

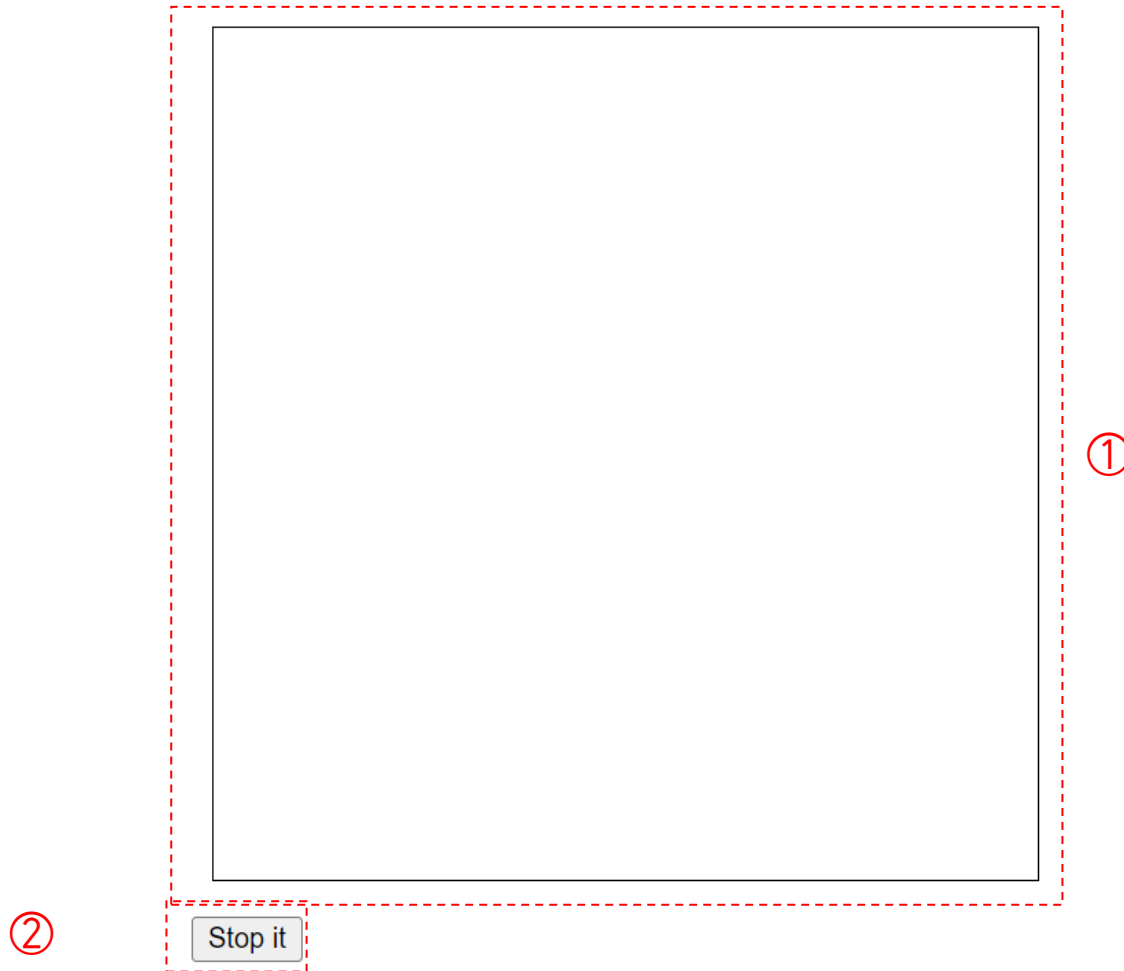
## 문제[2]: 미디어를 움직이고 멈추기

# 웹프로그래밍

충남대학교 컴퓨터융합학부

“본 서비스는 교수·학생이 원격수업 목적으로 이용하고 있는 서비스입니다.”

