

## 자바스크립트 차승미

자바스크립트 선언		<script type="text/javascript"> 자바스크립트 실행문 </script>	자바스크립트 문법 주의사항 1. 대소문자 구분 2. 실행문 종료시 ;을 사용 3. 한줄에 한문장만 작성하는 것이 가독성이 좋음 4. {}, () 짹이 맞아야 한다 5. "", "따옴표 겹침주의"
주석		//한줄주석 , /*여러줄 주석*/	
외부스크립트 선언		<script type="text/javascript" src="경로" ></script>	
변수	선언	var 변수명; , var 변수명=값;	-변하는 데이터값을 저장할수 있는 메모리 공간 -변수에는 문자형데이터, 숫자형데이터, 논리형데이터를 저장할수 있다
	문자형	var 변수명="사용할 문자나 숫자";	변수명 지정시 유의사항 1. 첫글자로 \$, _, 영문자만 올 수 있다
	숫자형	var 변수명=숫자; 또는 Number("숫자");	2. 예약어는 사용할수 없다 3. 의미를 부여해서 지정한다
	논리형	var 변수명=true or false; 또는 Boolean(데이터);	4. 대소문자를 구분한다
연산자	산술연산자	+,-,*,/,%	A+B
	대입연산자	+=,-=,*=,/=%=	A=A+B
	문자결합	문자형데이터+문자형데이터, 문자형데이터+숫자형데이터	

## 자바스크립트 차승미

연산자	증감연산자	변수--, --변수, 변수++, ++변수	A=A++
	비교연산자	>,<,>=,<=,==,!<,==!,!=	A>B:A가 B보다 크다
	논리연산자	, && , !	OR,AND,NOT
	삼항조건연산자	조건식 ? 실행문1 : 실행문2	
	연산자우선순위	1.() 2.단항연산자(++,--,!) 3.산술연산자 4.비교연산자 5.논리연산자 6.대입연산자	
제어문	조건문	if(조건식){ 실행문; }	if문은 조건에 따라 특정 실행문을 실행
		if(조건식){ 실행문1; }else{ 실행문2; }	조건에 만족하면 실행문1을 그렇지 않으면 실행문2를 실행
		if(조건식){ 실행문1; }else if(조건식2){ 실행문2; }else{ 실행문3; }	

## 자바스크립트 차승미

제어문	선택문		<pre>var 변수=초기값; switch(변수){     case 값1: 실행문1;     break;     case 값2 : 실행문2;     break;     default : 실행문3; }</pre>	선택문은 일치하는 경우의 값이 있을 경우에만 특정 실행 문을 실행 - break문 강제 종료
	반복문	while문	<pre>var 변수=초기값; while(조건식){     실행문;     증감식; }</pre>	조건을 만족할때까지 실행문을 반복 실행
		do while문	<pre>var 변수=초기값; do{     실행문;     증감식; }while(조건식)</pre>	조건식의 만족여부를 먼저검사후 증괄호에 있는 실행문의 실행 여부를 결정
		for문	<pre>for(초기값;조건식;증감식){     실행문 }</pre>	조건식을 만족할때까지 실행문을 반복 실행
break문		<pre>for(초기값;조건식;증감식){     break;//강제종료     실행문 }</pre>	<pre>var 변수=초기값; while(조건식){     break;     실행문;     증감식; }</pre>	반복문인 while 와for 문에서 break문을 만나면 조건식과 상관없이 종료된다

## 자바스크립트 차승미

continue문		<pre>for(초기값;조건식;증감식){     continue;//다음에오는 실행문 무시하고 바로 증감식으로 이동     실행문; }</pre>	<pre>var 변수=초기값; while(조건식){     증감식;     continue;//다음에오는 실행문 무시하고 바로 으로 이동     실행문; }</pre>	반복문에서만 사용할수있다															
중첩for문		<pre>for(초기값;조건식;증감식){     for(초기값;조건식;증감식){         실행문;     } }</pre>																	
객체		<pre>객체.메서드(); 객체 속성; 또는 객체.속성=값; 참조변수(인스턴스 네임)=new 생성함수() ()</pre>	<p>객체는 기능또는 속성을 가지고 있다 내장객체에는 문자, 날짜, 배열, 수학, 정규표현객체 등</p>																
내장객체		<pre>참조변수=new Date();</pre>																	
날짜객체		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">정보제공(GET)</th> <th colspan="2">정보설정(SET)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>getFullYear()</td><td>현재년도</td><td>setFullYear()</td><td>현재년도설정</td></tr> <tr> <td>getMonth()</td><td>현재월(0~11)</td><td>setMonth()</td><td>현재월 설정</td></tr> <tr> <td>getDate()</td><td>현재일</td><td> setDate()</td><td>현재일설정</td></tr> </tbody> </table>		정보제공(GET)		정보설정(SET)		getFullYear()	현재년도	setFullYear()	현재년도설정	getMonth()	현재월(0~11)	setMonth()	현재월 설정	getDate()	현재일	setDate()	현재일설정
정보제공(GET)		정보설정(SET)																	
getFullYear()	현재년도	setFullYear()	현재년도설정																
getMonth()	현재월(0~11)	setMonth()	현재월 설정																
getDate()	현재일	setDate()	현재일설정																

