

저 저스름돈 제산간기

김성은

Contents

01

일정 p.04

02

스케치 p.06

03

디자인 p.08

04

코드 p.10 - 11

05

후기 p.13

저스름돈 계산기

01

일정

일정

거스름돈 계산기 프로젝트의 일정입니다.
프로젝트의 시작과 끝, 일정을 소개합니다.

일	월	화	수	목	금	토
29	30	31	9/1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	10/1	1

← 디자인 →

← 코딩 →

← 스케치 →

코딩수정

저스름돈 계산기

02

스케치

스케치

거스름돈 계산기 프로젝트의 스케치입니다.

자판기를 기준으로
휴지통, 조명, 장바구니 등을 스케치 하였고,
지불 할 금액에 이미지와
구매, 장바구니 버튼을 스케치 하였습니다.



거스름돈 계산기

03

디자인

디자인

거스름돈 계산기 프로젝트의 디자인입니다.

조명을 켜고 끌 수 있는 디자인을 하였고,
일본여행 당시 길거리에 있던 자판기를 떠올려
디자인을 구성하였습니다.



거스름돈 계산기

04

코드

코드

거스름돈 계산기 프로젝트의 코드입니다.

사용자가 상품을 구매 할 때
무엇을 구매 하였는지 확인 할 수 있도록
장바구니를 만들었고,
'-', '+', 'x' 버튼을 switch를 통하여
조건에 맞는 연산을 하게 하였습니다.

코딩 페이지로 이동

고북칩	- 2 +	11,100원	x
포카칩	- 2 +	7,100원	x
고팔콘	- 2 +	6,400원	x
곰포아이스	- 2 +	2,680원	x
월드콘	- 2 +	19,040원	x
돼지콘	- 2 +	3,300원	x
코카콜라	- 2 +	15,100원	x
갈아만든배	- 2 +	3,140원	x
데미소다	- 2 +	19,100원	x

```
const x_button = (ClearMoney, GoodsMoney) => {
  switch( GoodsMoney ){
    case 5550 :
      i = 0;
      MoneyKeep = MoneyKeep - Value1;
      $('#PriceExp').html(inputNumberFormat(MoneyKeep));
      break;
    case 3550 :
      j = 0;
      MoneyKeep = MoneyKeep - Value2;
      $('#PriceExp').html(inputNumberFormat(MoneyKeep));
      break;
```

```
const button_b = (ClearMoney) => {
  MoneyKeep = MoneyKeep - ClearMoney;
  if (MoneyKeep >= 0) {
    $('#PriceExp').html(inputNumberFormat(MoneyKeep));
    //장바구니 상품 갯수 빼기 //
    switch (ClearMoney) {
      case 5550:
        if (i > 0) {
          i = i - 1;
          $('#Numb1').html(i);
          $('#Value1').html(inputNumberFormat(Value1 =
            break;
```

거스름돈 계산기

05

후기

후기

거스름돈 계산기 후기입니다.

거스름돈 계산기를 통하여 느꼈던
저의 모습을 후기를 통해 소개합니다.

거스름돈 계산기 프로젝트를 들어갔을 때
스케치, 디자인, 코드 작성을 어떻게 구상할지
너무나 막막했습니다.

하지만 그동안 노력해왔기 때문에
막막했던 부분들에 있어서 자신감이 있었고,
특히 코드 부분을 구상할 때 너무
재미있었습니다.

객체와 \$.each라는 새로운 방법이
처음에는 어색했지만
현재는 자신 있는 코드 방법이 되었고,
시작은 어렵지만 꾸준한 노력이
결과를 보여주는 것을 알게 되어서
새로운 코드 방법을 더 배우고 싶다는
계기가 되었습니다.

Thank you

지금까지 저스름돈 계산기였습니다.