<html – css canvax>

* canvax 요소는 고정된 크기의 드로잉 영역을 생성한다.
* canvas 요소가 있으면 getContext() 메서드를 사용하여 드로잉 컨텍스트에 엑세스 할 수 있다. (2D, 3D)
* getContext를 지원하지 않는 브라우저 대응

|  |
| --- |
| if(canvax.getContext){  var ctx = canvas.getContext(“2D”)  }else{  // 브라우저가 canvas를 지원하지 않습니다.  } |

* 도형그리기
  + fillStyle = “바탕화면 색상”
  + fillRect(x, y, width, height) – 색칠된 직사각형을 그림
  + strokeRect(x, y, width, height) – 직사각형의 윤곽선을 그림
  + clearRect(x, y, width, height) – 특정 부분을 지우는 직사각형
* 경로 그리기
  + beginPath() – 새로운 경로를 생성
  + closePath() – 현재 하위 경로의 시작 부분과 연결된 직선을 추가
  + stroke() – 윤곽선을 이용하여 도형을 그림
  + fill() – 경로 내부를 채움
  + moveTo(x, y) – 펜을 x와 y로 지정된 좌표로 옮김
  + lineTo(x, y) – 현재 드로잉 위치에서 x와 y로 지정된 위치까지 선을 그린다.
* 원호 그리기
  + arc(x, y, radius, startAngle, endAngle, 방향(true:시계반대방향))
* 변형
  + translate(x, y) – 이동
  + scale(x, y) – x축 몇 배, y축 몇 배 식으로 조정 ( 예: ctx.scale(2, 2) )
  + rotate(radian) – radian은 degree(도)가 아님. (변환방법: radian = (Math.PI/180) \* 각도
    - 예) rotate((Math.PI/180) \* 25);
  + transform(a, b, c, d, e, f)
    - a: 수평 확대-축소
    - b: 수평 비스듬히 기울이기, c: 수직 비스듬히 기울이기
    - d: 수직 확대-축소
    - e: 수평이동, f: 수직이동
* 상태 저장과 복원
  + save() – canvas의 모든 상태를 저장
  + restore() – 가장 최근에 저장된 상태로 복원

<jquery>

* get, set - test(), html(), attr(), val()
* 추가, 삭제
  + 요소의 바깥쪽 앞(before), 요소의 바깥쪽 뒤(after)
  + 요소의 안쪽 앞(prepend), 요소의 안쪽 뒤(append)
  + remove() , empty()
  + addClass(), removeClass(), toggleClass(), hasClass()
* 속성
  + css(‘속성’, ‘속성값’).css(‘속성2’, ‘속성값2’);
  + css({‘속성’: ‘속성값’, ‘속성2’: ‘속성값2’});
  + width(), height()
  + innerWidth(), outerWidth()
* animate({명령값}, ‘속도값’, callback);

<dom traversing>

* 나와 부모(조상) 관계
  + parent()
  + parents()
  + parentsUntil()
* 나와 자식(자손) 관계
  + children()
  + find()
* 형제관계 (같은 서열 관계)
  + siblings()
  + next()
  + nextAll()
  + nextUntil()
  + prev()
  + prevAll()
  + prevUntil()
* 특별하게 선택
  + first() => first-child()
  + last() => last(child()
  + eq() => nthchild(1) // 배열로 가져오기
  + not()