

Term Project

# 7 포커 프로그램 작성

2015113468 정보통신공학과 이승재

SELeenux@gmail.com

01

# 문서 구조

html/css

## 문서의 전체 구조

01

## header

학번, 이름 출력

02

## section

주요 콘텐츠 출력

## - nameContainer

플레이어 이름을 담는 컨테이너

## - cardContainer

랜덤 카드 img 7장씩 담는 컨테이너

## - winBoard

최종 승자의 이름 출력

## - btn\_score

점수판 출력 버튼

## - Btn\_reset

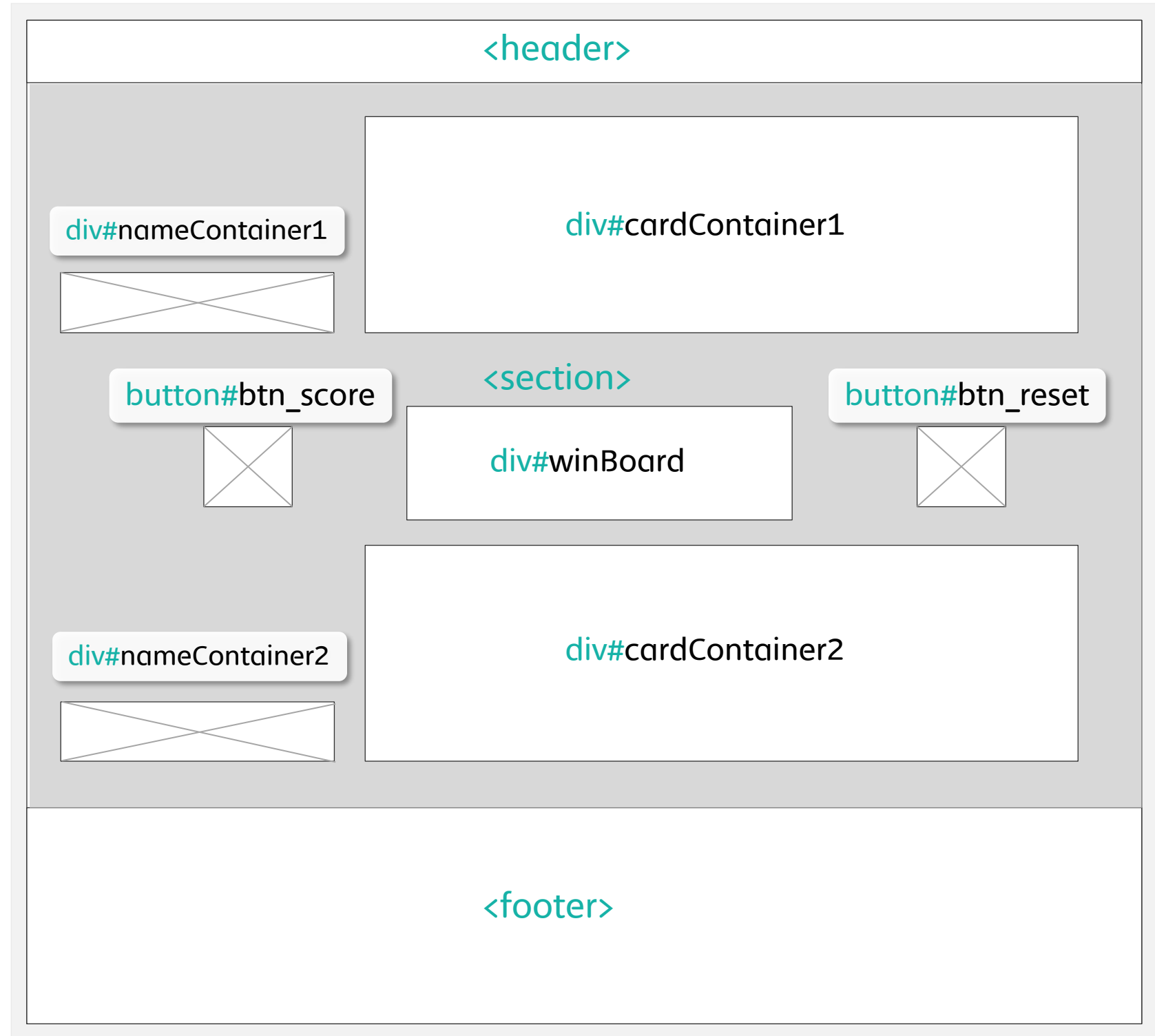
재경기 버튼

03

## footer

Copyright 출력

문서 구조



## 문서의 전체 구조

01

## header

학번, 이름 출력

02

## section

주요 콘텐츠 출력

## - nameContainer

플레이어 이름을 담는 컨테이너

## - cardContainer

랜덤 카드 img 7장씩 담는 컨테이너

## - winBoard

최종 승자의 이름 출력

## - btn\_score

점수판 출력 버튼

