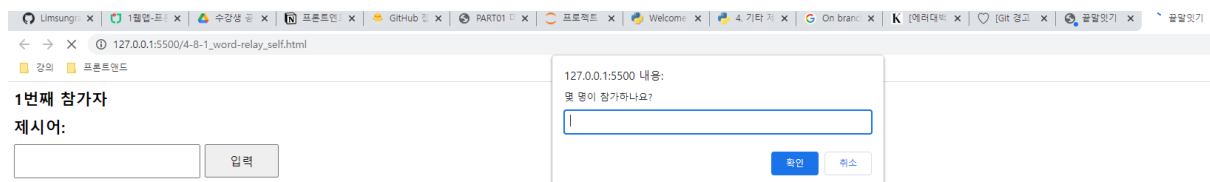
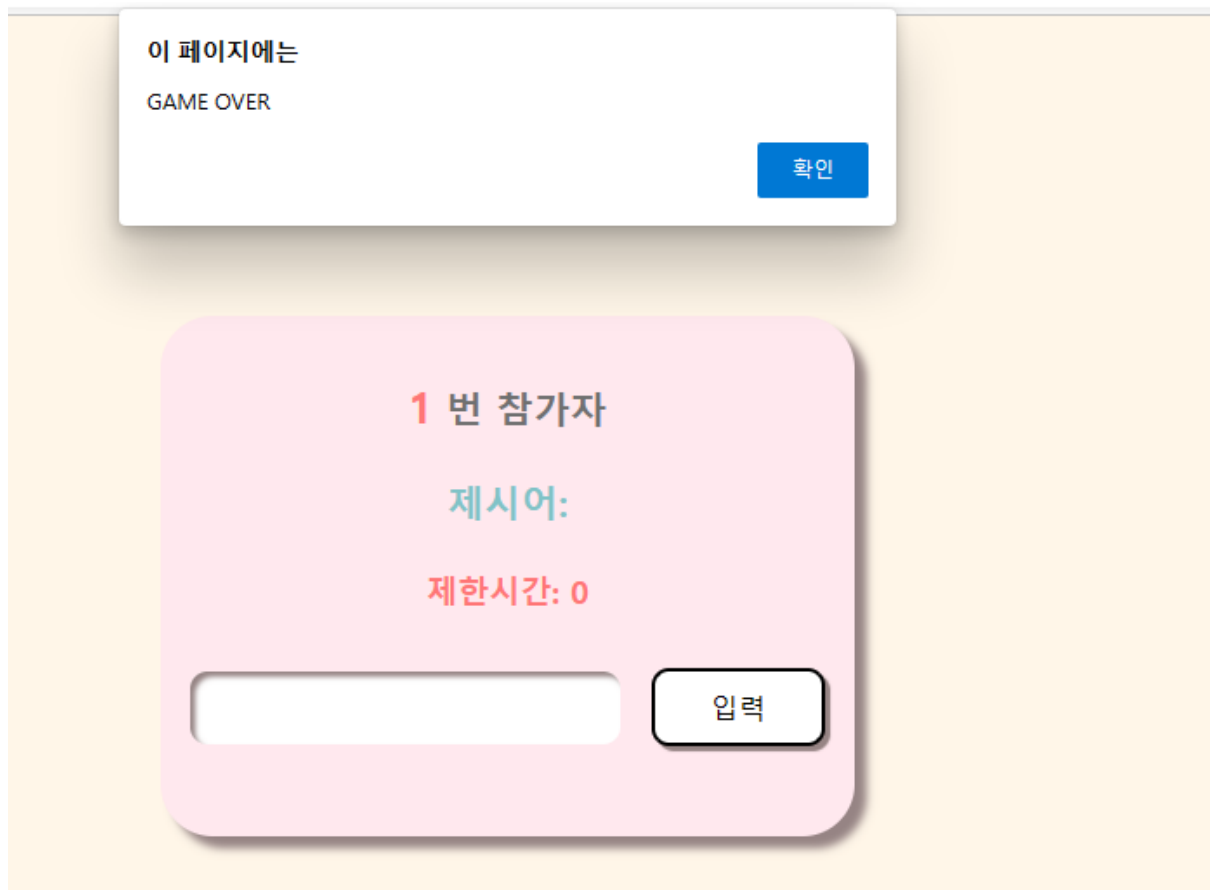


# 프론트엔드 미니프로젝트 정리

HTML, CSS, Javascript 코드를 해석하고, 구현 기능을 분석함

1. 웹앱 코드를 설치하고, vscode의 라이브러리로 실행, 분석
2. HTML의 DOM을 구조와 CSS 코드를 파악하고 정리
3. Javascript의 구현 코드를 이해하고, 동적 요소 기능 정리
4.
  - 브라우저 화면(화면 캡처 ) 전,후





- html 태그 구조 (핵심내용 )

```
1.<div><span id="order">1</span>번째 참가자</div>
2.<div>제시어: <span id="word"></span></div>
3.<input type="text">
4.<button>입력</button>
```

코드 분석

1. 입력하는 참가자 출력하기 위한 태그(기본1명) (id= dom태그 사용하기위함)
2. 아래 3번 input 태그에 사용자에게 입력받은 결과물을 제시어로 출력하기 위한 태그
- 3.input type="text"= 사용자가 text값을 입력할 창 생성
- 4.<button>입력</button> "입력"이라 쓰인 버튼 생성

