

JavaScript (ES6) For Framework

o. 수업을 시작하며



“

Javascript (ES6) 입문 강의

수강 대상

Web 개발을 배우고 싶으신 분들
JavaScript를 처음 배우시는 분들
JavaScript를 다시 배우고 싶으신 분들

선수지식

HTML, CSS
(JS 곁핛기..?)

강의 목표

JavaScript 기반의
웹 프레임워크/라이브러리 학습에
어려움이 없을 정도의 지식 갖추기

강의 목표

JavaScript 기반의
웹 프레임워크/라이브러리 학습에
어려움이 없을 정도의 지식 갖추기

프레임워크?

React
Vue.js
Node.js

프레임워크 ≡ 기계

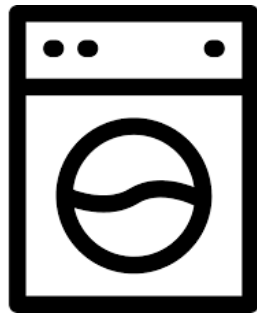


자바스크립트 ≡ 부품



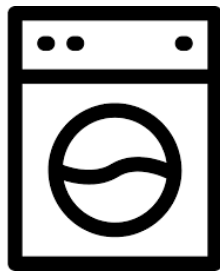
프레임워크?

쓰는 방법 정해져 있다



강의 목표

기기를 쉽고 올바르게 사용하기 위한 부품 사용법



강의 목표

웹 프레임워크를 쉽고 올바르게 사용하기 위한 자바스크립트 사용법



강의 목표

이거 하나면 마스터 가느응?

강의 목표

~~이거 하나면 마스터 가느응?~~

1. 버튼이란
2. 버튼의 유형별 사용법
3. 전원 연결하기
4. 유체역학
5. 동역학



커리큘럼

섹션	강의제목	컨텐츠
0 강의소개	1. 수업을 시작하며	오리엔테이션
1 JS 준비운동	1. JavaScript 숲을 보고 시작하자	JavaScript 개요
	2. 개발자스럽게 사용해보는 Chrome Browser	개발자를 위한 브라우저 사용법
	3. JS를 움직이는 데이터의 종류	기본 자료형, 연산
	4. JavaScript는 온 사방이 객체	객체의 개념, 작성법, 활용 예
	5. 코드의 흐름을 제어해보자	제어문 - 조건문, 반복문
	6. 함수	함수 개념 및 작성법
	6-2. 생성자 함수 - 함수로 객체를 찍어내자	생성자 함수란, new로 객체 찍어내기
	6-3. 객체로서의 함수	일급 객체로서의 함수 특성
2 프레임워크를 위한 JS	쉬어가기-문법학습의 함정	
	1. 이 변수(함수), 어디까지 쓸 수 있어?	스코프
	3. this의 모든 것	this의 사용 예
	4. 아, 함수 너는 조금 기다렸다 오렴	callback함수
	5. DOM 갖고 놀기	DOM을 선택하고 접근하기
3 ES6	쉬어가기 - JavaScript Code Convention	
	1. 변수도 이제는 상황별로 나눠 사용하자	let, const
	2. 시간도 없는데 함수까지 복잡하게 써야 하나	화살표 함수
	3. 클래스와 모듈 (import/export)	클래스와 모듈 (import/export)
	4. 새로운 자료형, Symbol	es6의 새 자료형 Symbol
4	5. 우아한 비동기처리 - Promise async/await	Promise async/await
	쉬어가기 - 실제 개발에서 쓰이는 ES6	
	1. 조금 더 쉽게 문자열 사용하기	템플릿 리터럴
	2. 배열 가지고 놀기 - 1	forEach, push, pop
	3. 배열 가지고 놀기 - 2	map filter
	4. Destructuring	destructuring
	5. 배열에서 배열이 필요 없을 때	spread 연산자
	종강	

