

3章

小林拓

オブジェクト

- 「モノ」そのもの
- 中に含まれる要素は、「モノ」の特性や動作を表すために存在する
- オブジェクトを中心としてコードを組み立てていく手法のことを**オブジェクト指向**という

オブジェクト

- オブジェクト＝プロパティ＋メソッド
- プロパティ:オブジェクトが持っているもの、できること
- メソッド:オブジェクトが実際にすること

オブジェクト

- インスタンス＝＞和訳「実体」
- インスタンス化：オブジェクトの複製を作ること
- インスタンス：インスタンス化によって出来上がった複製のこと

オブジェクト

- 例:

↓通称: 宣言する

```
var hoge = new Hoge();
```

組み込みオブジェクト

- Javascriptにあらかじめ組み込まれている、オブジェクトやメソッド
- 例 : Numberオブジェクト、Stringオブジェクトなど、またはそのメソッド

オブジェクト

- コンストラクタ: 初期化処理 (オブジェクトを生成した時にオブジェクト名と同じメソッドが自動的に生成される. そのメソッド内にそのオブジェクトの初期化処理を記述する)
- 初期化処理時に、そのオブジェクト内全般で使える変数等を定義する. (この変数のことを **インスタンス変数** (メンバ変数) という)

静的プロパティ、静的メソッド

- インスタンスを生成しなくても(new しなくても)、使うことができるメソッド、プロパティ
- 俗にstaticメソッド、プロパティという

String

- 文字列を表すオブジェクト

Number

- 数字を表すオブジェクト(整数、小数は区別しなくていい)

Math

- 数学的な計算をするためのオブジェクト

Array

- 配列をオブジェクト

Date

- 時間を扱うオブジェクト
- 中身は1970年1月1日から経過したミリ秒(数字(Number))

正規表現

- あいまいな文字列を表記する記法
- 主に文字(数字)の判別や入力制限などに使われる。
- いわゆる、書き方の共通ルール

オブジェクトの基盤

- どのオブジェクトを作ろうとも、Objectを継承する(指定したオブジェクトの中身を使うことができること)
- Objectがもつメソッドとしてto_StringとValueOfがある
- (あとcloneとto_hash?も)

Global

- どこでも宣言しなくても使えるメソッドやオブジェクトのこと