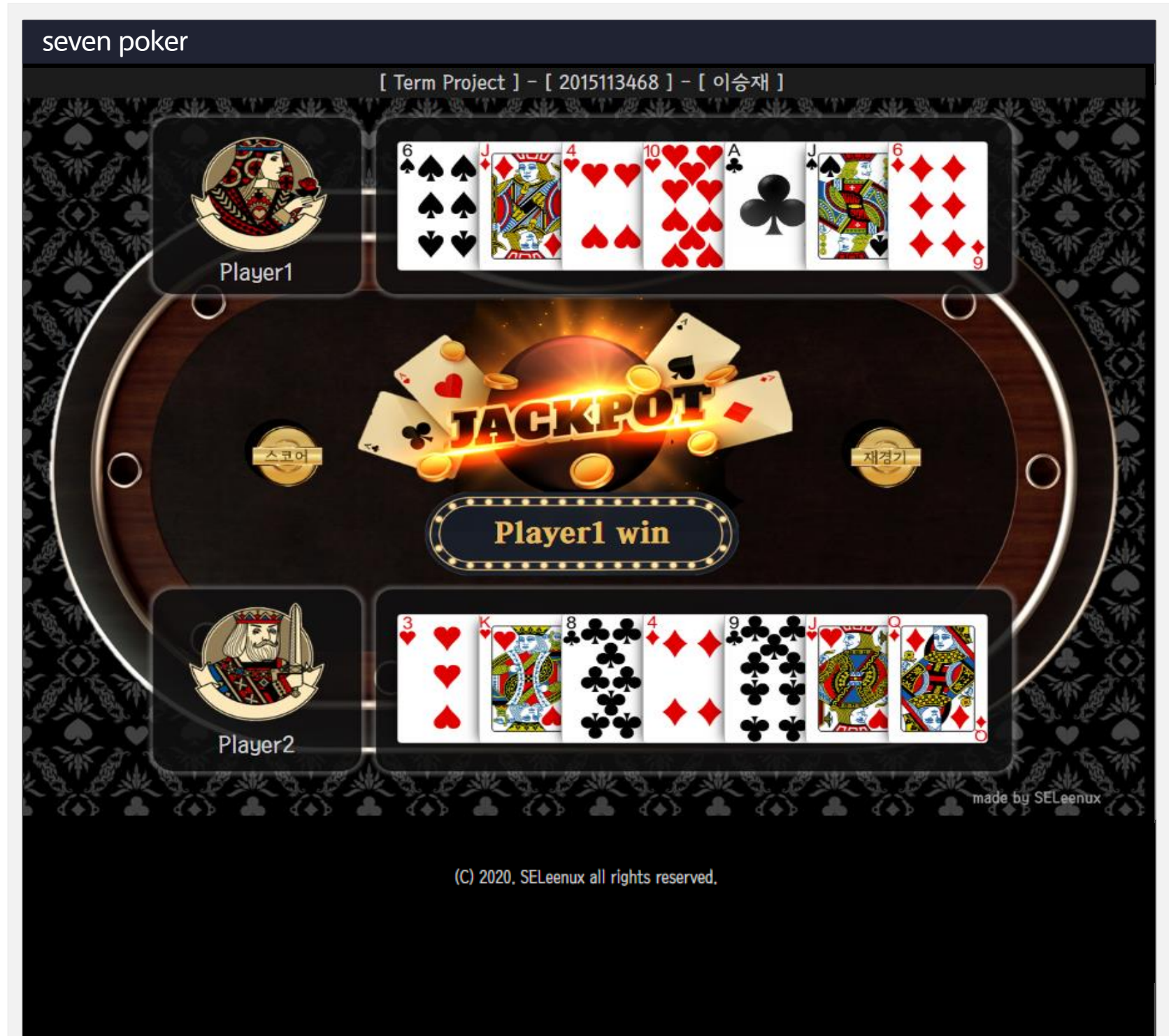
## - Btn\_reset

재경기 버튼

03

## footer

Copyright 출력

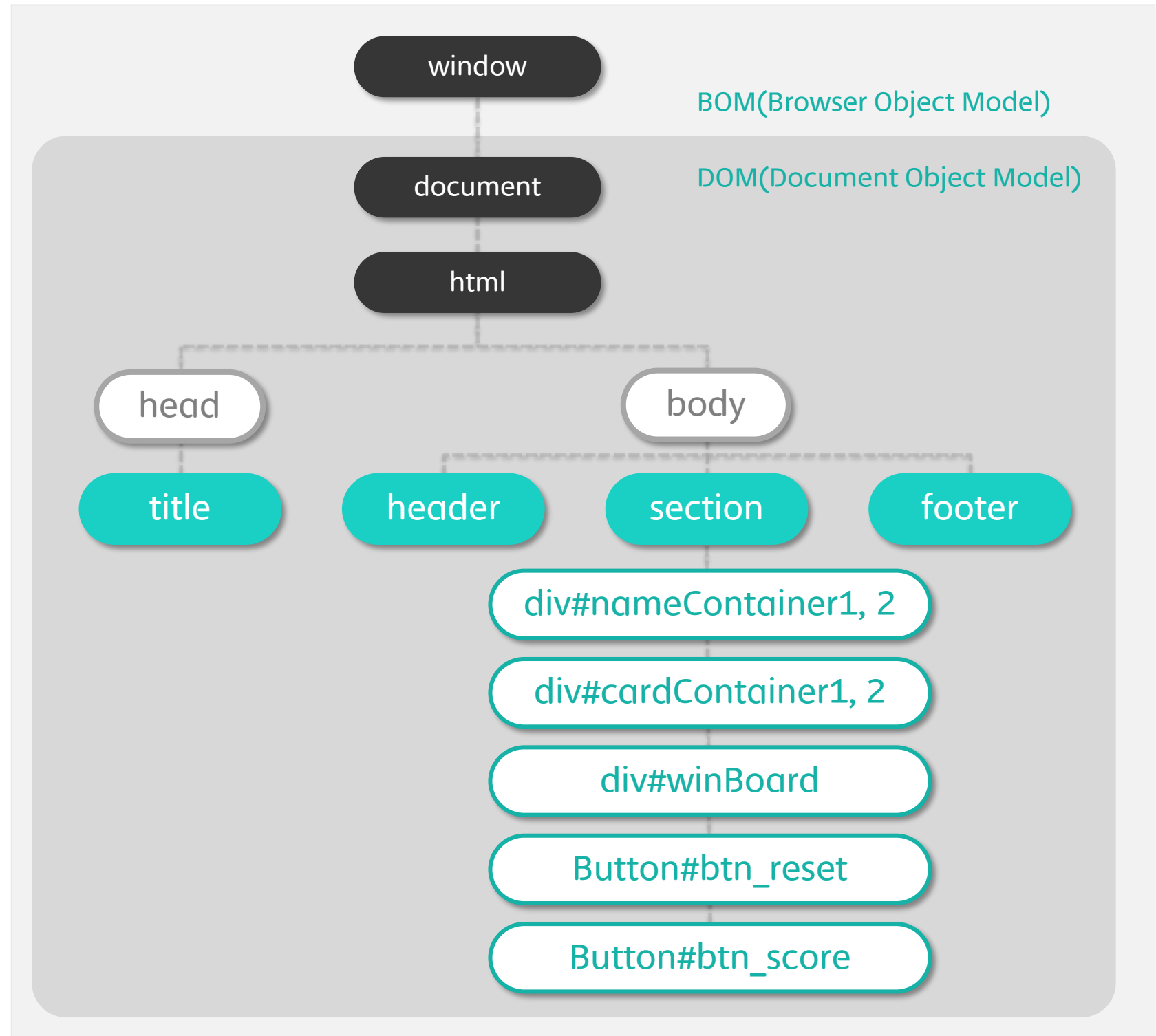


## HTML DOM

### HTML DOM 트리 구조

- 01 DOM 트리의 틀 생성  
브라우저가 document 객체 생성
- 02 DOM 트리에 DOM 객체 생성  
브라우저가 HTML 태그를 읽어 DOM 객체 생성
- 03 DOM 객체를 화면에 출력  
브라우저가 DOM 객체를 화면에 출력
- 04 DOM 트리 완성  
HTML 문서 로딩이 완료되어 DOM 트리 완성

HTML DOM Tree



## Javascript

### 페이지 로딩 완료 후

01

#### onload 함수 실행

모든 문서의 콘텐츠가 준비 완료 되었을 때 호출

##### PintPlayer()

- '?' 를 기준으로 url을 분할하여 파라미터 유무 판단
- '&'를 기준으로 분할, 파라미터 개수 판단
- '='를 기준으로 분할, 파라미터 이름과 파라미터 값 판단
- 파라미터 이름이 Player1이나 player2인 값들만 저장
- 파라미터가 없다면 기본값 출력

