



# 소프트웨어 융합기초(I)

## 웹(WEB)개발



박현숙

# 목차

---



1장 HTML 개요

2장 HTML 시멘틱 태그

3장 CSS 개요

4장 DOM(Document Object Model)

5장 HTML 입력 양식

6장 자바스크립트(JavaScript)

7장 자바스크립트(JavaScript) 연산자와 조건문

8장 자바스크립트(JavaScript) 반복문

9장 jQuery

**10장 자바스크립트 문자열을 이용한 jQuery 응용**

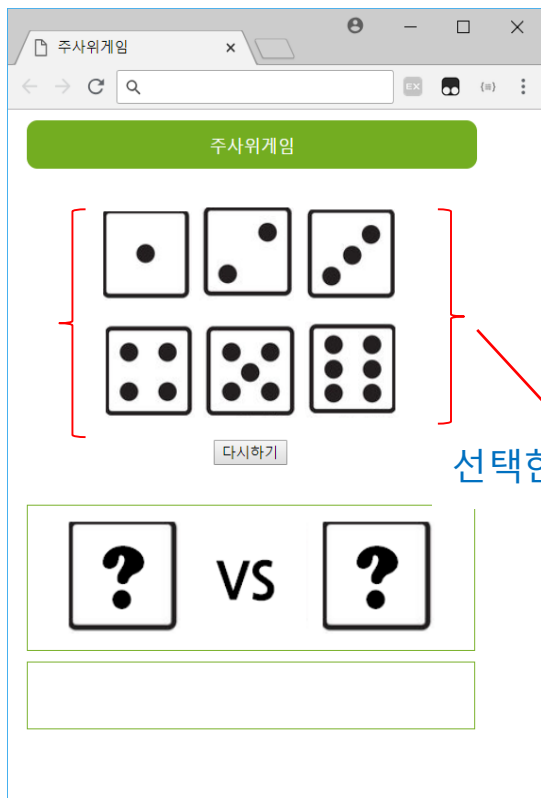
11장 jQuery 배열

12장 jQuery Ajax를 이용한 공공데이터 활용하기

# 자바스크립트 문자열을 이용한 jQuery 응용



# 해결문제



선택한 주사위 표시



랜덤으로 주사위 선택

# 지역변수와 전역변수

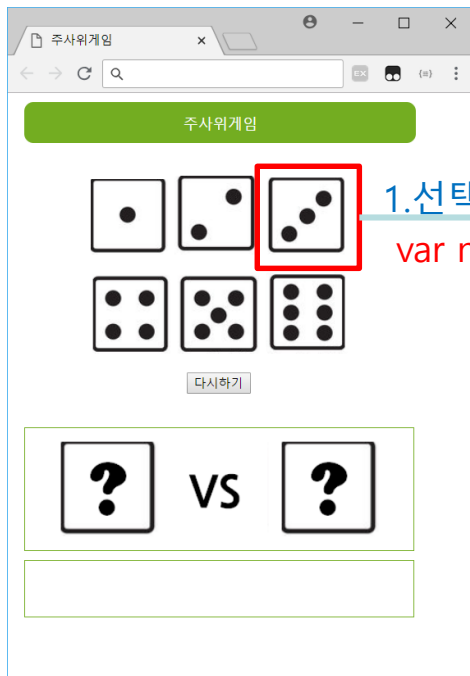
- 전역변수
  - 함수에 선언된 변수
  - 프로그램 전체에서 접근할 수 있는 변수
- 지역변수
  - 함수에 선언된 변수
  - 함수가 실행되면 만들어지고 함수가 종료되면 소멸하는 변수
  - 다른 함수에서 사용할 수 없음

# 자바스크립트 문자열 속성/ 메소드

- **.length**
  - 문자열 길이 반환
- **.charAt(index)**
  - 해당위치의 문자 반환
- **.indexOf(subString[, startIndex])**
  - 검색할 문자열의 위치 반환
  - 검색을 시작할 인덱스를 생략하면 문자열의 처음부터 검색을 시작
- **.replace(regExp, replaceText)**
  - 첫번째인수의 문자열을 두번째인수 문자열로 변경
- **.substr(start [, length ])**
  - 첫번째인수인 시작위치에서 지정한 길이만큼 문자열을 반환
  - 길이를 생략하면 지정한 위치의 문자만 가져옴
  - 시작을 나타내는 0부터 시작하는 인덱스
- **.substring(start [, end])**
  - start에서 end까지(end는 포함 안 함) 부분 문자열을 포함하는 문자열을 반환
  - end가 생략된 경우 start에서 원래 문자열 마지막까지의 문자가 반환
- **.split(separator)**
  - 지정된 구분 기호를 사용하여 문자열을 부분 문자열로 분할하고 배열로 반환

문자열 속성/메소드	사용 예 (str="seoul")	결과
.length	str.length	5
.charAt(index)	.charAt(1)	e
.indexOf(subString[, startIndex])	.indexOf('o')	2
.replace(regExp, replaceText)	.replace('o', 'b')	sebul
.substr(start [, length ])	.substr(0,2)	se
.substring(start [, end])	.substring(0,3)	seo
.split(separator)	str="a,b,c" .split(',')	<div>a</div> <div>b</div> <div>c</div>

# 선택된 그림의 숫자 찾기-문자열함수



1.선택한 <img>요소 src속성 가져오기

```
var nsrc = $(this).attr("src") ; "./img/3.png"
```

2.위치정보를 제외하고  
파일명만 가져오기

```
nsrc = nsrc.replace("./img/", "");
```

"3.png"

3.첫 번째 글자를 가져와서  
숫자로 변환

```
var n = parseInt(nsrc.charAt(0));
```

or

```
var n = parseInt(nsrc.substr(0));
```

or

```
var n = parseInt(nsrc.substring(0,1));
```

# 해결문제 – 주사위 게임

- 사용자 : 1~6까지 주사위 이미지를 클릭하여 주사위 선택
- 컴퓨터 : 랜덤으로 주사위 선택 ( 컴퓨터의 주사위 이미지는 빨간색 배경의 주사위 이미지 사용)
- 게임 횟수는 사용자가 주사위 이미지를 클릭할 때마다 증가되고 전체 횟수를 화면에 표시
- 게임 결과는 사용자 주사위 수와 컴퓨터 주사위 수를 비교하여 동일한 숫자가 나오면 “맞췄습니다.”라는 메시지를 화면에 표시하고 맞춘 횟수도 증가되어 화면에 표시





# 응용 문제



1. 사용자 : 노란색 가위바위보 그림 선택
  - 사용자가 선택한 노란색 그림 왼쪽에 표시
2. 컴퓨터 : 랜덤으로 생성
  - 랜덤으로 생성된 빨간색 그림 오른쪽에 표시
3. 결과 표시
  - 전체 시도횟수, 이긴횟수, 승률 표시
  - 승률 : 소수점 둘째자리까지 표시 .toFixed(2)



**Thanks for the class**