

# Checkbox select

# checkbox.html

---

☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐

---

## checkbox1.html – 함수, 게임설명 만들기

다시시작

## \*\* 프로그램 설명 \*\*

1. 10초 안에 얼마나 많은 체크박스에 체크하느냐를 겨루는 게임입니다.
2. 마우스 누르는 속도를 향상시켜주는 프로그램입니다.

# hint>checkbox1.html - 함수, 게임설명 만들기

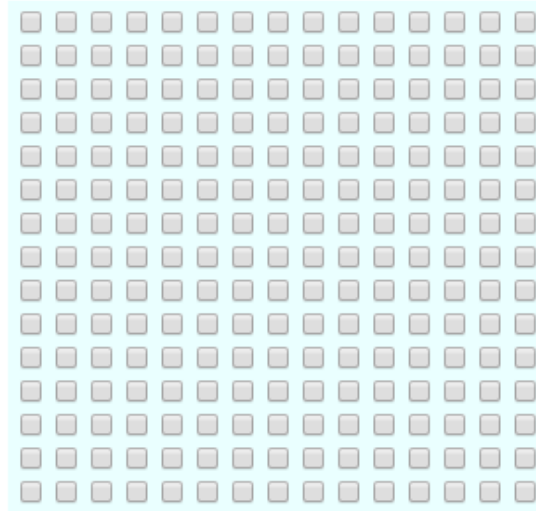
```
function display(element) {
    // Date object 생성
    var now = new Date()
    // game 이 아직 시작되지 않았다면
    if (!play) {
        // 지금 game 시작
        play = true
        // 시간이 시작된 이후 1970년 이후 milliseconds 사용
        startTime = now.getTime()
    }
    // startTime의 수치를 조절하면 시간 조절 가능. 1000이 1초임.
    if (now.getTime() - startTime > 10000) {
        // 시간이 지나면 더이상 체크되지 않도록 (make "read-only")
        element.checked = !element.checked
        // 요소가 체크되지 않도록, 내부적으로 check 되도록 함
        // 함수종료
        return
    }
    // 시간이 지나지 않은 경우에 체크되고 카운트함
    if (element.checked)
        // increment total
        total++
    else
        // 체크된것을 또 체크하면 마이너스카운트 decrement total
        total--
    // display total in text object
    element.form.num.value = total
    //element 를 빼면 갯수가 카운트가 안됨
}
```

```
function restart(form) {
    // global variables를 초기화
    total = 0
    play = false
    // 25개의 unchecked box 생성
    for (var i = 1; i <= 25; ++i) {
        // uncheck current checkbox
        form.elements[i].checked = false
    }
}
```

```
<TR>
<TD align="center" valign="middle" height="24"
bgcolor="blue">
<FONT size="4" color="white">
** 프로그램 설명 **
</FONT>
</TD></TR>
<TR><TD>
1. 10초 안에 얼마나 많은 체크박스에 체크하느냐를 겨루는 게임입니다.
<BR>
2. 마우스 누르는 속도를 향상시켜주는 프로그램입니다.
</TD></TR>
```

# checkbox2.html – 30초 동안 클릭, 15X15, 디자인

score



다시시작

## \*\* 프로그램 설명 \*\*

1. 30초 안에 얼마나 많은 체크박스에 체크할 수 있는지 겨루는 게임입니다.
2. 마우스 누르는 속도를 향상시켜주는 프로그램입니다.

<style>에 table, button, hr을 만들어 보자

# hint>checkbox2.html - 30초 동안 클릭, 15X15, 디자인

```
<style>
table.a{
font-style: bold; font-weight:bold ;color:blue; font-size:15; background-color:#eaffff;
}
tr.f{
background-color:#3399ff;
}
font.c{
color:blue;text-align: center;padding: 20px 20px 20px 10px;font-size:35
}

hr.d{
border-color: #66ccff; WIDTH:60%;
}
</style>
```

```
if (now.getTime() - startTime > 30000)
```

```
for (var i = 1; i <= 255; ++i)
```

