

3장 DOM 객체 다루기_끝말잇기 게임

대화상자 띄우기

- prompt() : 사용자로부터 값을 전달받는다.
- alert() : 사용자에게 경고 메시지를 표시한다.
- confirm() : 사용자의 확인을 요구한다.

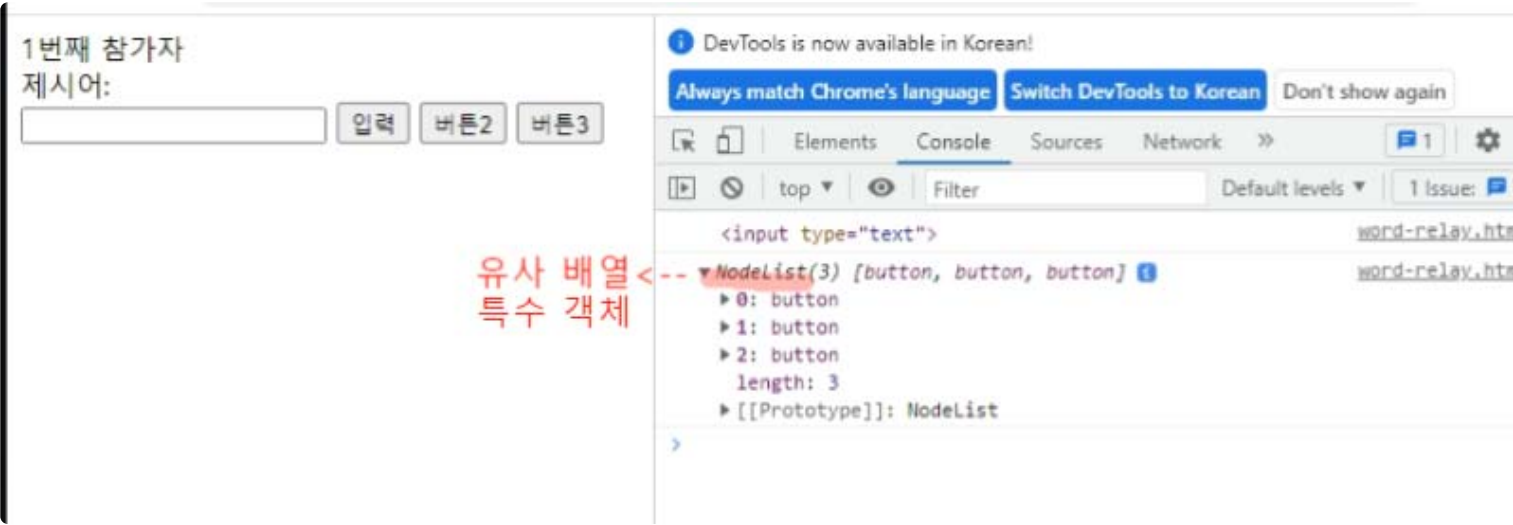
html 태그 선택

- 한개 태그 선택 함수 : `document.querySelector('선택자')`
- 여러개의 태그 모두 선택 함수 : `document.querySelectorAll('선택자')`
- id로 태그 선택 함수(유일한 태그 선택) : `document.querySelector('#아이디')`
- class로 태그 선택 함수(여러 태그 동시 선택) : `document.querySelectorAll('.클래스')`
- 어떤 태그 안에 들어있는 다른 태그 선택 함수 : `document.querySelectorAll('선택자 내부선택자 내부선택자...')`

Python

Dark

```
1 <script>
2   const $input = document.querySelector('input');
3   console.log($input);
4   const $$button = document.querySelectorAll('button');
5   console.log($$button);
6   const $order = document.querySelectorAll('span');
7   console.log($$button);
8 </script>
```



태그에 이벤트 달기

- html이 화면을 만들어 주면 이벤트를 통해서 html과 상호작용, 자바스크립트와 상호작용
- 이벤트 리스너를 달아

태그.addEventListener('이벤트 이름', 리스너 함수);
*리스너함수=콜백함수=익명함수

리스너 함수는 여러번 재사용 될때는 변수로 따로 빼면 좋다

태그의 내부값 선택

기본적으로 태그의 내부값을 선택할때는 **textContent**를 사용하는게 맞지만 **입력 태그만 value**를 사용한다.