##### initGame()

- 중복 없는 랜덤 카드 셋 2개 생성
- 해당 카드의 img 객체를 담은 div 객체 생성
- 생성된 객체를 부모에 append시킴

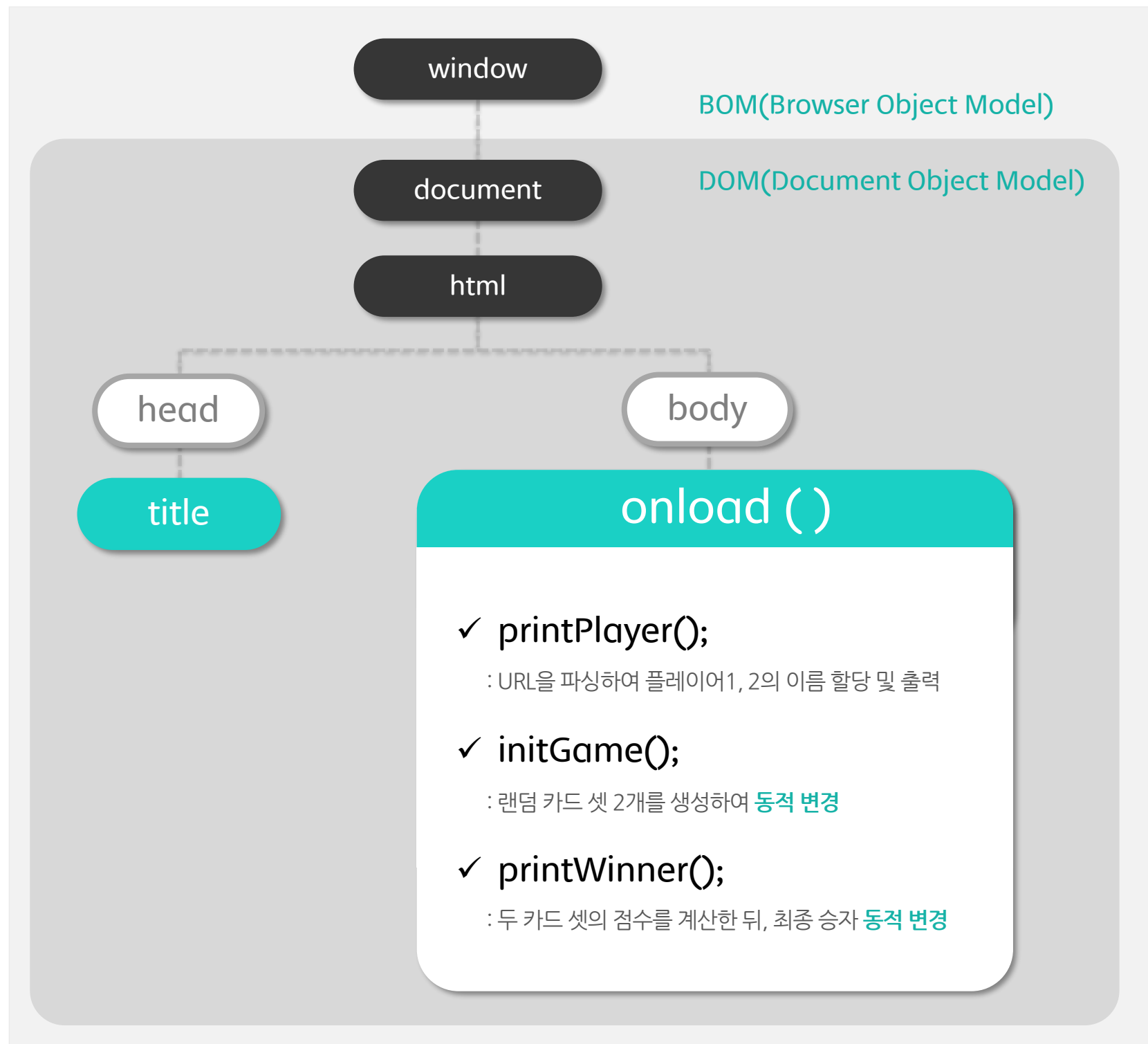
(src로 img 동적 변경)

##### printWinner()

- 두개의 카드 셋에 대하여 각각 점수 계산
- 동률인 경우, 우선순위를 판단하는 로직 실행
- 최종 승자를 리턴하고 출력

(innerHTML로 div 동적 변경)

