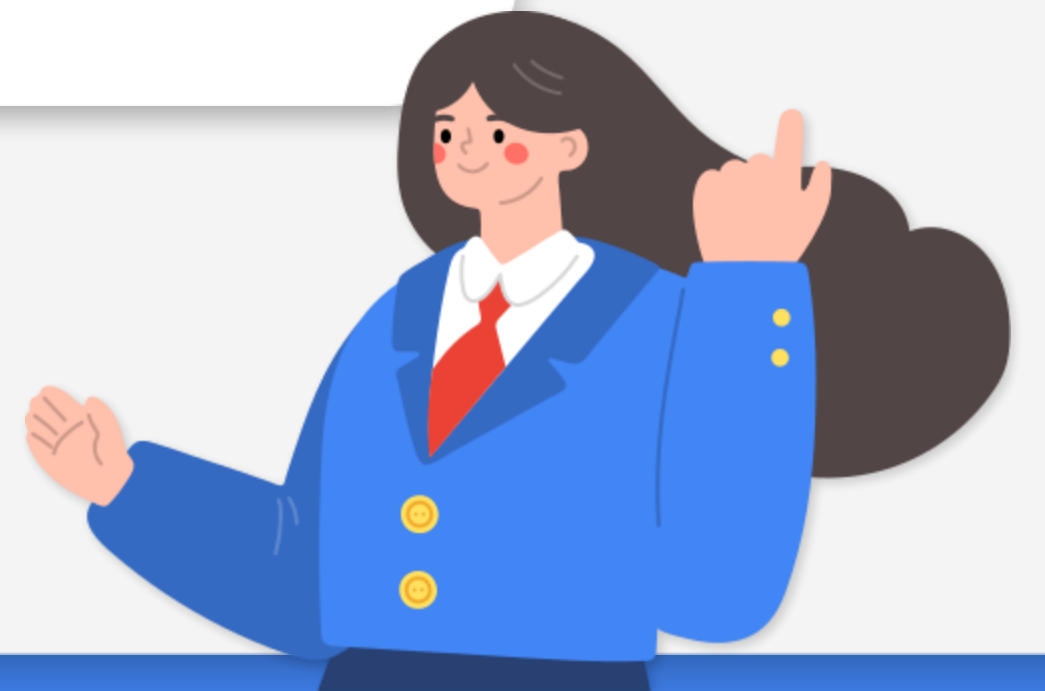
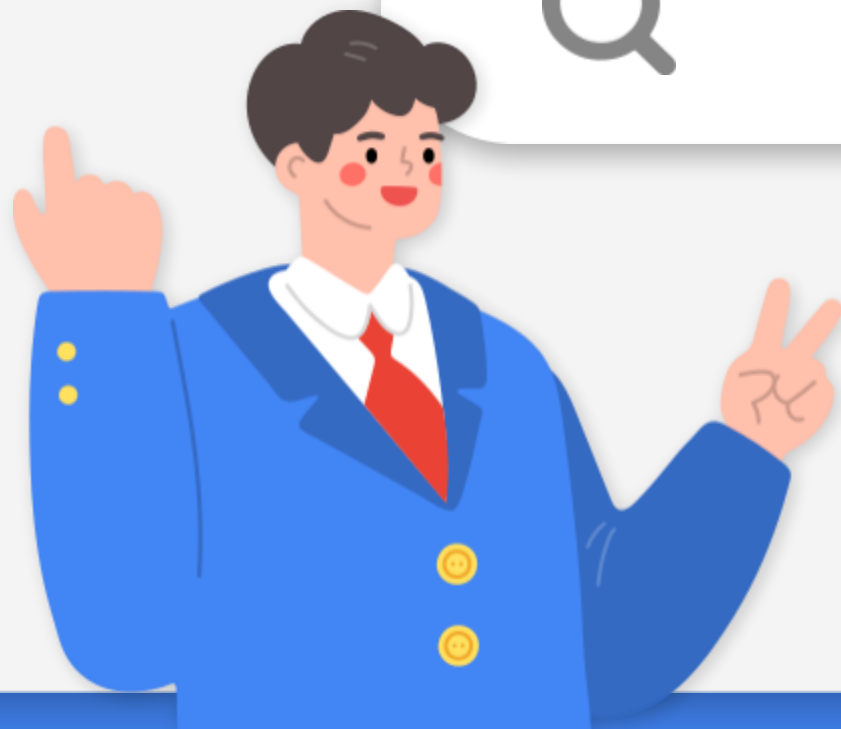


# JavaScript JS



부제 : Vanilla JS

'바닐라 JS로 간단한  
기능을 구현해보자!'



