

#### 9-4

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>onmousemove</title>
<script>
let cursor; // 커서 이미지를 가진 <div> 객체
function makeCursor() {
cursor = document.getElementById("cursor");
// 매우 높은 z-index 값을 주어 무엇보다 위에 나타나게 함
// 사실상 이 라인은 없어도 됨
cursor.style.zIndex = 100;
document.onmousemove = function (e) {
cursor.style.left = event.clientX + "px"; // 단위 "px"를 꼭 붙여야 함
cursor.style.top = event.clientY + "px";
}
}
</script>
</head>
<body onload="makeCursor()">
<h3>이미지 커서 만들기</h3>
<hr>
<p id="p">마우스를 움직이면 이미지로 만든 커서가 마우스를
따라 다닙니다</p>
<div id="cursor" style="position:absolute;">

</div>
</body>
</html>
```

## 9-6

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>onwheel</title>
<script>
function controllImageSize(e, img) {
if(e.wheelDelta > 0) { // 휠을 위쪽으로 굴린 경우, 5% 씩 축소
img.width -= img.width*0.05;
img.height -= img.height*0.05;
}
else { // 5% 씩 확대
img.width += img.width*0.05;
img.height += img.height*0.05;
}
}
</script>
</head>
<body>
<h3>마우스 휠을 이용한 이미지 확대/축소</h3>
<hr>
<p>이미지 위에 휠을 위로 굴리면 이미지가 축소되고
아래로 굴리면 이미지가 확대됩니다.</p>

</body>
</html>
```

## 9-10

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>계산기 만들기</title>
<script>
function addInput(b) { // 숫자나 기호가 눌러지면 그대로 화면에 출력해주는 함수
    let lcd = document.getElementById("lcd");
    if(lcd.value == "0") // 단순 초기값인 경우
        lcd.value = b;
    else
        lcd.value += b; // 출력창에 버튼의 문자 덧붙임
}

function backward() { //back 버튼에 대한 처리 함수
    let lcd = document.getElementById("lcd");
    let len = lcd.value.length;
    if(len == 0)
        return;
    else
        lcd.value = lcd.value.substr(0, len-1); // LCD 창의 맨뒷글자 삭제
}

function calculate() { // "="가 눌러진 경우, 계산하고 결과 출력
    let lcd = document.getElementById("lcd");
    lcd.value = eval(lcd.value);
}

function clearLcd() {
    let lcd = document.getElementById("lcd");
    lcd.value = "0";
}
</script>
<style>
table {
    text-align : center;
    border : 0;
    width : 300px;
}
tr {
    text-align : center;
}
td {
    width : 80px;
}
input[type=button] {
```

```

        width : 60px;
    }
</style>
</head>
<body>
<h3>계산기 만들기</h3>
<hr>
<form name="cal">
<table>
<tr>
    <td colspan="4"><input type="text" id="lcd" value="0" size="50"></td></tr>
<tr>
    <td><input type="button" id="back" value="BACK" onclick="backward()"></td>
    <td><input type="button" id="ce" value="CE" onclick="clearLcd()"></td>
    <td><input type="button" id="c" value="C" onclick="clearLcd();"></td>
    <td><input type="button" id="equal" value="=" onclick="calculate()"></td>
</tr>
<tr>
    <td><input type="button" id="seven" value="7" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="eight" value="8" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="nine" value="9" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="divi" value="/" onclick="addInput(this.value)"></td></tr>
<tr>
    <td><input type="button" id="four" value="4" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="five" value="5" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="six" value="6" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="mul" value="*" onclick="addInput(this.value)"></td></tr>
<tr>
    <td><input type="button" id="one" value="1" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="two" value="2" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="three" value="3" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="mina" value="-" onclick="addInput(this.value)"></td></tr>
<tr>
    <td><input type="button" id="zero" value="0" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="plus" value="+" onclick="addInput(this.value)"></td>
    <td><input type="button" id="NONE1" value="NONE" ></td>
    <td><input type="button" id="NONE2" value="NONE" ></td></tr>
</table>
</form>
</body>
</html>

```