- css 구조

```
div span, div {
  font-size: 16pt;           //"제시어" 폰트, 위치 조정
  font-weight: bold;
  margin-bottom: 10px;
}
input {                      //input 폰트, 위치조정
  font-size: 14pt;
```

```
padding: 10px;
}
input:focus{
  background-color: aquamarine;
}
button {
  //버튼 크기, 폰, 위치 조정
  padding: 10px;
  width: 100px;
  font-size: 16px;
}
```

## • js

```
/*
1. 몇명이 게임을 할지 정하기
2. 첫번째 사람 제시어 입력
  - 첫번째(이전) 제시어 위한 변수
  - input 요소에 입력, 버튼 클릭
  - 새로 입력한 제시어 저장 변수
*/
const number = Number(prompt('몇 명이 참가하나요?')); //
const $button = document.querySelector('button');
const $input = document.querySelector('input');
const $word = document.querySelector('span#word');
const $order = document.querySelector('span#order');
let word; // 제시어
let newWord; // 새로 입력한 단어

const onClickButton = () => {
  // input value를 newWord에 대입
  newWord = $input.value;

  // 제시어가 없거나(첫번째), 제시어의 마지막 글자와 입력의 첫글자 같을경우
  if (!word || word[word.length - 1] === newWord[0]) {
    // 입력한 단어를 제시어로 대입
    word = newWord;
    // 제시어 화면에 출력(span#word)
    $word.textContent = word;
    // 현재 순서값 숫자로 변경
    const order = Number($order.textContent);
    if (order + 1 > number) {
      $order.textContent = 1;
    } else {
      $order.textContent = order + 1;
    }
  }
} else if (!newWord){
  console.log("입력 값이 없습니다.");

} else { // 올바르지 않은가
  console.log('올바르지 않은 단어입니다!');
}
$input.value = '';
$input.focus();
};
```

```
// html문서 load
window.onload = function() {
  $input.focus();
}
// 버튼 클릭했을 때 함수 호출
$button.addEventListener('click', onClickButton);
// input요소에서 엔터키 눌렀을 때
$input.addEventListener('keydown', function search(e) {
  if(e.key == 'Enter') {
    onClickButton();
  }
});
```

## 1. Javascript의 구현 코드를 이해하고, 동적 요소 기능 정리

const \$ = document.querySelector(""); 명령어로 html 파일 수정

const onClickButton = () => {  
 // input value를 newWord에 대입

if 문으로 기능 구현

## 2. 제공한 코드의 기능과 화면 UI를 업그레이드 하기

### 1) 2개 이상 업그레이드할 기능 :

1. 이전 제시어가 보이도록 추가
2. 제한 시간을 두고 그 안에 입력 하도록 추가 (타이머 기능)  
[타이머가 끝날 경우 게임종료 , 3번 틀릴시 게임종료]  
[틀린 것으로 간주 하는 경우  
1: 영문단어 입력 시 틀린 것으로 간주]  
[... 2: 숫자 입력시 틀린것으로 간주]  
[... 3: 중복 단어 입력 시 틀린 것으로 간주]

### 3. css 디자인

백그라운드 색상과

글꼴,크기 편집완료

```
input:focus{ background-color: rgb(235 , 235 , 235) ; /* background-color:
rgb(128, 121, 121); */ outline: none ; } button.bts { padding: 10px ; width:
100px ; font-size: 16px ; border-radius: 10px ; background: white ; color:
black ; box-shadow: 3px 3px 1px #968484 ; margin-left: 10px ;
} button.bts:hover{ background: rgb(255 , 246 , 232) ; } /* canvas{

body{ /* background: rgb(252, 227, 231); */ background: rgb(255 , 246 ,
232) ; } li{ list-style: none ; } h1{ -webkit-text-stroke: 2px #80c3c7 ;
text-shadow: 3px 3px 1px #d6d3d3 ; color: #ffffff00 ; margin-top: 30px ; }
```

#### 4. js 추가기능

```
//추가
//시간 제한
let timeCount = 10;

$time.innerHTML = `제한시간: ${timeCount}`;

const tick = () =>{
  $time.innerHTML = `제한시간: ${timeCount}`;
  if(timeCount === 0){
    clearInterval(start);
    alert("GAME OVER");

  }else{
    timeCount -= 1;
  }
};
const start = setInterval(tick, 1000);

let str = 123

const onClickButton = () => {

  // input value를 newWord에 대입
  newWord = $input.value;

  //추가
  let inputWord = document.querySelector('input').value;

  if (regex.test(inputWord) == false) {
    // 입력값이 문자열이 아니라면
    alert(`단어를 다시 입력하세요 ${i++} / 3`);

    $input.value = '';

    if (i > 3) {

      clearInterval(start);
      alert("값을 잘못 입력하셨습니다. 게임이 끝났습니다.");
      // 아예 창이 아무것도 안뜨게 하기

    }
  }
} //추가 끝
```

#### 3.작성한 코드를 github의 레포지터리 업로드

<https://github.com/Limsungrae/frontend-toy-pjt-team1>

4. 팀 협업 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 팀원 서로가 지켜야할 사항을 2가지 이상 적으시오.

지켜야할 사항

1. 역할분담을 확실하게 한다
2. 활발한 소통으로 빠른 피드백을 해준다