# Skeleton 파일로 제공된 html 파일의 구성



# Skeleton 파일로 제공된 html 파일의 구성 (계속)

---

- ① 미디어가 나타나는 영역
- ② 미디어를 중지시키는 버튼

# 미디어 동작 시키기

- ▶ 웹 페이지를 로딩한 후, Canvas 영역 한 곳을 클릭하면 클릭한 위치에서 미디어가 play 됨

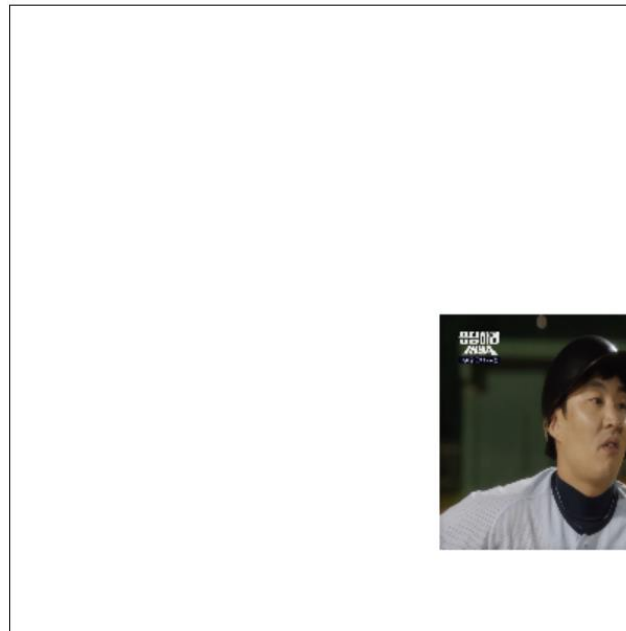
클릭 위치



Stop it

# 미디어 동작 시키기 (계속)

- ❖ 4페이지에서 계속 플레이가 되면 미디어는 점점 플레이 되면서 화면에서 사라지게 됨
- ❖ 플레이 되는 중에 다른 곳을 클릭하게 되면 그 클릭한 위치에 다시 화면이 시작되고 플레이가 됨



# 미디어 중단 시키기

- ❖ “Stop it” 버튼을 클릭하면 플레이가 중단되고 움직이던 화면도 멈추게 됨
- ❖ 다시 Canvas 영역을 클릭하면 클릭한 시점에서 비디오가 나타나고 플레이가 되면서 움직이기 시작함



Stop it

# 미디어 동작을 위한 참고 사항

## ❖ 정해진 시간 간격마다 비디오 출력 내용 갱신

### ● 20밀리 초마다 출력

- 참고 : setInterval()를 이용
  - [https://www.w3schools.com/jsref/met\\_win\\_setinterval.asp](https://www.w3schools.com/jsref/met_win_setinterval.asp)
- 참고 : setInterval() 을 중단하고 싶을 때 clearInterval() 를 이용
  - [https://www.w3schools.com/jsref/met\\_win\\_clearinterval.asp](https://www.w3schools.com/jsref/met_win_clearinterval.asp)

# 미디어 동작을 위한 참고 사항 (계속)

## ❖ drawImage()을 이용하여 이미지처럼 비디오 출력하기

- 가정 : video 엘리먼트 객체를 videoElement라고 할 경우, x좌표 85, y좌표 30가 일 경우

```
context.drawImage(videoElement, 85, 30, 200, 150)
```

## ❖ 본 퀴즈에서 출력되는 이미지의 크기는 넓이 200, 높이 150으로 설정



# 미디어 동작을 위한 참고 사항

## ❖ 클릭한 위치의 좌표 얻기

```
x = event.clientX - myCanvas.offsetLeft;  
y = event.clientY - myCanvas.offsetTop;
```

## ❖ offsetLeft, offsetTop 참고 자료

- 🔴 [https://www.w3schools.com/jsref/prop\\_element\\_offsetleft.asp](https://www.w3schools.com/jsref/prop_element_offsetleft.asp)

# 제출 시 주의 사항

- ❖ html, css, js 파일은 ZIP 압축하여 문제[2]-학번이름.zip로 첨부한다