

HTML / CSS / JavaScript

프로젝트.1

공공데이터를 활용한 풀스택 개발자 과정

CRAFTED USING MIRICANVAS

공공데이터를 활용한 풀스택 개발자 과정

The first project

프로젝트 개요

목적

캐릭터의 자연스러운 이동과 아이템을 획득 시에 해당
아이템은 사라지고 게임 종료 후 결과 화면의 합산된 점
수가 표시되는 것

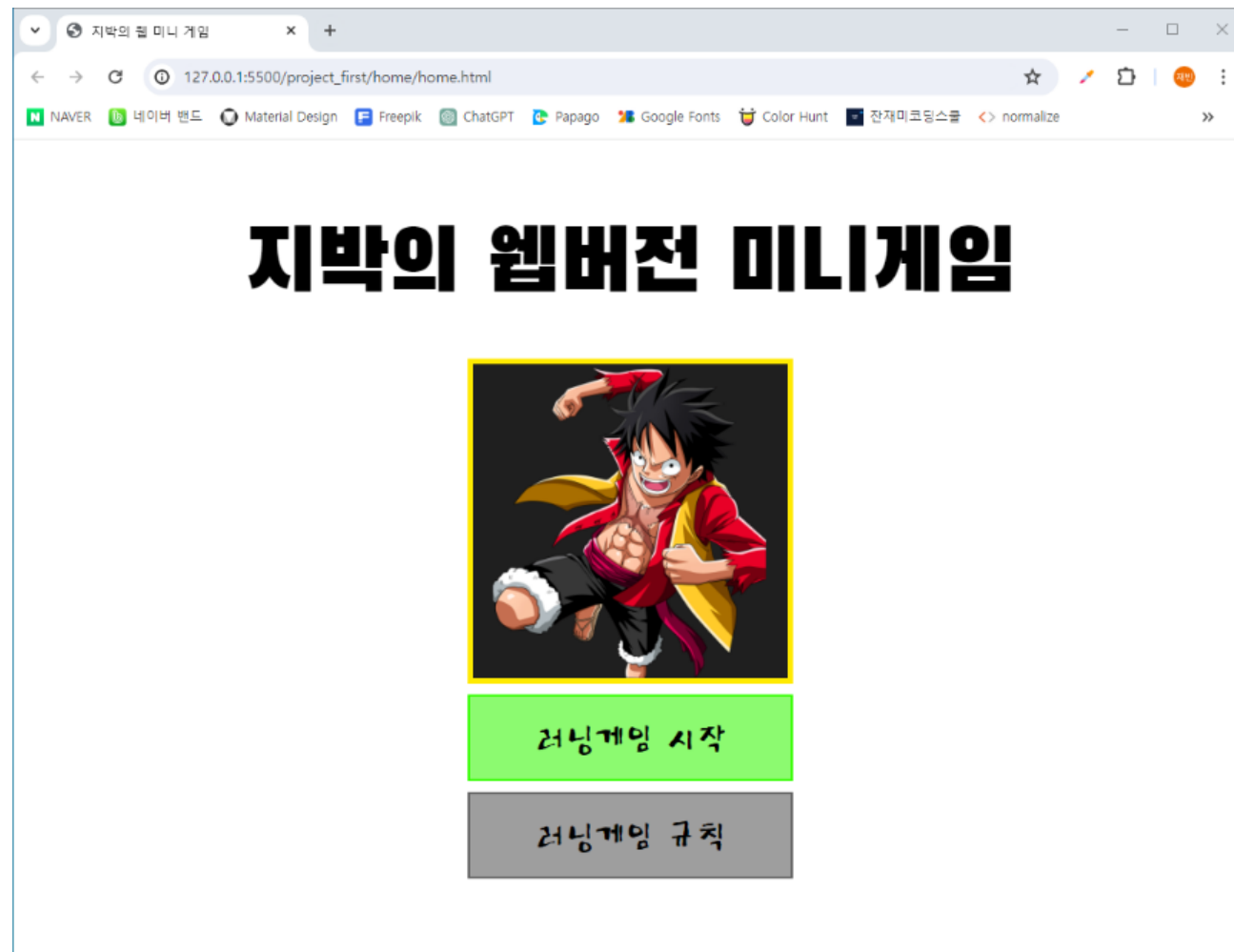
선택 이유

다양한 자바 스크립트의 문법을 직접 활용하여 프로그
래밍 능력을 키우고자 게임 형식으로 프로젝트를 진행

