



7월 1일 복습

이태양



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" xmlns:v-on="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Title</title>
  <link rel="stylesheet" href="/css/vue/second.css">
</head>
<body>
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/vue/dist/vue.js"></script>
<!-- 어떤 동작을 하겠다는 가다를 잡아놓고 -->
<div id="app">
  <p>{{ message }}</p>
  <ol>
    <li v-for="item in list">{{ item }}</li>
  </ol>
  <button v-on:click="buttonClickTest">클릭해봐!</button>
  <input v-model="initMsg">
  <p>{{ initMsg }}</p>
  <button v-on:click="show = !show">압!</button>
  <transition>
    <p v-if="show">invisibility도 쉽게 제어 되네 ?</p>
  </transition>
  <p>Hello {{ message }}</p>
  <p>{{ message.length }}</p>
  <p>{{ list[3] }}</p>
  <p>{{ list[num] }}</p>
  <button v-on:click="increment">숫자를 카운팅 해보자!</button>
  <p>{{ count }}번 클릭했습니다.</p>
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" version="1.1">
```

Message 를 p로 출력

클릭시 buttonClickTest 함수 실행

initMsg를 p로 출력

Transition은 속성을 서서히 변화시킬 때
사용

<p>로 정보들을 출력

클릭시 increment함수 실행

```

<circle cx="0" cy="75" v-bind:r="radius" fill="lightblue"/>

</svg>
<input type="range" min="0" max="100" v-model="radius"><br><br><br>

<p>{{ randomNumber }}</p>
<button v-on:click="randomGeneration">랜덤 숫자 발생!</button>

<input v-model="monsterName">
<button v-on:click="addMonster">몬스터 추가하기</button>
<ul>
  <li v-for="(monster, index) in monsters"
    v-bind:key="monster.id"
    v-bind:class="{strong: monster.hp > 300}">
    ID.{{ monster.id }} {{ monster.name }} HP.{{ monster.hp }}
    <span v-if="monster.hp > 300">개썰다</span>
    <button v-on:click="userAttack(index)">평타</button>
    <button v-on:click="removeMonster(index)">몬스터 삭제</button>

  </li>
</ul>
</div>
<!-- 요렇게 해라고 오더함 -->
<script src="/vue/second/second.js"></script>
</body>
</html>

```

V-bind 는 뭘 의미하는지 느낌이 잘 오지 않습니다



```
.v-enter-active, .v-leave-active {  
  transition: opacity 2s;  
}
```

```
/*투명도를 2초동안 Fade in Fade out*/  
.v-enter, .v-leave-to {  
  opacity: 0;  
}
```

```
var app = new Vue ({  
  el: '#app',  
  data: {  
    message: '우왕 뷰 짱',  
    initMsg: '양방향 연결이 뭔지 함 볼까 ?',  
    list: ['사과', '바나나', '딸기', '수박', '참외', '포도', '망고', '블루베리', '체리'],  
    show: true,  
    num: 3,  
    count: 0,  
    radius: 50,  
    randomNumber: 0,  
    monsterName: '',  
    monsters: [  
      {id: 1, name: '슬라임', hp: 30},  
      {id: 2, name: '고블린', hp: 50},  
      {id: 3, name: '카오스 드래곤', hp: 9999999},  
      {id: 4, name: '주황버섯', hp: 50},  
      {id: 5, name: '골렘', hp: 5000},  
      {id: 6, name: '달팽이', hp: 20},  
      {id: 7, name: '켄타우로스', hp: 50000},  
      {id: 8, name: '스켈레톤', hp: 200000},  
      {id: 9, name: '리본돼지', hp: 200},  
      {id: 10, name: '크림슨 발록', hp: 1000000}  
    ]  
  },  
},
```

데이터 값 지정



```
methods: {  
  
  buttonClickTest: function (event) {  
    alert('뷰 짱')  
  },  
  
  increment: function () {  
    this.count += 1  
  },  
  addMonster: function() {  
  
    var max = this.monsters.reduce( function(a,b) {  
      return a > b.id ? a : b.id  
    }, 0)  
  
    this.monsters.push({  
      id: max+1,  
      name: this.monsterName,  
      hp: monster  
    })  
  },  
  removeMonster: function(index) {  
    // 찾은 인덱스 값에서 1개를 지워라  
    // 즉 인덱스 값의 정보를 지워라  
    this.monsters.splice(index, 1);  
  },  
  userAttack: function(index) {  
    this.monsters[index].hp -= 10  
  },  
}
```

메서드 선언



```
randomGeneration () {  
  //1부터 10까지 난수를 생성합니다.  
  this.randomNumber = Math.floor(Math.random() * 10) + 1;  
}  
},  
beforeCreate() {  
  console.log('Vue 객체를 만들기 이전입니다')  
},  
created() {  
  console.log("Vue 객체를 만들었습니다")  
},  
beforeMount() {  
  console.log('HTML 요소를 불히기 전입니다')  
},  
mounted() {  
  console.log('HTML 요소를 불힙니다')  
},  
beforeUpdate() {  
  console.log("VDOM의 변화를 감지합니다")  
  var i  
  for(i = 0; i < this.monsters.length; i++){  
    if (this.monsters[i].hp <= 0){  
      this.monsters.splice(i, 1)  
    }  
  }  
},  
updated() {  
  console.log("VDOM의 변화를 적용합니다")  
},
```

```
beforeDestroy() {  
  console.log("Vue 객체를 파괴하기 이전입니다.")  
},  
destroyed() {  
  console.log("Vue 객체를 파괴하였습니다.")  
}  
})
```

Hp가 0이하로 떨어지면 삭제 동작