## 자바스크립트 차승미

			getDay() 현재요일(0(일)~6(토))		
		getHours	현재시간	setHours 현재시간설정	
		getMinutes()	현재분	setMinutes() 현재분설정	
		getSeconds()	현재초	setMilliseconds() 현재밀리초 설정	
		getMilliseconds()	1970년부터 경과된 시간 을 밀리초로 표현	setTime() 1970년부터 경과된 시 간을 밀리초로설정	
		toGMTString();	GMT표준 표기방식으로 문 자형 데이터로 반환함	toLocaleString() 운영시스템 표기 방식 으로 문자형 데이터 반 환	
		밀리초1일계산 1초=1000밀리초 1000(밀리초)x60X60X24=86,4000,000(msc)			
	수학객체	Math.메서드(숫자)	자바스크립트 내장 객체에는 수학과 관련한 기능과 속성을 제공하 는 수학객체가 있다		
		종류	설명		
		Math.abs(숫자)	숫자의 절대값을 반환합니다.		
		Math.max(숫자1.숫자2.숫자3.숫자4)	숫자 중 가장 큰값을 반환한다		
		Math.min(숫자1.숫자2.숫자3.숫자4)	숫자중 가장 작은값을 반환한다		
		Math.pow(숫자,제곱근)	숫자의 거듭제곱한 값을 반환한다		
		Math.random()	0~1사이에 난수를 반환한다		

		<table border="1"> <tr> <td>Math.round(숫자)</td><td>소수점 첫째 자리에서 반올림하여 정수를 반환 한다</td></tr> <tr> <td>Math.ceil(숫자)</td><td>소수점 첫째 자리에서 무조건 올림을 해서 정수를 반환</td></tr> <tr> <td>Math.floor(숫자)</td><td>소수점 첫째 자리에서 무조건 내림을 해서 정수를 반환</td></tr> <tr> <td>Math.sqrt(숫자)</td><td>숫자의 계곱근 값을 반환</td></tr> <tr> <td>Math.PI</td><td>원주율 상수를 반환</td></tr> </table>	Math.round(숫자)	소수점 첫째 자리에서 반올림하여 정수를 반환 한다	Math.ceil(숫자)	소수점 첫째 자리에서 무조건 올림을 해서 정수를 반환	Math.floor(숫자)	소수점 첫째 자리에서 무조건 내림을 해서 정수를 반환	Math.sqrt(숫자)	숫자의 계곱근 값을 반환	Math.PI	원주율 상수를 반환						
Math.round(숫자)	소수점 첫째 자리에서 반올림하여 정수를 반환 한다																	
Math.ceil(숫자)	소수점 첫째 자리에서 무조건 올림을 해서 정수를 반환																	
Math.floor(숫자)	소수점 첫째 자리에서 무조건 내림을 해서 정수를 반환																	
Math.sqrt(숫자)	숫자의 계곱근 값을 반환																	
Math.PI	원주율 상수를 반환																	
	배열객체	<table border="1"> <tr> <td>참조변수=new Array();</td><td>여러 개의 데이터를 하나의 저장소에 저장하려면 배열 객체를 생성하면 된다 배열은 나눌 배와 열거할 열을 사용해 뜻 그대로 하나의 저장소를 나눠서 데이터를 열거하라는 의미를 담고 있다</td></tr> <tr> <th>종류</th><th>설명</th></tr> <tr> <td>join(연결문자)</td><td>배열객체에 데이터들을 연결 문자 기준으로 한 개의 문자형 데이터로 반환한다</td></tr> <tr> <td>reverse()</td><td>배열 객체에 데이터들의 순서를 거꾸로 바꾼후 반환한다</td></tr> <tr> <td>sort()</td><td>배열 객체에 데이터들을 오름차순으로 정렬</td></tr> <tr> <td>slice(index1,index2)</td><td>배열 객체에 데이터들 중 원하는 구간의 인덱스만큼 잘라서 가져온다</td></tr> <tr> <td>splice()</td><td>배열 객체에 지정 데이터를 삭제하고 그 구간에 새 데이터를 삽입할 수 있다</td></tr> <tr> <td>concat()</td><td>두 개의 배열 객체를 하나로 결합</td></tr> </table>	참조변수=new Array();	여러 개의 데이터를 하나의 저장소에 저장하려면 배열 객체를 생성하면 된다 배열은 나눌 배와 열거할 열을 사용해 뜻 그대로 하나의 저장소를 나눠서 데이터를 열거하라는 의미를 담고 있다	종류	설명	join(연결문자)	배열객체에 데이터들을 연결 문자 기준으로 한 개의 문자형 데이터로 반환한다	reverse()	배열 객체에 데이터들의 순서를 거꾸로 바꾼후 반환한다	sort()	배열 객체에 데이터들을 오름차순으로 정렬	slice(index1,index2)	배열 객체에 데이터들 중 원하는 구간의 인덱스만큼 잘라서 가져온다	splice()	배열 객체에 지정 데이터를 삭제하고 그 구간에 새 데이터를 삽입할 수 있다	concat()	두 개의 배열 객체를 하나로 결합
참조변수=new Array();	여러 개의 데이터를 하나의 저장소에 저장하려면 배열 객체를 생성하면 된다 배열은 나눌 배와 열거할 열을 사용해 뜻 그대로 하나의 저장소를 나눠서 데이터를 열거하라는 의미를 담고 있다																	
종류	설명																	
join(연결문자)	배열객체에 데이터들을 연결 문자 기준으로 한 개의 문자형 데이터로 반환한다																	
reverse()	배열 객체에 데이터들의 순서를 거꾸로 바꾼후 반환한다																	
sort()	배열 객체에 데이터들을 오름차순으로 정렬																	
slice(index1,index2)	배열 객체에 데이터들 중 원하는 구간의 인덱스만큼 잘라서 가져온다																	
splice()	배열 객체에 지정 데이터를 삭제하고 그 구간에 새 데이터를 삽입할 수 있다																	
concat()	두 개의 배열 객체를 하나로 결합																	

