# 동전(그림) 선택 게임 만들기

## figselect1.html - 동전선택 함수 만들기



### Hint>figselect1.html - 함수 - 동전 선택, 동전 바꾸기

```
function flipCoin() {//true 1 ,false 0
var x = parseInt(Math.random() * 2);
coinsrc = (!x) ? "coin/coin1.png" : "coin/coin2.png";
document.coinform.coinbutton.value = '....동전을 선택 중입니다....';
ID = window.setTimeout("changeCoin();", 3000);
function changeCoin() {
document['coin'].src = coinsrc;
document.coinform.coinbutton.value = '선택된 동전입니다.';
```

### 우선, 이미지 디렉토리 준비 : coin

## figselect2.html 실행결과



#### \*\* 게임 설명 \*\*

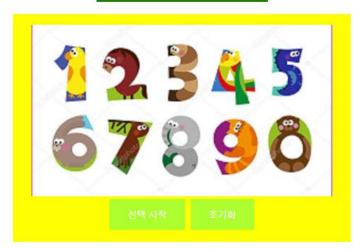
- 1. 동전 앞뒷면의 이용해 앞면 또는 뒷면이 나오는지 알아 맞추는 내기 게임입니다.
- 2. 동전의 어느면이 나올지를 가지고 내기할 때 사용하면 됩니다.
- 3. 다시 하려면 선택 결과 단추를 다시 누르면 됩니다.

## Hint>figselect2.html 실행결과

```
<TABLE width="700" height=120 border="0" cellspacing="2" cellpadding="2">
<TR>>
<TD align="center" valign="middle" height="34" bgcolor="#0000ff">
<FONT size="4" color="white">
** 게임 설명 **
</FONT>
</TD></TR>
<TR><TD bgcolor="#3399ff">
1. 동전 앞뒷면의 이용해 앞면 또는 뒷면이 나오는지 알아 맞추는 내기 게임입니다.
<BR>
2. 동전의 어느면이 나올지를 가지고 내기할 때 사용하면 됩니다.button {
                                                           background-color: #0000ff;
<BR>
                                                           border: none;
3. 다시 하려면 선택 결과 단추를 다시 누르면 됩니다.
                                                           color: white;
                                                           padding: 16px 32px;
</TD></TR>
                                                           text-align: center;
</TABLE>
                                                           text-decoration: none;
                                                           display: inline-block;
table.back{
                                                           font-size: 16px;
                                        input class="button"
                                                           margin: 4px 2px;
                                                           cursor: pointer;
    border: 2px blue;
    padding: 16px 32px;
                             class="back"
                                                       .button:hover {
    text-align: center;
                                                           background-color: #008CBA;
    background-color:#eaffff;
                                                           color: white;
```

## figselect3.html 실행결과 - 숫자 10개로 변환

# 文章01



-- 게임 설명 --

1.아라비아 숫자를 이용해 어느숫자가 나오는지 알아 맞추는 내기 게임입니다. 2. 어느숫자가 나올지를 2~3안에 예측하고 맞추는 사람이 여러분이 정한 혜택을 받습니다.^\*\*^~ 3. 처음부터 하려면 조기화 단추를 다시 누르면 됩니다.

switch(x){
}

우선, 이미지 디렉토리 준비: num



\*\* 계인 선명 \*\*

1.아라비아 숫자를 이용해 어느숫자가 나오는지 알아 맞추는 내기 게임입니다. 2. 어느숫자가 나올지를 2~3안에 예측하고 맞추는 사람이 여러분이 정한 혜택을 받습니다.^\*\*^~ 3. 처음부터 하려면 초기화 단추를 다시 누르면 됩니다.

처음그림, 선택시작버튼, 초기화 버튼 게임설명수정

### figselect4.html 실행결과 - 실행 중 안내 - text 추가





### 추가1

```
<input class="text1"
type = "text"
size = 25
name = "face"
value = "">
```

text에 접근하기 위한 이름은?

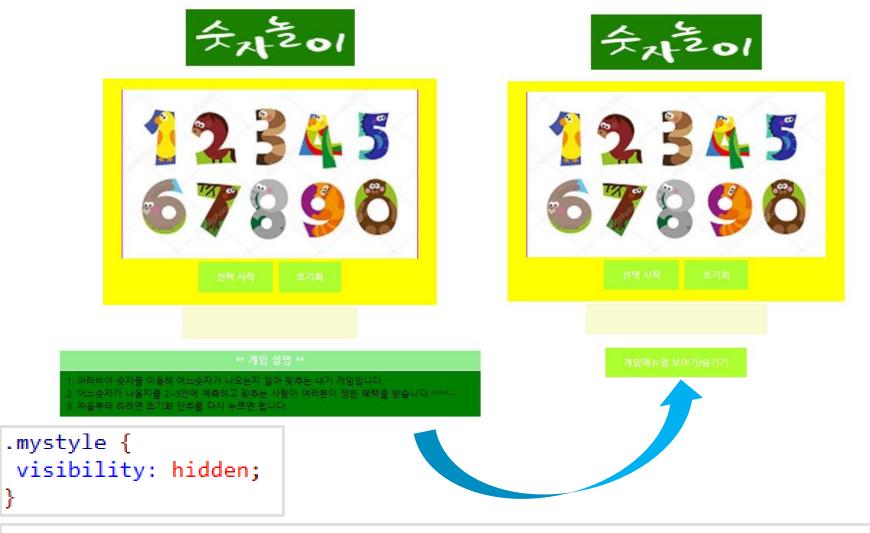
#### \*\* 게임 설명 \*\*

- . 아라비아 숫자를 이용해 어느숫자가 나오는지 말아 맞추는 내기 게임입니다
- 2. 어느숫자가 나올지를 2~3안에 예측하고 맞추는 사람이 여러분이 정한 혜택을 받습니다.^\*\*^~
- 3 처음부터 하려면 초기한 단추를 다시 누르면 된니다

### 그 외 추가

text에 나타날 멘트 만들기
.text1만들기

## figselect5.html 실행결과 - 게임설명 toggle



<button class=button onclick="myFunction()">게임메뉴얼 보이기/숨기기</button>

## **Q** & A



질문은 홈페이지에 올리고 알려주세요!