# 자바스크립트

🔍 발표 순서는?

🔍 Vanilla JS란?



🔍 사전 지식

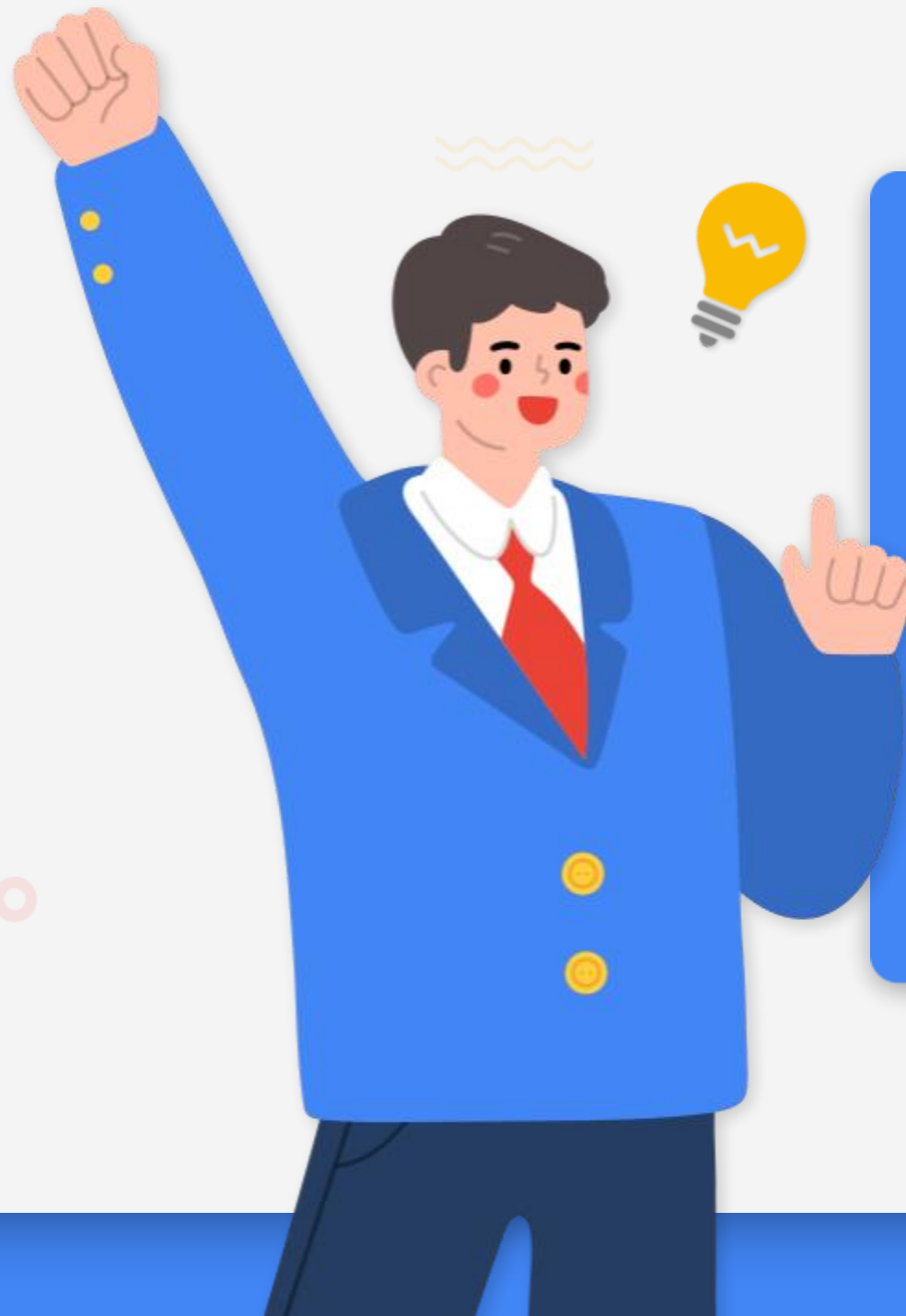


🔍 그림판





## 01. 바닐라 자바스크립트? |



### '순수 자바스크립트!'

- ✓ 라이브러리와 프레임 워크를 사용하지 않음.
- ✓ 가볍고 빠르고 호환성이 좋음.
- ✓ 파일 사이즈 0.

↳ 위 내용은 Vanilla JS 사이트에 적혀있는 내용이다.