## 자바스크립트 차승미

		<table border="1"> <tr> <td>pop()</td><td>배열에 저장된 데이터중 마지막 인덱스의 데이터를 삭제한다</td></tr> <tr> <td>push(date)</td><td>배열 객체 마지막 인덱스에 새 데이터를 삽입한다</td></tr> <tr> <td>shift()</td><td>배열 객체에 저장된 데이터중 첫 번째 인덱스의 데이터를 삭제한다</td></tr> <tr> <td>unshift(date)</td><td>배열 객체의 첫 번째 인덱스에 새 데이터를 삽입한다</td></tr> <tr> <td>length</td><td>배열에 저장된 데이터의 개수를 반환한다</td></tr> </table>	pop()	배열에 저장된 데이터중 마지막 인덱스의 데이터를 삭제한다	push(date)	배열 객체 마지막 인덱스에 새 데이터를 삽입한다	shift()	배열 객체에 저장된 데이터중 첫 번째 인덱스의 데이터를 삭제한다	unshift(date)	배열 객체의 첫 번째 인덱스에 새 데이터를 삽입한다	length	배열에 저장된 데이터의 개수를 반환한다				
pop()	배열에 저장된 데이터중 마지막 인덱스의 데이터를 삭제한다															
push(date)	배열 객체 마지막 인덱스에 새 데이터를 삽입한다															
shift()	배열 객체에 저장된 데이터중 첫 번째 인덱스의 데이터를 삭제한다															
unshift(date)	배열 객체의 첫 번째 인덱스에 새 데이터를 삽입한다															
length	배열에 저장된 데이터의 개수를 반환한다															
	문자객체	<table border="1"> <tr> <td>참조변수=문자형 데이터;</td><td>문자개체는 문자형 데이터를 객체로 취급하는 것입니다 이 객체를 이용하면 문자에 대한 정보를 가져올수 있다</td></tr> <tr> <th>종류</th><th>설명</th></tr> <tr> <td>charAt(index)</td><td>문자열에 인덱스 번호에 해당하는 문자를 반환한다</td></tr> <tr> <td>indexOf("찾을문자")</td><td>문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다</td></tr> <tr> <td>lastIndexOf("찾을문자")</td><td>문자열에서 오른쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다. 만일 찾는 문자가 없으면 -1을 반환한다</td></tr> <tr> <td>match("찾을문자")</td><td>문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 반환한다. 없으면 null을 반환</td></tr> <tr> <td>replace("바꿀문자", "새 문자")</td><td>문자열에서 왼쪽부터 바꿀 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 새 문자로 치환한다</td></tr> </table>	참조변수=문자형 데이터;	문자개체는 문자형 데이터를 객체로 취급하는 것입니다 이 객체를 이용하면 문자에 대한 정보를 가져올수 있다	종류	설명	charAt(index)	문자열에 인덱스 번호에 해당하는 문자를 반환한다	indexOf("찾을문자")	문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다	lastIndexOf("찾을문자")	문자열에서 오른쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다. 만일 찾는 문자가 없으면 -1을 반환한다	match("찾을문자")	문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 반환한다. 없으면 null을 반환	replace("바꿀문자", "새 문자")	문자열에서 왼쪽부터 바꿀 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 새 문자로 치환한다
참조변수=문자형 데이터;	문자개체는 문자형 데이터를 객체로 취급하는 것입니다 이 객체를 이용하면 문자에 대한 정보를 가져올수 있다															
종류	설명															
charAt(index)	문자열에 인덱스 번호에 해당하는 문자를 반환한다															
indexOf("찾을문자")	문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다															
lastIndexOf("찾을문자")	문자열에서 오른쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 문자의 인덱스 번호를 반환한다. 만일 찾는 문자가 없으면 -1을 반환한다															
match("찾을문자")	문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 반환한다. 없으면 null을 반환															
replace("바꿀문자", "새 문자")	문자열에서 왼쪽부터 바꿀 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 찾은 문자를 새 문자로 치환한다															