<style>에 맞추어 화면을 꾸미는 소스 완성하여 보기

```
document.write("<FORM><CENTER>")
document.write('<HR class="d">')
document.write('<font class="c">score</font>')
document.write('<INPUT TYPE="text" VALUE="0" NAME="num" SIZE=3 onFocus="this.blur()"><BR>')
document.write('<HR class="d">')
document.write('<table class="a"><tr><td>')
document.write("</font>")
```

```
for (var i = 0; i < 15; ++i) {
  for (var j = 0; j < 15; ++j) {
```

```
document.write('</td></tr></table>')
document.write('<HR class="d">')
```

```
<TABLE class="a" width="600" border="0" cellspacing="5" cellpadding="5">
<TR class="f">
```

30초

## checkbox3.html – 글자, textbox font, 버튼

[illegible]

<style>에 button이 hover 될 때 다르게 만들어 보자

# hint>checkbox3.html - 글자, textbox font, 버튼

```
.button1 {
  background-color: white;
  border: 2px solid #008CBA;
  color: black;
  padding: 16px 32px;
  text-align: center;
  text-decoration: none;
  display: inline-block;
  font-size: 16px;
  margin: 4px 2px;
  -webkit-transition-duration: 0.4s; /* Safari */
  transition-duration: 0.4s;
  cursor: pointer;
}
.button1:hover {
  background-color: #008CBA;
  color: white;
}
.b{
  font-weight:bold ;color:blue; font-size:30;padding: 5px;
}
```

```
font.c{text-shadow: 0.1em 0.1em 0.15em #333;
color:blue;
text-align: center;padding: 20px 20px 20px 10px;font-size:35;}
```

```
document.write('<INPUT class="b" TYPE="text" VALUE="0" NAME="num" SIZE=3 onFocus="this.blur()"><BR>')
```

```
document.write('<INPUT class="button1" TYPE="button" VALUE="다시시작" onClick="restart(this.form)">')
document.write("</CENTER></FORM>")
```

<style>에 맞추어 화면을 꾸미는 소스 완성하여 보기



## checkbox4.html - 초기화 버튼으로 0 만들기

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| <b>점 수</b> |     | 0 |
|            |     |   |
| 게임시작       | 초기화 |   |

**\*\* 프로그램 설명 \*\***

1. 30초 안에 얼마나 많은 체크박스에 체크할 수 있는지 겨루는 게임입니다.
2. 마우스 누르는 속도를 향상시켜주는 프로그램입니다.

초기화 되는 버튼을 만들어 보자

# hint>checkbox4.html - 초기화 버튼으로 0 만들기

```
.button2 {
  background-color: white;
  border: 2px solid #009933;
  color: black;
  padding: 16px 32px;
  text-align: center;
  text-decoration: none;
  display: inline-block;
  font-size: 16px;
  margin: 4px 2px;
  -webkit-transition-duration: 0.4s; /* Safari */
  transition-duration: 0.4s;
  cursor: pointer;
}

.button2:hover {
  background-color: #99cc66;
  color: white;
}
```

```
.b{
background-color: #ccffff; /* 하늘색 */
border: 2px solid #6600ff;
color: white;
padding: 16px 32px;
text-align: center;
text-decoration: none;
display: inline-block;
font-size: 16px;
margin: 4px 2px;
border: 2px solid #008CBA;
font-weight:bold ;color:blue; font-size:30;
padding: 5px;
}
```

```
font.c{
text-shadow: 0.1em 0.1em 0.1em #ccffff; color:blue;
font-weight:bold ;text-align: center;padding: 20px 20px 20px 10px; font-size:35
}
```

```
document.write('<font class="c">점 수</font>')
```

```
document.write('<INPUT class="button1" TYPE="button" VALUE="게임시작" onClick="restart(this.form)">')
document.write('<INPUT class="button2" TYPE="reset" VALUE="초기화" onClick="reset()">')
document.write("</CENTER></FORM>")
```

초기화버튼을 만들고 초기화 되도록 소스 완성하여 보기

# Q & A



질문은 홈페이지에 올리고 알려주세요!