HTML onload



02

## 동적 변경



## DOM 동적변경

## 재경기 버튼 onclick ( )

## 01 재경기 버튼

Btn\_reset

버튼을 누르면 카드셋과 게임 결과 갱신됨

Initgame(): cardConainer 갱신

- (카드 컨테이너에 자식이 있는지 확인)
- 자식이 있다면 모두 제거한 후, 다음 루틴 실행

Step 1. 중복 없이 랜덤 카드 셋 2개 생성

Step 2. img 폴더에서 해당 카드들의 이미지를 찾아 갱신

Step 3. 해당 img를 담은 div 객체를 7개씩 생성해서 append

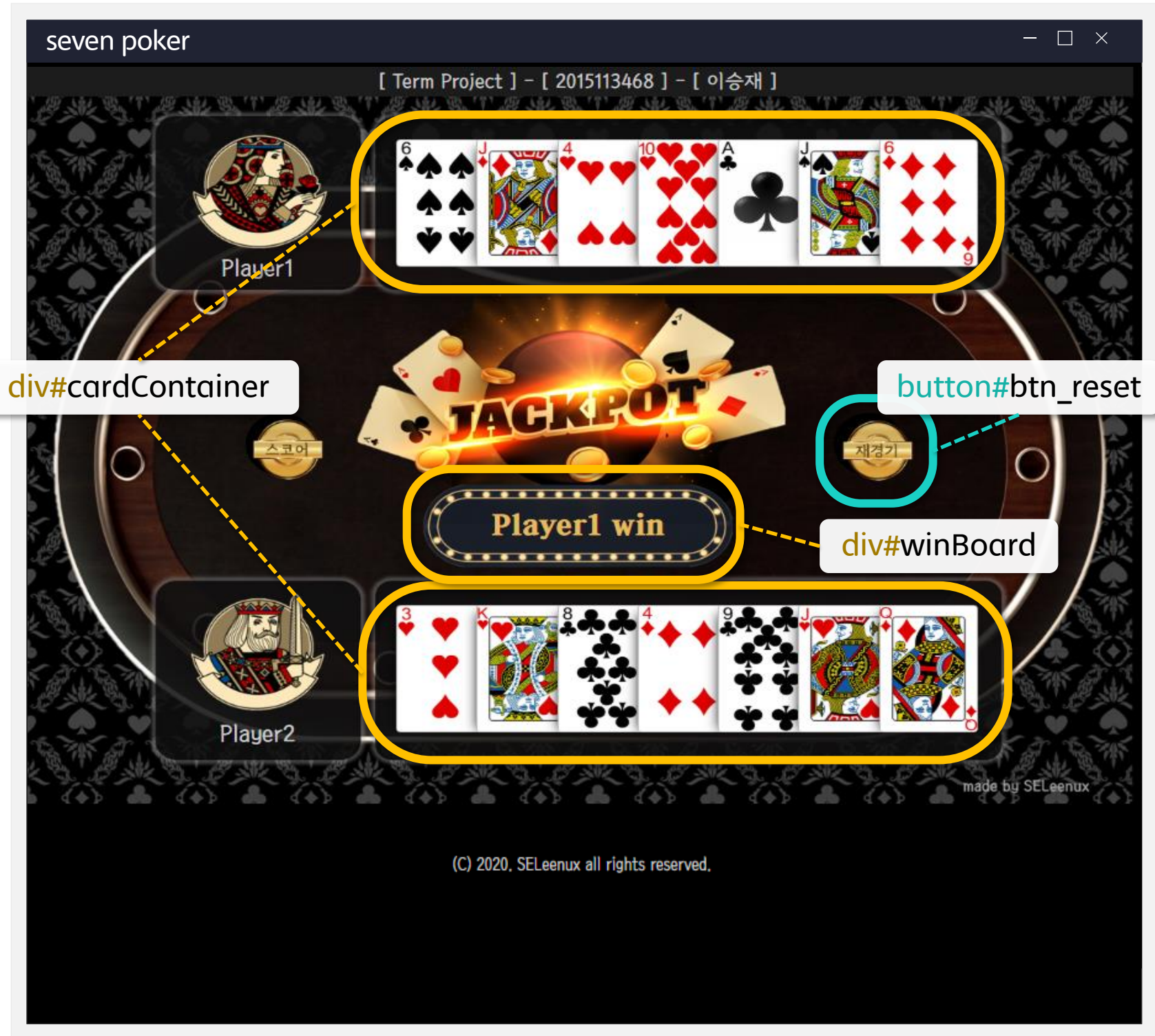
(src로 img 동적 변경)

printwinner(): winBoard 갱신

- 두개의 카드 셋에 대하여 각각 점수 계산
- 동률인 경우, 우선순위를 판단하는 로직 실행
- 최종 승자 갱신

(innerHTML로 div 동적 변경)