## 자바스크립트 차승미

		search("찾을문자")	문자열에서 왼쪽부터 찾을 문자와 일치하는 문자를 찾아 최초로 일치하는 인덱스 번호를 반환한다
		slice(a,b)	a개의 문자를 자르고,b번째 이후에 문자를 자른후 남은 문자를 반환한다
		substring(index1,index2)	문자열에서 인덱스 번호1부터 인덱스 번호2이전 구간의 문자를 반환한다
		substr(index,문자개수)	문자열에서 지정한 인덱스 번호부터 문자의 개수만큼 문자 데이터를 반환한다
		split("찾을문자")	문자열에서 찾을 문자를 기준으로 문자 데이터를 나누어 배열로 반환한다
		toLowerCase()	문자열에서 영문 대문자를 모두 소문자로 바꾼다
		toUpperCase()	문자열에서 영문 소문자를 모두 대문자로 바꾼다
		length	문자열에서 문자의 개수를 반환한다
		concat("새로운 문자")	기존 문자열에 새로운 문자를 결합한다
		charCodeAt("찾을문자")	찾을 문자의 아스키 코드 값을 반환한다
		fromCharCode(아스키코드 값)	아스키 코드값에 해당하는 문자를 반환
		trim()	문자의 앞 또는 뒤에 공백 문자열을 삭제한다 (" hello"->"hello")
숫자객체		var 참조변수 =new Number(값); 또는 var 참조변수=값;	
		자바스크립트를 이용하여 숫자를 표기할 때 표현 가능한 수의 속성과 숫자 표기법에 대한 메서드를	

		제공한다숫자 객체는 new 키워드와 생성자 함수를 이용해 객체를 생성할수 있고 참조 변수에 값만 입력해도 객체가 생성된다																														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Number객체 의 속성</th> </tr> <tr> <th>속성</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MAX_VALUE</td><td>표현 가능한 가장 큰수</td></tr> <tr> <td>MIN_VALUE</td><td>표현 가능한 가장 작은수</td></tr> <tr> <td>POSITIVE_INFINITY</td><td>무한대 수 표기</td></tr> <tr> <td>NEGATIVE_INFINITY</td><td>음의 무한대 수 표기</td></tr> <tr> <td>NaN</td><td>숫자가 아닌 경우 표기</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Number객체의 메서드</th> </tr> <tr> <th>속성</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>toExponential(n)</td><td>지수 표기법으로 소수점n자리만큼 문자형 데이터로 반환한다</td></tr> <tr> <td>toFixed(n)</td><td>소수점n자리만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다</td></tr> <tr> <td>toPrecision(n)</td><td>유효 숫자n의 개수만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다</td></tr> <tr> <td>toString()</td><td>숫자형 데이터를 문자형 데이터로 반환한다</td></tr> <tr> <td>valueOf()</td><td>객체의 원래 값을 반환한다</td></tr> <tr> <td>parseInt(값)</td><td>데이터를 정수로 변환하여 반환한다</td></tr> </tbody> </table>	Number객체 의 속성		속성	설명	MAX_VALUE	표현 가능한 가장 큰수	MIN_VALUE	표현 가능한 가장 작은수	POSITIVE_INFINITY	무한대 수 표기	NEGATIVE_INFINITY	음의 무한대 수 표기	NaN	숫자가 아닌 경우 표기	Number객체의 메서드		속성	설명	toExponential(n)	지수 표기법으로 소수점n자리만큼 문자형 데이터로 반환한다	toFixed(n)	소수점n자리만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다	toPrecision(n)	유효 숫자n의 개수만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다	toString()	숫자형 데이터를 문자형 데이터로 반환한다	valueOf()	객체의 원래 값을 반환한다	parseInt(값)	데이터를 정수로 변환하여 반환한다
Number객체 의 속성																																
속성	설명																															
MAX_VALUE	표현 가능한 가장 큰수																															
MIN_VALUE	표현 가능한 가장 작은수																															
POSITIVE_INFINITY	무한대 수 표기																															
NEGATIVE_INFINITY	음의 무한대 수 표기																															
NaN	숫자가 아닌 경우 표기																															
Number객체의 메서드																																
속성	설명																															
toExponential(n)	지수 표기법으로 소수점n자리만큼 문자형 데이터로 반환한다																															
toFixed(n)	소수점n자리만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다																															
toPrecision(n)	유효 숫자n의 개수만큼 반올림하여 문자형 데이터로 반환한다																															
toString()	숫자형 데이터를 문자형 데이터로 반환한다																															
valueOf()	객체의 원래 값을 반환한다																															
parseInt(값)	데이터를 정수로 변환하여 반환한다																															

