




# 03

## 다양한 붓 패턴을 활용한 그림판 만들기

# 마우스 이벤트와 키보드 이벤트



Boolean  
시스템 변수



조건문  
(if - else 문)

# Boolean 시스템 변수

Boolean 변수는 논리 자료형으로 참과 거짓을 나타내는 데 쓰임

## **mouselsPressed**

마우스가 눌렸을 경우 참(1,true)값,  
아닌 경우 거짓(0,false)값을 반환

## **keysPressed**

키보드의 키가 눌렸을 경우 참(1,true)값,  
아닌 경우 거짓(0,false) 값을 반환

## if -else 문

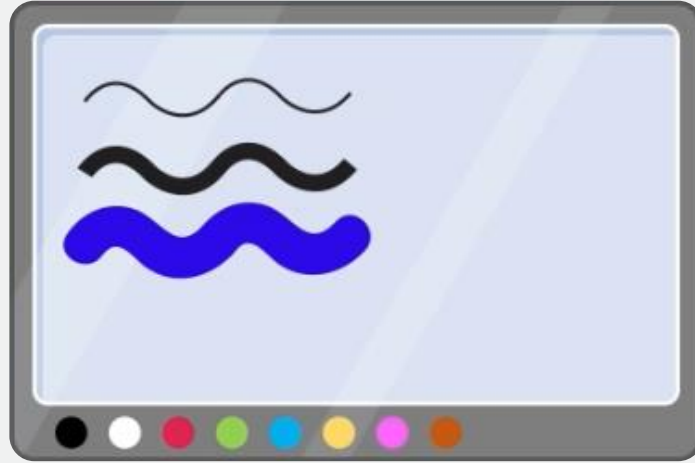
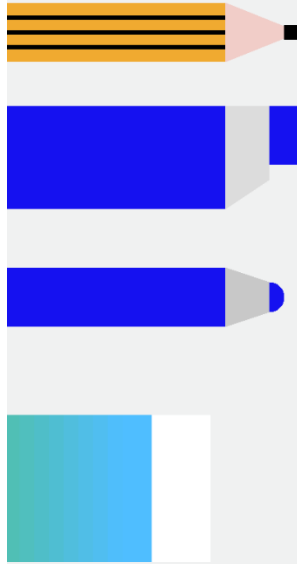
### 마우스 이벤트

```
if(mouselsPressed) {  
    //조건이 true일 때 실행할 내용  
}
```

### 키보드 이벤트

```
if(keylsPresssed) {  
    //조건이 true일 때 실행할 내용  
}
```

형광펜이 선택되었어요!



\*출처 : 교수자 소장

마우스를 클릭했을 때 드로잉 도구를 변경

키보드의 키를 눌렀을 때 선의 두께를 변경



# 오늘의 TIP



## print() 함수와 console.log() 함수

```
print(mouseX,mouseY);  
console.log(mouseX, mouseY);
```

```
print("mouseX"+":"+mouseX);  
print("mouseX"+":"+mouseX+"  
"+"mouseY"+":"+mouseY );
```



# 출처

## 사진

- <http://www.iclickart.co.kr/>
- 교수자 소장, 세종대 ES-연계융합전공 수업결과물, 2016~2019