최종 출력 화면





## DOM 동적생성

## 스코어 버튼 onclick ( )

## 01 스코어 버튼

btn\_score

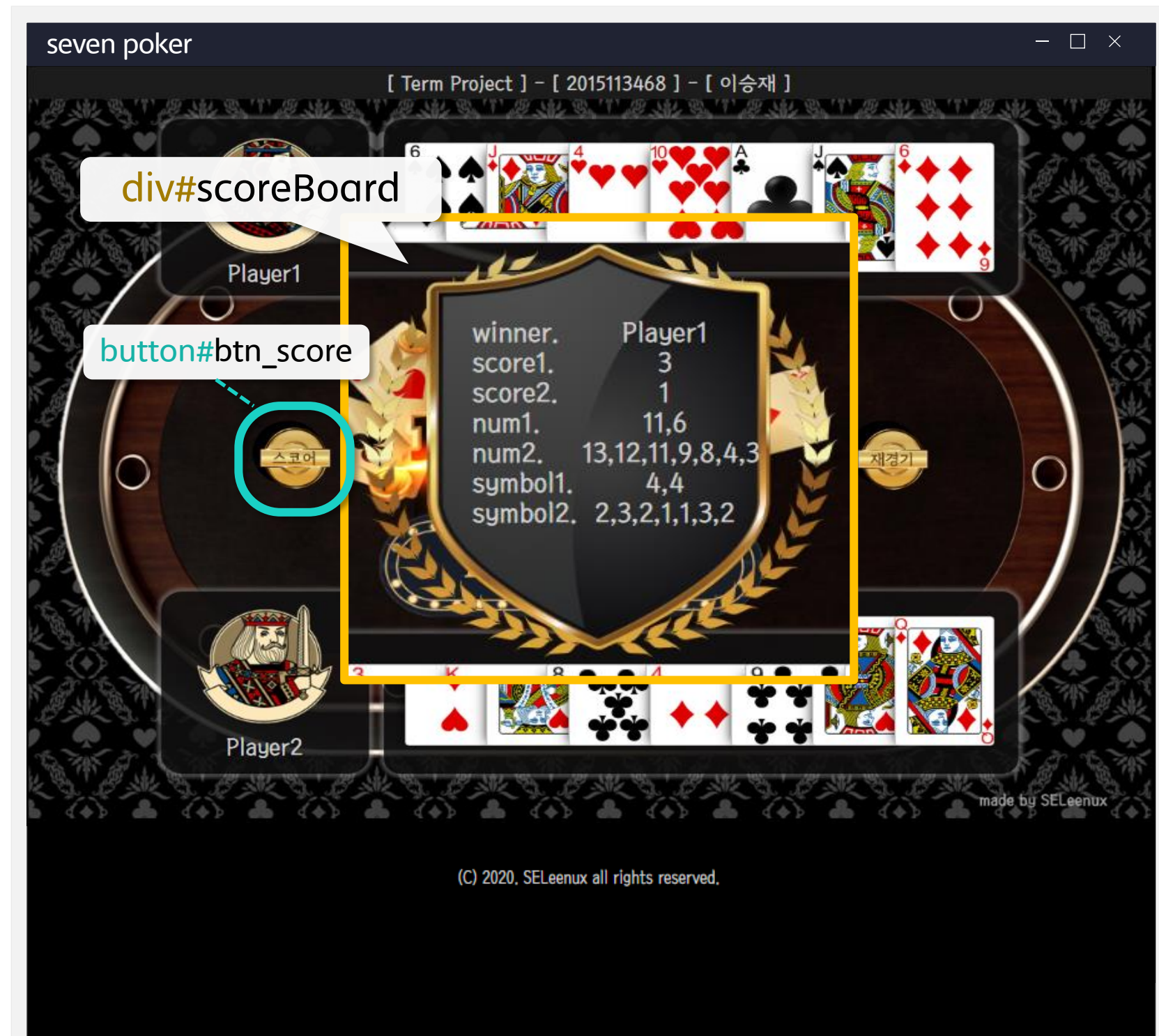
버튼을 누르면 점수판이 출력됨

- Div 객체를 새로 생성한 후 append
- 승자, 점수 및 계산에 사용한 추가 정보들 출력
- 해당 객체를 클릭하면 remove하여 삭제

## 02 점수판에 출력되는 정보

- Winner: 최종 승자
- Score1: 플레이어1의 점수
- Score2: 플레이어2의 점수
- Num1: 카드 셋1에서 가장 점수가 높은 숫자
- Num2: 카드 셋2에서 가장 점수가 높은 숫자
- Symbol1: 카드 셋1에서 가장 점수가 높은 심볼
- Symbol2: 카드 셋2에서 가장 점수가 높은 심볼

최종 출력 화면 - 점수판



(C) 2020, SELeenux all rights reserved.

QnA