



# 바닐라JS 챌린지

신청자 **1300명**

기간 **2주**

**Day 10 of 15**

Previous Solution

Today's Blueprint

[챌린지 사용방법](#)

[바닐라JS 챌린지 진도표](#)

[Code Sandbox 사용방법](#)

[슬랙 이용방법](#)

Today's Assignment



정답 해설





## TAS 응답 예제

## index.html

(1)

- 범위를 정하기 위해 사용자가 최대값을 입력할 부분입니다.

```
1 <h3 class="js-title">
2   Generate a number between 0
   and <input id="maxNumber"
   type="number" />
3 </h3>
```

(2)

- 게임을 진행하기 위해 사용자가 숫자를 골라야 합니다. 고른 숫자를 입력하고 플레이 버튼으로 게임을 시작할 수 있도록 하기 위한 부분입니다.
- <button> 태그를 클릭해 <input> 태그의 내용을 submit(제출) 하기 위해서는 <form> 태그 내에 작성해야 합니다.

```
1 <form id="js-guess">
2   <label>Guess the number:
   </label>
3   <input type="number"
   max="200" min="5" />
4   <button>Play!</button>
5 </form>
```

(3)



이제 합시다.

```
1 <div id="js-result">
2   <span></span>
3 </div>
```

## index.js

(1)

- 먼저 html 요소들을 js에서 사용할 수 있도록 선언해 줍니다.
- `e.preventDefault();`
- 입력이 제출되며 브라우저가 초기화되는 고유 동작을 막기 위한 코드입니다.

(2)

- `const guessInput = guessForm.querySelector("input");`
- 사용자가 선택한 숫자를 입력하는 요소를 js에서 사용할 수 있게 선언해 줍니다.

(3)

- `guessInput` 과 `maxNumber` 이 모두 입력이 없어 값이 비었을 때 `handleGuessSubmit` 함수를 빠져나옵니다.

```
1 if (guessInput.value === ""
    && maxNumber === "") {
2   return;
3 }
```

(4)



(5)

- `const random = Math.ceil(Math.random() * max);`
- `Math.random()` 함수로 랜덤으로 숫자를 생성합니다. 이때 `Math.random()` 은 0에서 1보다 작은 숫자를 생성하므로 숫자가 생성되는 범위는 `max` 를 넘지 못합니다.
- 필요한 값은 정수 형태의 숫자이기 때문에 `Math.ceil()` 함수를 통해 값을 올림하고 소수점 이하를 없애 줍니다.
- 여기서 버림이 아닌 올림을 하는 이유는 올림을 함으로써 `max` 까지의 수를 얻을 수 있기 때문입니다.

(6)

- `const userGuess = parseInt(guessInput.value, 10);`
- `<input>` 과 `<form>` 태그를 통해 제출된 값은 문자열 형태로 저장됩니다.  
`guessInput.value` 의 타입은 현재 문자열 입니다. 위 코드는 문자열 형태의 입력 값을 숫자 비교를 하기 위해 정수 형태로 바꿔주는 코드입니다.
- `parseInt()` 함수는 문자열을 정수 형태로 바꿔주는 함수입니다. 맨 마지막의 `10` 은 10진수로 변경하라는 의미입니다.

(7)

- 게임의 결과를 출력하기 위한 코드입니다. html에서 작성해 둔 `span` 태그의 `innerHTML` 프로퍼티를 사용해 출력할 내용을 작성해 줍니다.

```
1 const resultSpan =  
  result.querySelector("span");  
2  
3 resultSpan.innerHTML = `You  
  chose: ${userGuess}, the  
  machine chose: ${random}.<br/>  
  <strong> ${userGuess} ===  
    random ? "You won!" : "You  
    lost!" } </strong>`;
```



## 결론

이번 챌린지는 다른 챌린지보다 어려웠던 것 같습니다. 하지만 시간이 좀 더 걸릴 순 있지만 앞에서 나왔던 내용들을 상기해 충분히 해결할 수 있었던 챌린지인 것 같습니다. 태그를 확실하게 알고 그렇게 입력받은 값을 이용해 js에서 다루는 연습을 할 수 있었던 챌린지였습니다.

## 오늘의 과제



## 힌트 엿보기



### NOMAD CODERS

유한회사 노마드컴퍼니

대표: 박인

개인정보책임관리자: 박인

사업자번호: 301-88-01666

주소: 서울시 마포구 양화로 8길 17-28, 6층 141호

-

원격평생교육원: 서울시 서부교육지원청(제2020-13호)

통신판매업 신고번호: 2020-서울마포-1987

이메일: help [at] nomadcoders.co

### NAVIGATION

### LEGAL



Community

취소 및 환불정책

FAQ

Roadmap



Clone Startups. Learn to Code.



© 2017-2021 Nomad Coders. All rights reserved.