준비사항



git

<https://git-scm.com>에서 git 설치



GitHub

<https://github.com>에서 회원가입

준비사항

강의자료, 수업코드

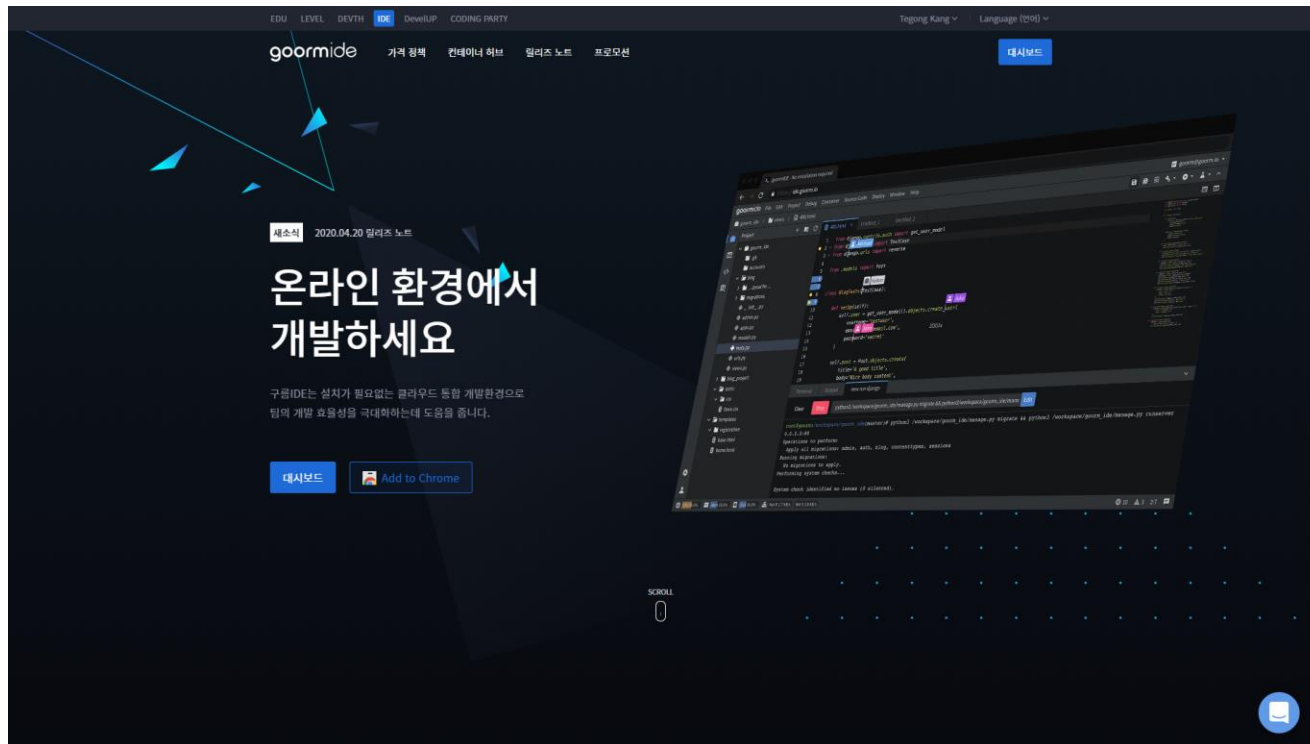
<https://github.com/kangtegong/develop-javascript>

준비사항



준비사항

<https://ide.goorm.io/>



준비사항

<https://help.goorm.io/ko/goormide>

goorm.io

Q Search...

Guide of goorm

ENGLISH

goorm account (for all services)

goormIDE >

goormEDU (under construction)

goormDEVTH (for applicants) >

goormDEVTH (for interviewers) >

한국어

구름 계정(공통)

구름IDE ▾

- 01. 기본소개 >
- 02. 프로젝트 진행 >
- 03. 다양한 협업 기능 >
- 04. 프로젝트 관리 >
- 05. 소스 코드 관리 >
- 06. 소스 코드 관리 - Git >
- 08. 배포 >
- 09. 파일 >
- 10. 에디터 >
- 11. 터미널 >
- 12. 레이아웃 >
- 13. 설정 >

Powered by GIBBook

구름IDE

Export as PDF

Here are the articles in this section:

- 01. 기본소개
- 02. 프로젝트 진행
- 03. 다양한 협업 기능
- 04. 프로젝트 관리
- 05. 소스 코드 관리
- 06. 소스 코드 관리 - Git
- 08. 배포
- 09. 파일
- 10. 에디터
- 11. 터미널
- 12. 레이아웃
- 13. 설정
- 14. 계정 정보
- 15. 구름두이노
- 16. JAVA
- 17. 기타 기능
- 18. FAQ

다음강의

Section 1-1.

JavaScript 숲을 보고 시작하자

Lecturer Github : <https://github.com/kangtegong/>

수업자료링크 : <https://github.com/kangtegong/develop-javascript>

Email : tegongkang@gmail.com