		<table border="1"> <tr> <td><code>parseFloat(값)</code></td><td>데이터를 실수로 변환하여 반환한다</td></tr> </table>	<code>parseFloat(값)</code>	데이터를 실수로 변환하여 반환한다																										
<code>parseFloat(값)</code>	데이터를 실수로 변환하여 반환한다																													
		<pre>var 참조변수=new RegExp(패턴,검색옵션) var 참조변수=/패턴/검색옵션</pre>																												
정규표현객체		<table border="1"> <thead> <tr> <th>종류</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*</td><td>0회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다</td></tr> <tr> <td>+</td><td>1회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다</td></tr> <tr> <td>!</td><td>찾는 문자가 영문일 경우 대 소문자를 구분하지 않습니다</td></tr> <tr> <td>?</td><td>0회 또는 1회 규칙에 맞는 문자가 있는지 검사한다</td></tr> <tr> <td>g</td><td>옵션에 g가 없으면 데이터의 왼쪽부터 규칙에 일치하는 문자 한 개만 찾지만 g를 넣으면 규칙에 맞는 모든 문자를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>m</td><td>데이터의 행이 바뀌어도 규칙에 맞는 문자를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>\$</td><td>문자열 끝부분에 규칙에 맞는 문자를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>^</td><td>문자열 앞에서부터 규칙에 일치하는 문제를 찾습니다 또는 부정을 탄다</td></tr> <tr> <td>\d</td><td>숫자 하나를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>\D</td><td>숫자가 아닌 문자 하나를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>\s</td><td>공백문자(스페이스)를 찾습니다</td></tr> <tr> <td>[0-9][A-Z][a-z]</td><td>숫자 대문자 영문 소문자 영문을 찾습니다</td></tr> <tr> <td>\w</td><td>알파벳 숫자 밑줄(_) 기호를 찾습니다</td></tr> </tbody> </table>	종류	설명	*	0회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다	+	1회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다	!	찾는 문자가 영문일 경우 대 소문자를 구분하지 않습니다	?	0회 또는 1회 규칙에 맞는 문자가 있는지 검사한다	g	옵션에 g가 없으면 데이터의 왼쪽부터 규칙에 일치하는 문자 한 개만 찾지만 g를 넣으면 규칙에 맞는 모든 문자를 찾습니다	m	데이터의 행이 바뀌어도 규칙에 맞는 문자를 찾습니다	\$	문자열 끝부분에 규칙에 맞는 문자를 찾습니다	^	문자열 앞에서부터 규칙에 일치하는 문제를 찾습니다 또는 부정을 탄다	\d	숫자 하나를 찾습니다	\D	숫자가 아닌 문자 하나를 찾습니다	\s	공백문자(스페이스)를 찾습니다	[0-9][A-Z][a-z]	숫자 대문자 영문 소문자 영문을 찾습니다	\w	알파벳 숫자 밑줄(_) 기호를 찾습니다
종류	설명																													
*	0회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다																													
+	1회 이상 일치하는 문자를 검사할 때 사용한다																													
!	찾는 문자가 영문일 경우 대 소문자를 구분하지 않습니다																													
?	0회 또는 1회 규칙에 맞는 문자가 있는지 검사한다																													
g	옵션에 g가 없으면 데이터의 왼쪽부터 규칙에 일치하는 문자 한 개만 찾지만 g를 넣으면 규칙에 맞는 모든 문자를 찾습니다																													
m	데이터의 행이 바뀌어도 규칙에 맞는 문자를 찾습니다																													
\$	문자열 끝부분에 규칙에 맞는 문자를 찾습니다																													
^	문자열 앞에서부터 규칙에 일치하는 문제를 찾습니다 또는 부정을 탄다																													
\d	숫자 하나를 찾습니다																													
\D	숫자가 아닌 문자 하나를 찾습니다																													
\s	공백문자(스페이스)를 찾습니다																													
[0-9][A-Z][a-z]	숫자 대문자 영문 소문자 영문을 찾습니다																													
\w	알파벳 숫자 밑줄(_) 기호를 찾습니다																													

