

# CHAPTER 11. 자바스크립트와 캔버스





# 실습 과제 1

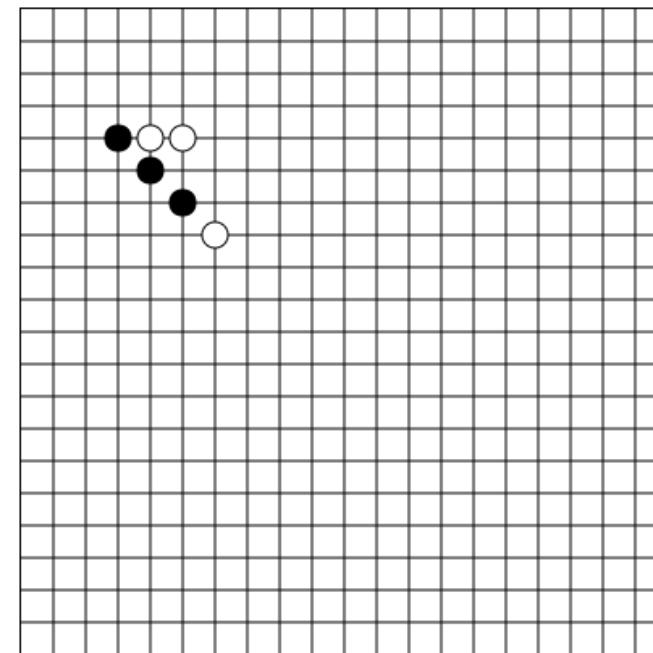
- JavaScript와 캔버스를 이용하여 아래와 같은 그림을 그리시오.
  - 힌트: `moveTo(x,y)`를 사용하지 않으면 직전 도형 그림의 종료점에서 그림 그리기가 시작됨.





# 실습 과제 2

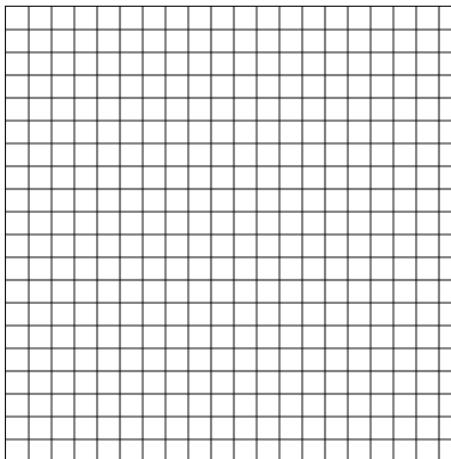
- 자바스크립트와 캔버스를 이용하여 아래와 같은 기보를 그리시오.





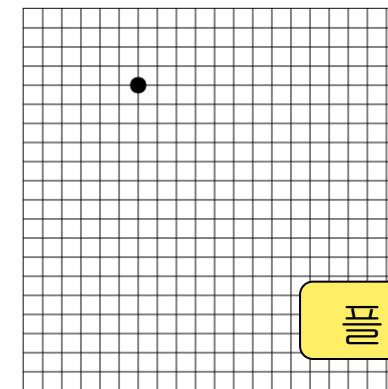
# 실습 과제 3

- 화면의 예제와 같이 돌의 x 좌표와 y좌표를 입력 받아 화면에 표시하여 바둑, 혹은 오목을 할 수 있게 해 주는 게임을 작성하시오.



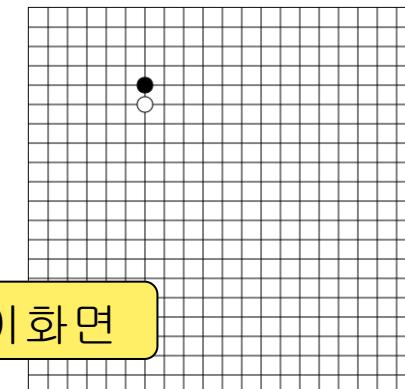
검은 돌 x 좌표0 검은 돌 y 좌표0 검은돌 플레이  
흰돌 x 좌표0 흰돌 y 좌표0 흰돌 플레이

시작화면

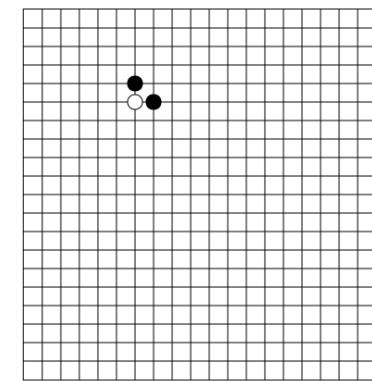


검은 돌 x 좌표6 검은 돌 y 좌표4 검은돌 플레이  
흰돌 x 좌표0 흰돌 y 좌표0 흰돌 플레이

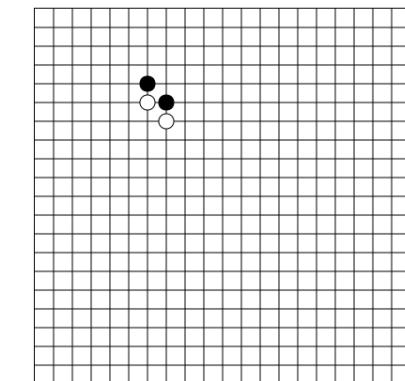
플레이화면



검은 돌 x 좌표6 검은 돌 y 좌표4 검은돌 플레이  
흰돌 x 좌표6 흰돌 y 좌표5 흰돌 플레이



검은 돌 x 좌표7 검은 돌 y 좌표5 검은돌 플레이  
흰돌 x 좌표6 흰돌 y 좌표5 흰돌 플레이



검은 돌 x 좌표7 검은 돌 y 좌표5 검은돌 플레이  
흰돌 x 좌표7 흰돌 y 좌표6 흰돌 플레이



# 평가

- 정상 동작하는 결과물에 대하여
  - 실습시간 종료 전 완성: 100% 점수 부여
  - 실습시간 종료 후 23일 20:00 이전 제출: 90% 점수 부여
  - 23일 20:00~23일 24:00 제출: 80% 점수 부여
  - 그 외: 0%