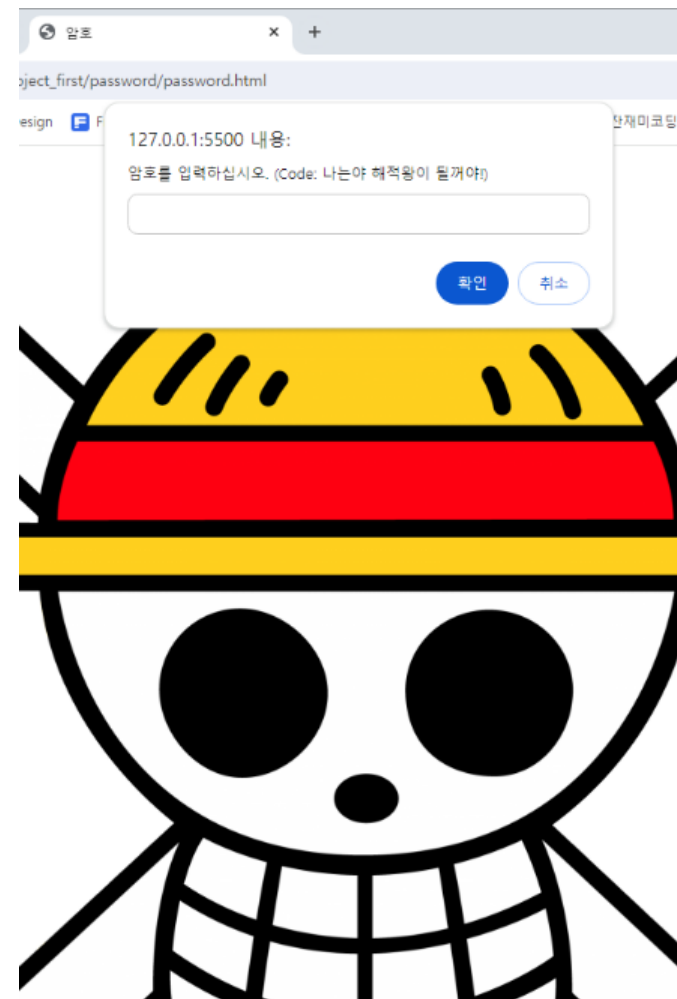
CRAFTED USING MIRICANVAS

TOPIC

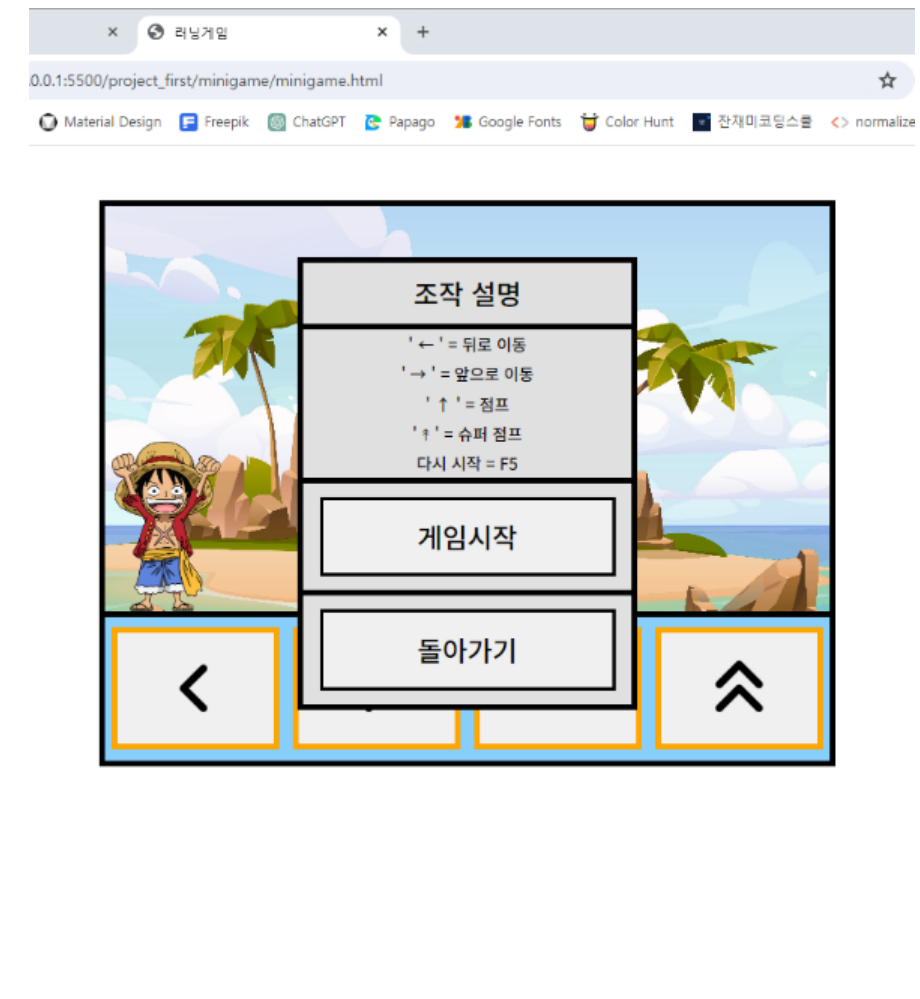
웹버전 미니게임



홈 화면



암호 화면



게임 화면

PROGRAMMING

메서드: `classList.add(remove)`

// 게임 규칙 창이 생김

러닝게임 규칙

- 1분 동안, 해적 아이템 및 보물 획득을 위해 마우스로 루피를 조종하십시오.
- 아이템을 획득할 때마다 점수가 상승하며, 이 점수는 합산됩니다.
- 다양한 위험한 아이템도 주의하세요. 점프를 할 때는 신중해야 합니다.