		<table border="1"> <tr><td>\W</td><td>알파벳, 숫자, 밑줄(_) 기호를 제외한 문자를 찾습니다</td></tr> <tr><td>a b</td><td>a 또는 b인지 검사할 때 사용한다</td></tr> <tr><td>test()</td><td>지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 true값을 반환하는 정규표현 메서드</td></tr> <tr><td>exec()</td><td>지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 해당 단어를 반환하는 정규표현 메서드</td></tr> </table>	\W	알파벳, 숫자, 밑줄(_) 기호를 제외한 문자를 찾습니다	a b	a 또는 b인지 검사할 때 사용한다	test()	지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 true값을 반환하는 정규표현 메서드	exec()	지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 해당 단어를 반환하는 정규표현 메서드										
\W	알파벳, 숫자, 밑줄(_) 기호를 제외한 문자를 찾습니다																			
a b	a 또는 b인지 검사할 때 사용한다																			
test()	지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 true값을 반환하는 정규표현 메서드																			
exec()	지정된 규칙에 맞는 단어가 있으면 해당 단어를 반환하는 정규표현 메서드																			
브라우저 객체 모델 (BOM)	Window 객체	<p>브라우저에 내장된 객체를 브라우저 객체라 합니다. window는 브라우저 객체의 최상위 객체가 됩니다. window 객체에는 하위 객체를 포함하고 있습니다. 즉, 계층적 구조로 이루어져 있으며, 이를 일컬어 브라우저 객체 모델이라 한다</p> <table border="1"> <thead> <tr><th>종류</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>open()</td><td>새창을 열 때 사용한다</td></tr> <tr><td>alert()</td><td>경고 창을 띄운다</td></tr> <tr><td>prompt()</td><td>질의 응답창을 띄운다</td></tr> <tr><td>confirm()</td><td>확인/취소 창을 띄운다</td></tr> <tr><td>moveTo()</td><td>창의 위치를 이동시킬 때 사용한다</td></tr> <tr><td>resizeTo()</td><td>창의 크기를 변경 시킬 때 사용한다</td></tr> <tr><td>setInterval()</td><td>일정 간격 지속적으로 실행문을 실행 시킬 때 사용한다</td></tr> <tr><td>setTimeout()</td><td>일정 간격으로 한번만 실행문을 실행시킬 때 사용한다</td></tr> </tbody> </table>	종류	설명	open()	새창을 열 때 사용한다	alert()	경고 창을 띄운다	prompt()	질의 응답창을 띄운다	confirm()	확인/취소 창을 띄운다	moveTo()	창의 위치를 이동시킬 때 사용한다	resizeTo()	창의 크기를 변경 시킬 때 사용한다	setInterval()	일정 간격 지속적으로 실행문을 실행 시킬 때 사용한다	setTimeout()	일정 간격으로 한번만 실행문을 실행시킬 때 사용한다
종류	설명																			
open()	새창을 열 때 사용한다																			
alert()	경고 창을 띄운다																			
prompt()	질의 응답창을 띄운다																			
confirm()	확인/취소 창을 띄운다																			
moveTo()	창의 위치를 이동시킬 때 사용한다																			
resizeTo()	창의 크기를 변경 시킬 때 사용한다																			
setInterval()	일정 간격 지속적으로 실행문을 실행 시킬 때 사용한다																			
setTimeout()	일정 간격으로 한번만 실행문을 실행시킬 때 사용한다																			
	screen 객체	<p>screen 속성; screen은 사용자의 모니터 정보를 제공하는 객체입니다. 가령, 모니터의 너비나 높이 또는 컬러 표현 bit를 반환한다</p> <table border="1"> <thead> <tr><th>종류</th><th>설명</th></tr> </thead> </table>	종류	설명																
종류	설명																			

		screen.width	화면의 너비값을 반환한다
		screen.height	화면의 높이값을 반환한다
		screen.availWidth	작업 표시줄을 제외한 화면의 너비값을 반환한다
		screen.availHeight	작업 표시줄을 제외한 화면의 높이값을 반환한다
		screen.colorDepth	사용자 모니터가 표현 가능한 컬러bit를 반환한다
	location 객체	location.속성; 또는 location.메서드()	location은 사용자 브라우저의 주소 창에 url에 대한 정보(속성)와 새로 고침 기능(메서드)을 제공하는 객체입니다.
		종류	설명
		location.href	주소 영역에 참조 주소를 설정하거나 url을 반환한다
		location.hash	url에 해시값(#에 명시된 값)을 반환한다
		location.hostname	url에 호스트 이름을 설정하거나 반환한다
		location.host	url에 호스트 이름과 포트 번호를 반환한다
		location.port	url에 호스트 번호를 반환한다
		location.protocol	url에 프로토콜을 반환한다
		location.search	url에 쿼리(요청)값을 반환한다
		location.reload()	새로 고침이 일어난다
	history 객체 / navigator 객체	history.메서드; 또는 history.속 성;	history객체는 사용자가 방문한 사이트중, 이전에 방문한 사이트와 다음 방문한 사이트로 다시 돌아갈수 있는 속성과 메서드를 제공한다
		history객체 종류	설명
		history.back()	이전 방문한 페이지로 이동한다.