입력태그.value; //입력창의 값을 가져옴
입력태그.value = 값; //입력창에 값을 넣음

input.value / select.value / textarea.value
button.textContent / div.textContent / span.textContent

3장 끝말잇기 코드

Python

Dark

```
1 <body>
2   <div><span id = "order">1</span>번째 참가자</div>
3   <div>제시어: <span id = "word"></span></div>
4   <input type="text">
5   <button>입력</button>
6   <script>
7     const number = Number(prompt('몇 명이 참가하나요?'));
8     const $button = document.querySelector('button');
9     const $input = document.querySelector('input');
10    const $word = document.querySelector('#word');
11    const $order = document.querySelector('#order');
12    let word: //제시어
```

Self Check 쿵쿵따 게임

Python

Dark

```
1 <html lang="ko">
2 <head>
3   <meta charset="UTF-8">
4   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>쿵쿵따 게임</title>
7 </head>
8 <body>
9   <div><span id = "order">1</span>번째 참가자</div>
10  <div>제시어: <span id = "word"></span></div>
11  <input type="text">
12  <button>입력</button>
```

4장 함수 사용하기_계산기

input readonly : 사용자가 글자를 쓸 수 없도록 한다.

함수에서 중복이 발생했을때, 다른 부분들을 매개변수로 빼라.

함수를 만드는 함수 = 고차함수

p228. 1분퀴즈

if문 중첩 줄이기

```
> function test() {  
    let result = '';  
    if (a) {  
        if (!b) {  
            result = 'c';  
        }  
    } else {  
        result = 'a';  
    }  
    result += 'b';  
    return result;  
}
```

Python

Dark

```
1 function test() {  
2     let result = '';  
3     if (a) {  
4         if (!b) {  
5             result = 'c';  
6         }  
7     } else {  
8         result = 'a';  
9     }  
10    result += 'b';  
11    return result;  
12 }
```

1. if문 다음에 나오는 공통된 절차를 각 분기점 내부에 넣는다.

Python

Dark

```
1 function test() {  
2     let result = '';  
3     if (a) {  
4         if (!b) {
```

```

5         result = 'c';
6     }
7     result += 'b'; //공통절차
8     return result; //공통절차
9 } else {
10     result = 'a';
11     result += 'b'; //공통절차
12     return result; //공통절차

```

2. 분기점에서 짧은 절차부터 실행하게 if문을 작성한다.(순서변경)

Python

Dark

```

1 function test() {
2     let result = '';
3     if (!a) {
4         result = 'a';
5         result += 'b'; //공통절차
6         return result; //공통절차
7     } else {
8         if (!b) {
9             result = 'c';
10        }
11        result += 'b'; //공통절차
12        return result; //공통절차

```

3. 짧은 절차가 끝나면 return(함수 내부의 경우)이나 break(for문 내부의 경우)로 중단한다.

4. else를 제거 한다(이때 중첩하나가 제거된다.)

Python

Dark

```

1 function test() {
2     let result = '';
3     if (!a) {
4         result = 'a';
5         result += 'b';
6         return result;
7     }
8     if (!b) {
9         result = 'c';
10    }
11    result += 'b';
12    return result;

```

5. 다음 중첩된 분기점이 나오면 1~4의 과정을 반복한다.

p232. 1분 퀴즈

(가) 채워 alert 창 실행하기

Python

Dark

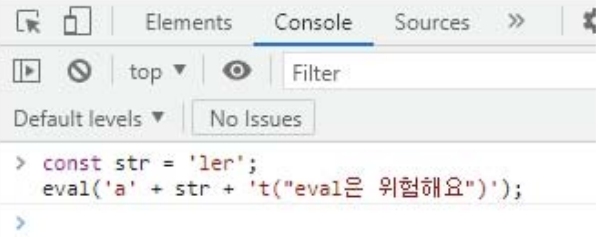
```

1 const str = (가);
2 eval('a' + str + 't("eval은 위험해요")');
3
4
5
6 const str = 'ler';
7 eval('a' + str + 't("eval은 위험해요")');

```

이 페이지 내용:
eval은 위험해요

확인



Self Check 연이어 계산하기.

Python

Dark

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <head>
3   <meta charset="utf-8">
4   <title>연이어 계산하기</title>
5   <style>
6     * { box-sizing: border-box }
7     #result { width: 180px; height: 50px; margin: 5px; text-align: right }
8     #operator { width: 50px; height: 50px; margin: 5px; text-align: center }
9     button { width: 50px; height: 50px; margin: 5px }
10  </style>
11 </head>
12
```