## 03. 사전 지식. |

### event

브라우저에서  
사용자가 취하는  
모든 동작

+ 이벤트 핸들러 :  
이벤트에 대처하는 프로그램

### canvas

html의 한 요소  
고정된 크기의  
드로잉 영역을  
생성

### addEventListener

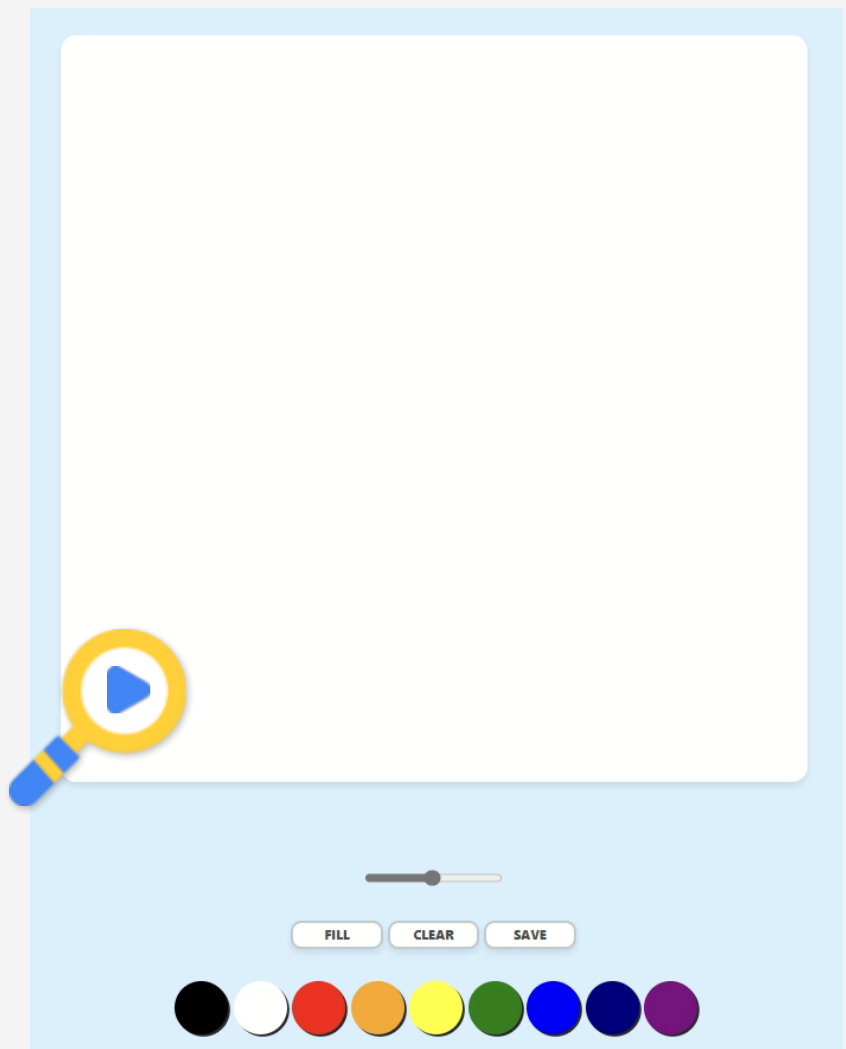
특정 이벤트가  
발생했을 시  
특정 함수를 실행

`addEventListener("이벤트 타입", 함수)`

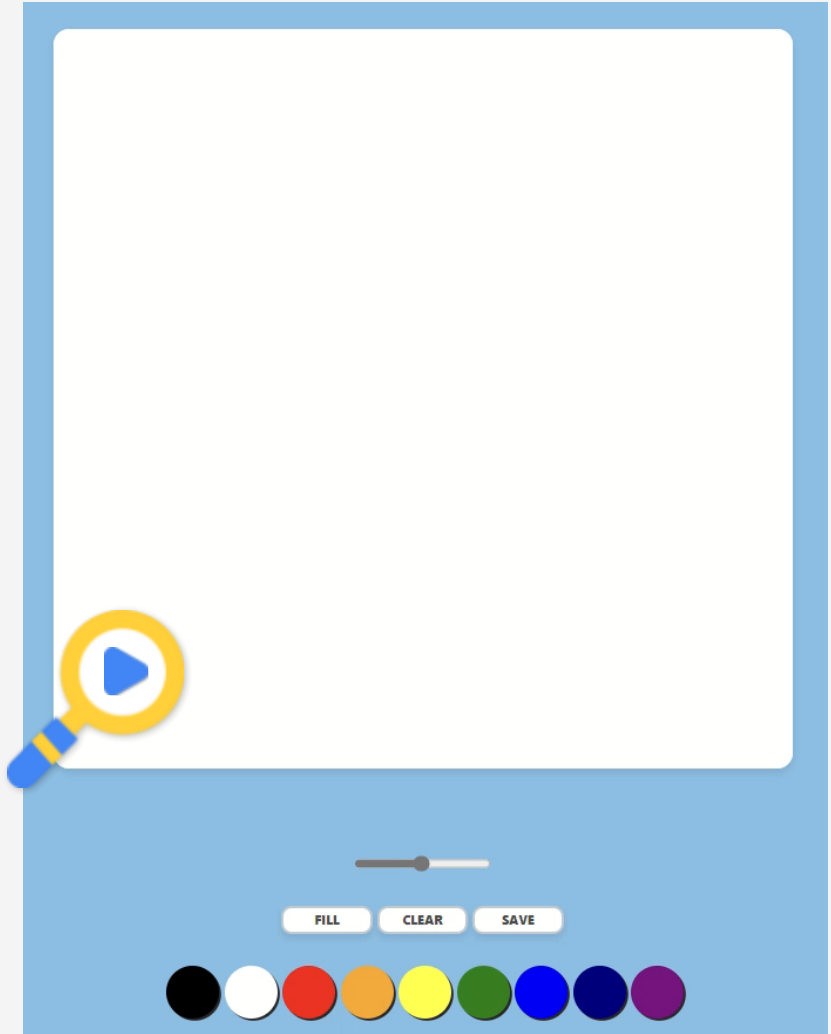




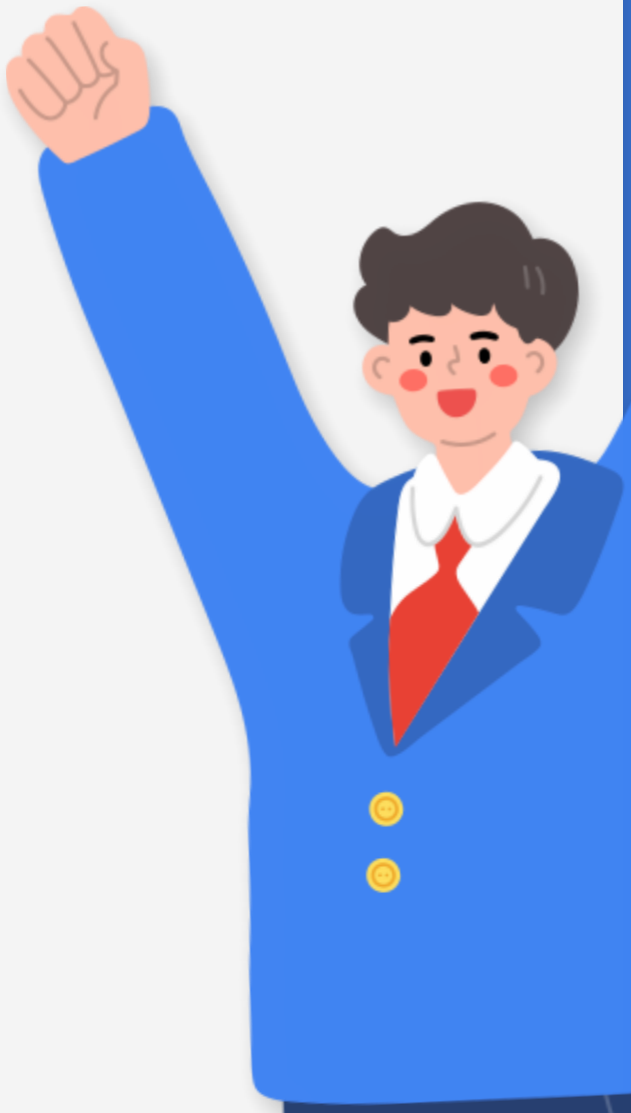
## 02. 그림판 구현 결과.



클릭 후 이어서 그리기



누르고 있을 때 그리기





< html 부분 >

```
<canvas id="jsCanvas" class="canvas"></canvas>
```

< JS 부분 >

```
const canvas = document.getElementById("jsCanvas");
```

```
const ctx = canvas.getContext("2d");
```

// 컨텍스트 : 캔버스의 그리기 영역이면서  
그리기 메서드를 가지는 객체



```
if(canvas){
  canvas.addEventListener("mousemove", MouseMove); //mousedown : 마우스 움직일 때
  canvas.addEventListener("mousedown", startPainting); //mousedown : 마우스 클릭했을 때
  /*canvas.addEventListener("mouseup", stopPainting)*/ //mouseup : 마우스 손 뗄 때