		<table border="1"> <tr><td>history.forward()</td><td>다음 방문한 페이지로 이동한다.</td></tr> <tr><td>history.go(이동숫자)</td><td>이동숫자가 -2이면 2단계 이전 페이지로 이동한다</td></tr> <tr><td>length</td><td>방문 기록에 지정된 목록의 개수를 반환한다</td></tr> <tr><td>navigator 객체종류</td><td>설명</td></tr> <tr><td>navigator.appCodeName</td><td>방문자의 브라우저 코드명을 반환</td></tr> <tr><td>navigator.appName</td><td>방문자의 브라우저 이름을 반환</td></tr> <tr><td>navigator.appVersion</td><td>방문자의 브라우저 버전 정보를 반환</td></tr> <tr><td>navigator.language</td><td>방문자의 브라우저 사용 언어를 반환한다</td></tr> <tr><td>navigator.product</td><td>방문자의 브라우저 사용엔진 이름을 반환한다</td></tr> <tr><td>navigator.platform</td><td>방문자의 브라우저를 실행하는 운영체제를 반환한다</td></tr> <tr><td>navigator.userAgent</td><td>방문자의 브라우저와 운영체제 종합 정보를 제공한다</td></tr> </table>	history.forward()	다음 방문한 페이지로 이동한다.	history.go(이동숫자)	이동숫자가 -2이면 2단계 이전 페이지로 이동한다	length	방문 기록에 지정된 목록의 개수를 반환한다	navigator 객체종류	설명	navigator.appCodeName	방문자의 브라우저 코드명을 반환	navigator.appName	방문자의 브라우저 이름을 반환	navigator.appVersion	방문자의 브라우저 버전 정보를 반환	navigator.language	방문자의 브라우저 사용 언어를 반환한다	navigator.product	방문자의 브라우저 사용엔진 이름을 반환한다	navigator.platform	방문자의 브라우저를 실행하는 운영체제를 반환한다	navigator.userAgent	방문자의 브라우저와 운영체제 종합 정보를 제공한다
history.forward()	다음 방문한 페이지로 이동한다.																							
history.go(이동숫자)	이동숫자가 -2이면 2단계 이전 페이지로 이동한다																							
length	방문 기록에 지정된 목록의 개수를 반환한다																							
navigator 객체종류	설명																							
navigator.appCodeName	방문자의 브라우저 코드명을 반환																							
navigator.appName	방문자의 브라우저 이름을 반환																							
navigator.appVersion	방문자의 브라우저 버전 정보를 반환																							
navigator.language	방문자의 브라우저 사용 언어를 반환한다																							
navigator.product	방문자의 브라우저 사용엔진 이름을 반환한다																							
navigator.platform	방문자의 브라우저를 실행하는 운영체제를 반환한다																							
navigator.userAgent	방문자의 브라우저와 운영체제 종합 정보를 제공한다																							
문서객체모델(DOM)	선택자	<p>문서의 구조를 가릴려 문서 구조 객체 모델이라 하며, 문서객체를 선택하고 속성 또는 스타일을 적용하기 위해 사용 호환성이 떨어짐 IE8이하버전 파이어폭스 크롬 사파리</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>종류</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">직접선택자</td><td>getElementById("아이디명")</td><td>아이디선택자</td></tr> <tr><td>getElementsByName("태그명")</td><td>요소명선택자</td></tr> <tr><td>document.폼이름.입력요소이름</td><td>폼요소선택자</td></tr> </tbody> </table> <p>-document.직접선택자(선택자 메서드).style.속성=값;</p> <table border="1"> <tr> <td>인접관계</td><td>parentNode</td><td>부모 요소 선택자</td></tr> </table>		종류	설명	직접선택자	getElementById("아이디명")	아이디선택자	getElementsByName("태그명")	요소명선택자	document.폼이름.입력요소이름	폼요소선택자	인접관계	parentNode	부모 요소 선택자									
	종류	설명																						
직접선택자	getElementById("아이디명")	아이디선택자																						
	getElementsByName("태그명")	요소명선택자																						
	document.폼이름.입력요소이름	폼요소선택자																						
인접관계	parentNode	부모 요소 선택자																						

			<table border="1"> <tr> <td rowspan="5">선택자</td><td>childNodes</td><td>자식 요소 선택자</td></tr> </table>	선택자	childNodes	자식 요소 선택자
선택자	childNodes	자식 요소 선택자				
	<hr/>					
	-document.직접선택자(선택자 메서드).인접관계선택자.style.속성=값;					
	요 소 의 속 성 값 및, 생성불러오기	종류	설명			
		요소선택.속성명	요소의 지정한 속성값을 불러온다			
요소선택.속성명="새값"		요소의 저장한 속성값을 새값으로 변경 또는 생성한다				
요소선택.getAttribute('속성명')		요소의 지정한 속성값을 불러온다				
요소선택.setAttribute("속성", "새값")		요소의 지정한 속성값을 새 값으로 변경 또는 생성한다				
문서객체의 하위 요소 속성	종류	설명				
	요소선택.innerHTML;	선택한 요소의 모든 하위요소를 문자 데이터로 반환합니다				
	요소선택.innerHTML=새요소	선택한 요소의 전체 하위 요소를 새 요소로 변경 또는 새롭게 생성한다				
문서객체의 이벤트 핸들러	이벤트	설명				
	onclick	선택한 요소를 마우스로 클릭했을 때 이벤트가 발생				
	onmouseouver	선택한 요소에 마우스를 올렸을 때 이벤트가 발생				
	onmouseout	선택한 요소에 마우스가 벗어났을 때 이벤트가 발생				
	submit	선택한 폼에 전송이 일어났을 때 이벤트가 발생				

		입력요소 선택자종류	설명
폼요소선택자		document.getElementById("아이디명")	폼요소를 아이디로 선택할 때 사용한다
document.폼이름.입력요소이름		폼요소를 이름으로 선택할 때 사용한다	
select option선택자			설명
document.폼이름.입력요소이름.option[index]			<select>에 <option>을 선택할 때 사용한다
var l=document.폼이름.입력요소이름.selectedIndex; document.폼이름.입력요소이름.option[i];			<select>에 선택된<option>을 선택할 때 사용한다
		폼요소속성	설명
전체 – value		입력 요소의 value 속성을 변경하거나 값을 가져온다	
전체 – disabled		입력요소의 disabled속성을 변경하거나 현재 상태의 값을 가져온다	
전체 – defaultValue		입력한 요소 초기에 입력된 value의 값을 가져온다	
선택박스- selected		<select>태그에<option>선택된 상태의 값을 가져온다 선택한<option>태그가 선택되어 있을 경우에는 true를 반환하고 이와 반대로 선택되어 있지 않을 경우에는 false를 반환한다	
체크박스 라디오버튼 checked		체크박스 또는 라디오 버튼 태그에 체크 상태 값을 반환하거나 또는 체크 여부를 제어할수 있습니다 체크가 되어 있으면 true를 반환하고 해지되어 있을 경우에는false를 반환	

