

# 객체 탐색

## filtering 메소드

- 선택자로 지정한 객체를 기준으로 객체 그룹에서 위치를 기준을 객체 선택하는 메소드

메소드	내용
<code>\$(s').first()</code>	선택된 요소 중 제일 처음 있는 요소 리턴
<code>\$(s').last()</code>	선택된 요소 중 제일 마지막에 있는 요소 리턴
<code>\$(s').eq(숫자)</code>	인덱스번호와 일치하는 요소 리턴 (0부터 시작)
<code>\$(s').filter("검색식 선택자")</code>	인자 값과 일치하는 요소만 리턴
<code>\$(s').not()</code>	인자 값과 일치하지 않는 요소만 리턴

## Ancestors메소드

- 선택된 요소의 상위 요소들을 선택할 수 있는 메소드

메소드	내용
<code>\$( 's' ).parent()</code>	선택된 요소의 바로 위 상위요소만 리턴
<code>\$( 's' ).parents([인자])</code>	선택된 요소의 모든 상위 요소 리턴, 매개변수가 있으면 매개변수와 일치하는 부모만 리턴
<code>\$( 's' ).parentsUntil([인자])</code>	선택된 요소부터 인자요소까지 범위의 요소 리턴

## Descendants메소드

- 선택된 요소의 하위 요소들을 선택할 수 있는 메소드

메소드	내용
<code>\$( 's' ).children([인자])</code>	선택된 요소의 모든 자손(다음레벨)객체를 리턴 선택된 요소의 인자와 일치하는 자손(다음레벨)객체 리턴
<code>\$( 's' ).find(인자)</code>	선택된 요소의 인자와 일치하는 모든 후손(모든레벨) 객체 리턴

## Sideways메소드

- 같은 레벨에 있는 요소(형제)를 선택할 수 있는 메소드

메소드	내용
<code>\$('.s').siblings([인자])</code>	선택된 요소와 같은 레벨(형제)에 있는 요소리턴 선택된 요소의 같은 레벨(형제) 중 인자와 일치하는 요소 리턴
<code>\$('.s').next()</code>	선택된 요소의 같은 레벨(형제)들 중 선택된 요소 다 음의 한 개 요소를 리턴
<code>\$('.s').nextAll()</code>	선택된 요소의 같은 레벨(형제)들 중 선택된 요소 다 음의 모든 요소를 리턴
<code>\$('.s').nextUntil(인자)</code>	선택된 요소부터 같은 레벨(형제)들 중 인자까지 범위 의 모든 요소를 리턴

## Sideways메소드

메소드	내용
<code>\$( 's' ).prev()</code>	선택된 요소의 같은 레벨(형제)들 중 선택된 요소 이전의 한 개 요소를 리턴
<code>\$( 's' ).prevAll()</code>	선택된 요소의 같은 레벨(형제)들 중 선택된 요소 이전의 모든 요소를 리턴
<code>\$( 's' ).prevUntil(인자)</code>	선택된 요소의 같은 레벨(형제)들 중 선택된 요소 이전의 요소를 리턴

## 요소가 있는지 찾는 메소드

- 선택자로 지정된 범위에 특정한 요소가 존재하는지 찾을 때 사용하는 메소드

메소드	내용
<code>\$('s').is(인자)</code>	선택된 요소의 범위내에 인자와 동일한 요소가 있는지 찾아서 있으면 true, 없으면 false 리턴