  canvas.addEventListener("mouseleave", stopPainting);
  canvas.addEventListener("click", CanvasClick);
  canvas.addEventListener("contextmenu", RightClick)
}

function stopPainting(){ //mouseleave
  painting = false; // mouseup
}

function startPainting(){ //mousedown
  painting = true;
}
```

```
function MouseMove(event){
  console.log(event)
  const x = event.offsetX;
  const y = event.offsetY;
  if(!painting) {
    ctx.beginPath(); // 새 경로 지정
    ctx.moveTo(x, y);
  } else{
    ctx.lineTo(x, y);
    ctx.stroke();
  }
}
```

mousedown

```
function startPainting(){
  painting = true;
}
```



```
const colors = document.getElementsByClassName("jsColor");

Array.from(colors).forEach(color =>
  color.addEventListener("click", ColorClick)
);

function ColorClick(event){
  const color = event.target.style.backgroundColor;
  ctx.strokeStyle = color;
  ctx.fillStyle = color;
}
```

jsColor

< html 부분 >

```
<input type="range" id="jsRange" min="0.1"
max="5.0" value="2.5" step="0.1"/>
```

< JS 부분 >

```
const range = document.getElementById("jsRange");

if(range){
  range.addEventListener("input", RangeChange);
}
```

```
function RangeChange(event){
  const size = event.target.value;
  ctx.lineWidth = size;
}
```

```
if(canvas){  
  canvas.addEventListener("contextmenu", RightClick)  
}
```

```
function RightClick(event){  
  event.preventDefault();  
}
```

```
const saveBtn = document.getElementById("jsSave");

if(saveBtn){
    saveBtn.addEventListener("click", SaveClick);
}

function SaveClick(){
    const link = document.createElement("a");
    link.href = canvas.toDataURL();
    link.download = "Drawing";
    link.click();
}
```

감사

합니다.



끝.