함수	function 함수명(){     실행문; }																
	function 함수명(매개변수1,매개변수2,...매개변수n){     실행문; } 함수명(데이터1,데이터2,...데이터n);	매개변수가 있는 함수 정의문 매개변수는:함수를 호출할때 전달값을 입력하여 호출할수 있고 여기서 전달된 값															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>종류</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>parseInt()</td><td>문자형 데이터를 정수형 데이터로 바꿉니다</td></tr> <tr> <td>parseFloat()</td><td>문자형 데이터를 실수형 데이터로 바꿉니다</td></tr> <tr> <td>String()</td><td>문자형 데이터로 바꿉니다</td></tr> <tr> <td>Number()</td><td>숫자형 데이터로 바꿉니다</td></tr> <tr> <td>Boolean()</td><td>논리형 데이터로 바꿉니다</td></tr> <tr> <td>isNaN()</td><td>데이터에 숫자가 아닌 문자를 포함하면 true를 반환한다</td></tr> <tr> <td>eval()</td><td>문자형 데이터를 큰따옴표가 없느 스크립트 코드로 처리 한다</td></tr> </tbody> </table>		종류	설명	parseInt()	문자형 데이터를 정수형 데이터로 바꿉니다	parseFloat()	문자형 데이터를 실수형 데이터로 바꿉니다	String()	문자형 데이터로 바꿉니다	Number()	숫자형 데이터로 바꿉니다	Boolean()	논리형 데이터로 바꿉니다	isNaN()	데이터에 숫자가 아닌 문자를 포함하면 true를 반환한다	eval()
종류	설명																
parseInt()	문자형 데이터를 정수형 데이터로 바꿉니다																
parseFloat()	문자형 데이터를 실수형 데이터로 바꿉니다																
String()	문자형 데이터로 바꿉니다																
Number()	숫자형 데이터로 바꿉니다																
Boolean()	논리형 데이터로 바꿉니다																
isNaN()	데이터에 숫자가 아닌 문자를 포함하면 true를 반환한다																
eval()	문자형 데이터를 큰따옴표가 없느 스크립트 코드로 처리 한다																
<p>함수정의문에 실행문으로 return문이 사용되었으면 함수를 호출했을 때 결과값을 반환한다 그리고 진행중이던 실행문을 정지시키고 함수를 강제 종료한다</p> <pre>function 함수(){     실행문;     return 데이터(값); } var 변수=함수명()</pre>																	
return문	<pre>function 함수(){     실행문;     return 데이터(값); } var 변수=함수명()</pre>																
재귀함수호출	<p>함수를 반복문처럼 여러번 호출하기 위해사용한다.</p> <p>최초함수를 호출하면 함수 정의문 내에서 실행문으로 함수를 다시 호출하는 것을 재귀함수</p>																

		<pre>function myFnc(){     실행문;     myFnc(); } myFnc();</pre>	
지역변수 전역변수	지역변수	<pre>function 함수명() {     var 변수=값; }</pre>	함수 정의문 내에서 var를 붙인 변수로 이 변수에 오는 데이터는 함수 정의문 내에서만 사용할수있다
	전역변수	<pre>var 변수; function 함수명(){     변수=값; }</pre>	함수 정의문 내에서 var를 붙이지 않은 변수로, 이변수에 저장된 데이터는 자바스크립트가 선언된 어느 곳이든 사용가능하다
	브라우저에서 방문객이 취하는 모든 동작		
이벤트	마우스이벤트 종류		설명
	onmouseover		마우스가 지정한 요소에 올라갔을 때 발생한다
	onmouseout		마우스가 지정한 요소에서 벗어났을 때 발생한다
	onmousemove		마우스가 지정한 요소 영역에서 움직일 때 발생한다
	onclick		마우스가 지정한 요소를 클릭했을 때 발생한다
	ondbclick		마우스가 지정한 요소를 연속 두 번 클릭했을 때 발생한다
	키보드 이벤트 종류		설명

## 자바스크립트 차승미

	onkeypress	지정한 요소에서 키보드가 눌렸을 때 발생한다
	onkeydown	지정한 요소에서 키보드를 눌렀을 때 발생한다
	onkeyup	지정한 요소에서 키보드를 눌렀다 떼었을 때 발생한다
	기타이벤트종류	
	onfocus	지정한 요소에 포커스가 갔을 때 발생한다
	onblur	지정한 요소에 포커스가 다른 곳으로 이동되어 잃었을 때 발생한다
	onchange	지정한 요소에 value 속성값이 바뀌고 포커스가 이동되었을 때 발생
	onload	지정한 요소의 하위요소를 모두 로딩했을 때 발생
	onunload	문서를 닫거나 다른 문서로 이동했을 때 발생
	onsubmit	폼 요소에 전송 버튼을 눌렀을 때 발생
	onreset	폼요소에 취소 버튼을 눌렀을 때 발생
	onresize	지정된 요소의 크기가 변경되었을 때 발생한다
	onerror	문서 객체가 로드되는 동안 문제가 발생되었을 때 발생