

1 객체의 이해와 생성

▶ 객체

- ▣ 여러 값을 모아 놓은 데이터 타입
- ▣ 객체의 종류
 - ① Property : 객체 내부에서 객체 표현하는 변수
 - ① Method : 함수로 된 Property
 - ① 내장 객체 : JavaScript에서 제공하는 객체
 - ① 브라우저 객체 모델, 문서 객체 모델, 사용자 정의 객체 등

▶ 객체의 생성

- ▣ 생성자 함수와 프로토 타입으로 정의
- ▣ 객체 literal, new 연산자 이용

▶ 객체 메소드

- ▣ 함수를 값으로 가진 프로퍼티
- ▣ 값이 함수이므로 작동을 위해 사용

2 Number, String 객체

▶ 내장 객체

- ▣ JavaScript에서 제공하는 유용한 객체, 기본 데이터 타입에서 처리하지 못하는 데이터 또는 기본 데이터 타입의 객체 타입을 처리하기 위해 제공

▶ Number

- ▣ 기본 데이터 타입인 숫자에 대응하는 객체 타입
- ▣ 다양한 프로퍼티와 메소드 존재
- ▣ 생성자를 사용하여 생성할 수 있음
- ▣ 숫자 데이터 타입에 프로퍼티나 메소드를 적용 → 일시적으로 Number 객체

▶ String

- ▣ 기본 데이터 타입인 문자열에 대응하는 객체 타입
- ▣ 문자열에 관련된 다양한 메소드를 제공하여 문자열을 가공할 수 있게 해줌

3 Date, Math 객체

▶ Date

- ▣ 현재 시간을 얻어내거나 시간 연산 가능
- ▣ 내장 객체와는 다르게 생성자를 통한 인스턴트화가 필요 X
- ▣ 공유 객체 자체에서 메소드와 프로퍼티에 접근 가능

▶ Math 객체

- ▣ 삼각함수 메소드, 반올림 메소드, 올림 값과 내림 값, 절대 값과 역승, 최대 값과 최소 값, 난수발생