Javascript 표준객체

Javascript 표준 객체

- 자바스크립트가 기본적으로 가지고 있는 객체들
- 프로그래밍을 하는데 기본적으로 필요한 도구들
- String, Number, Array, Date, Math

Date 객체

- Javascript 에서 매 순간 바뀌는 시간과 날짜에 관한 정보를 얻기 위해 사용하는 객체
- 초기화

```
new Date()  
new Date(밀리초)  
    -> new Date(8000000); // 1970년 1월 1일 0시부터 밀리초만큼 지난 날짜  
new Date(년, 월, 일, 시, 분, 초, 밀리초)  
    -> new Date(16, 5, 25); // 1916년 5월 25일 00:0:00  
    -> new Date(2016, 5, 25, 15, 40) // 2016년 5월 25일 15:40:00
```

Date 객체 - 함수

- **Date.now()**
- Date.prototype getter 메소드 (var date = new Date();)
 - date.**getFullYear()**
 - date.**getDate()**
 - date.**getDay()**
 - date.**getTime()**
 - date.**getHour()**
 - date.**getMinutes()**
 - date.**getSeconds()**

Math 객체

- 수학에서 자주 사용하는 상수와 함수들을 미리 구현해 놓은 Javascript 표준 내장 객체

Math 객체 - 함수

- Math.**PI**
- Math.**E**
- Math.**min()**
- Math.**max()**
- Math.**random()**
- Math.**round()**
- Math.**floor()**
- Math.**ceil()**