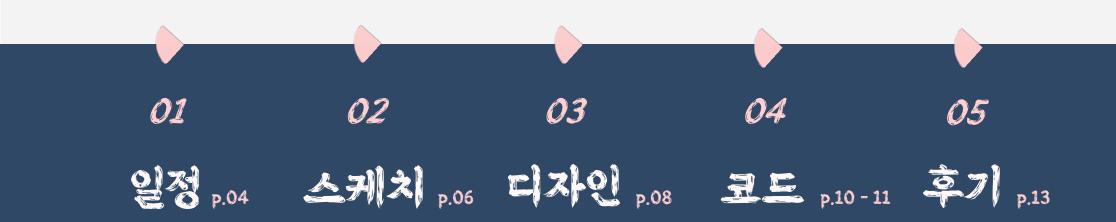


Contents









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 C 	20 년	21	22 코딩	23	24 코딩수정	25
26	27	28	29	30	10/1	1

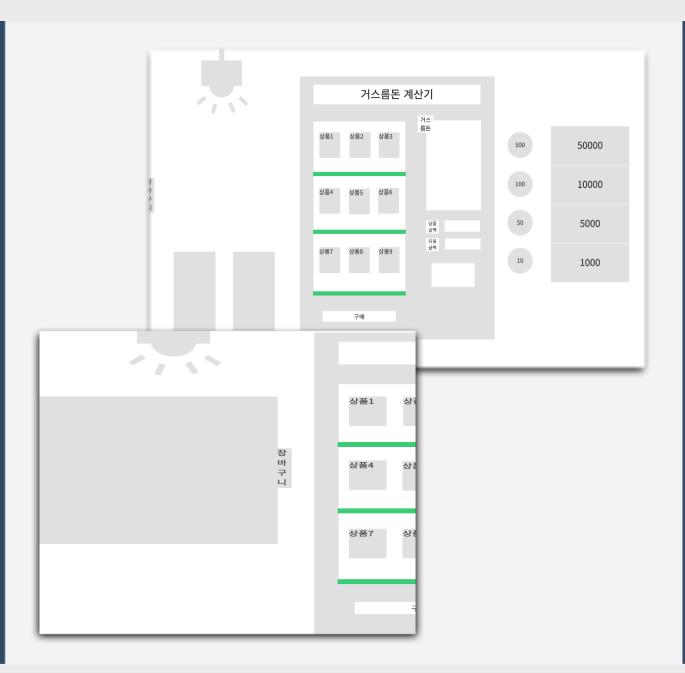






거스름돈 계산기 프로젝트의 스케치입니다.

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









거스름돈 계산기 프로젝트의 디자인 입니다.

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











거스름돈 계산기 프로젝트의 코드입니다.

거스름돈 50,000원 부터 10원 까지의 Key 와 Value를 객체의 형태로 상수의 담아 \$.each를 통해 거스름돈 가격이 큰 액수부터 계산 될 수 있도록 하였습니다.

코딩 페이지로 이동

```
ChangeMoney = PaymentKeep - MoneyKeep;
$('.ChangeResult2').html(inputNumberFormat(ChangeMoney));
$.each(MoneyStore, function (i, item) {
    ChangeValue = parseInt(ChangeMoney / item);
    MoneyS = ChangeMoney % item;
    ChangeMoney = MoneyS;
    $('.ChangeResult').append(i + ': ' + ChangeValue + '<br>');
});
```





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

꼬북칩	- (2) +	11,100원 ×
포카칩	- (2) +	7,100원 ×
꼬깔콘	- (2) +	6,400원 x
골표아이스	- (2) +	2,680원 x
월드콘	- (2) +	19,040원 ×
돼지콘	- (2) +	3,300원 x
코카콜라	- (2) +	15,100원 ×
갈아만든배	- (2) +	3,140원 x
데미소다	- (2) +	19,100원 ×

```
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 후기 입니다.

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 방법이처음에는 어색했지만 현재는 자신 있는 코드 방법이 되었고, 시작은 어렵지만 꾸준한 노력이결과를 보여주는 것을 알게 되어서새로운 코드 방법을 더 배우고 싶다는계기가 되었습니다.

Thank you

지금까지 게스름은 계산기었습니다.