- 최고 점수를 달성하여 해적의 전설이 되어 세계에 이름을 남기십시오.

그만 보기

"클릭하면 창이 사라짐"



러닝게임 시작

러닝게임 규칙

클릭

(조건) `max-width`

// 반응형 미디어 쿼리 적용

러닝게임 규칙

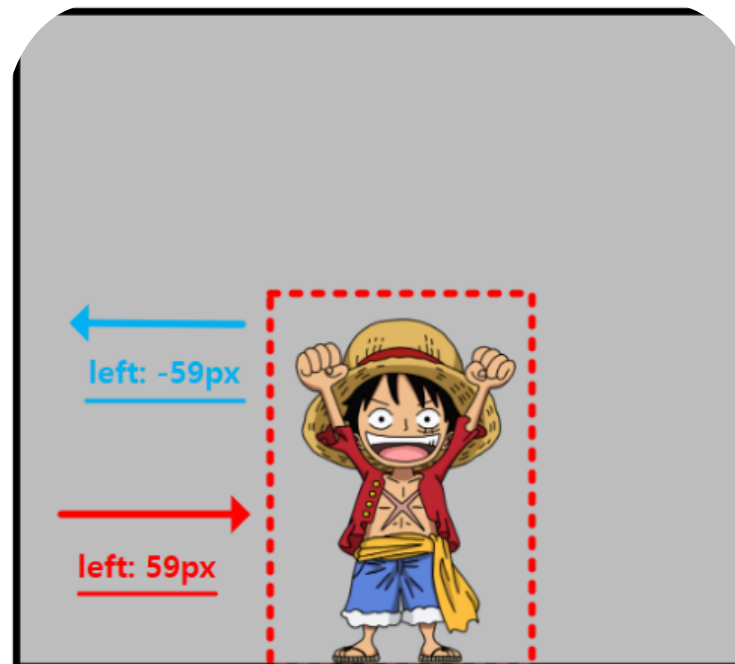
- 1분 동안, 해적 아이템 및 보물 획득을 위해 마우스로 루피를 조종하십시오.
- 아이템을 획득할 때마다 점수가 상승하며, 이 점수는 합산됩니다.
- 다양한 위험한 아이템도 주의하세요. 점프를 할 때는 신중해야 합니다.
- 최고 점수를 달성하여 해적의 전설이 되어 세계에 이름을 남기십시오.



러닝게임 시작

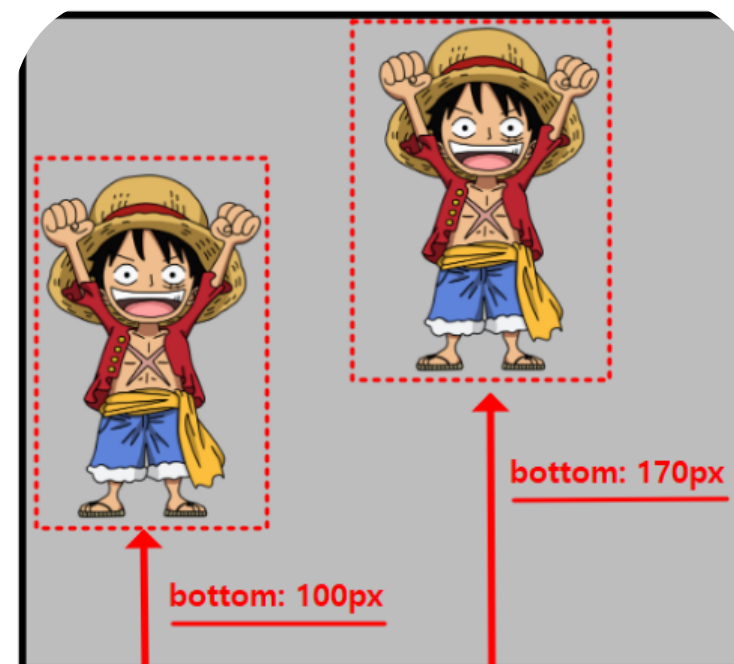
러닝게임 규칙

PROGRAMMING



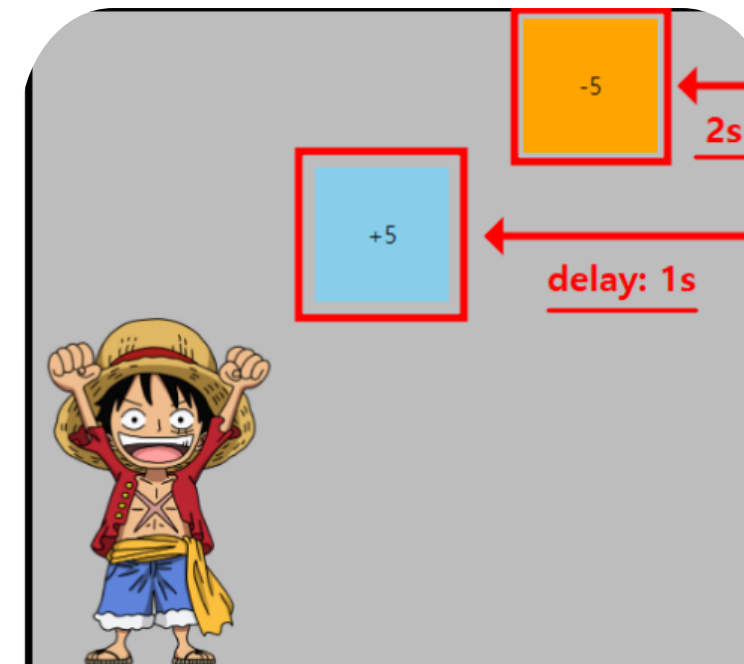
왼쪽 / 오른쪽 이동

프로퍼티: style.left



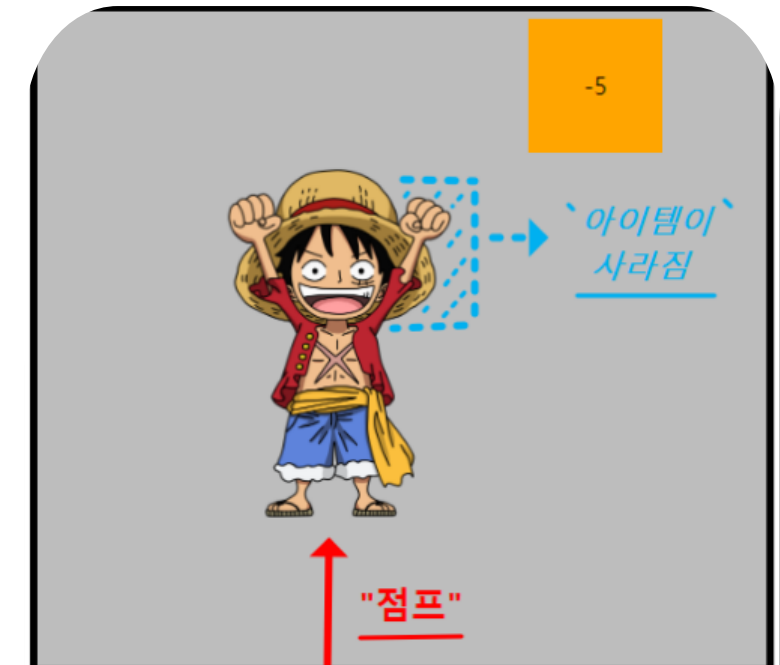
점프 / 슈퍼점프

메서드: classList.add,
classList.remove



여러 아이템 이동

반복문(for)과 메서드
(classList.add)



아이템 획득

반복문(for)과 조건문(if)과
프로퍼티(style.display)

PROGRAMMING



게임 결과 화면 표시

【setTimeout】

일정 시간이 지난 후
에 지정된 함수나 코
드를 실행

합산된 점수 표시

【textContent】

HTML 요소 안에 있
는 텍스트 노드의 내
용을 가져오거나 설
정할 때 사용

공공데이터를 활용한 풀스택 개발자 과정

The first project



프로젝트 일정

2024.04.05 ~ 2024.04.16

개선사항

캐릭터 및 아이템의 애니메이션을
보다 효율적인 코드로 구현하는 것



경험했던 문제점

'setInterval'에 의해 발생하는 반
복문이 종료되지 않아 메모리 누수
문제가 발생

느낀점

프로젝트를 통해 실제 기능을 구현하
고 ChatGPT를 활용하여 문제를 신속
히 해결하면서 실력을 크게 향상시킴



감사합니다

발표자. 최재빈

CRAFTED USING MIRICANVAS