

## 1. 연습문제 – If 문

### A. 개념 설명

#### i. 요소 삽입하기

`document.documentElement.innerHTML` : 해당 요소에 문자열을 HTML 형태로 가져오거나 넣는다.

`document.documentElement.innerText` : 해당 요소에 문자열을 Text 형태로 가져오거나 넣는다.

`document.documentElement.innerHTML` : 해당 요소에 문자열을 Text 형태로 가져오거나 넣는다.

### B. 문제

#### i. input 타입으로 받은 값을 나눴을 때 양수인지 음수인지 판별하라

1. input 타입에 하나의 값만 받는다
2. 만약 input 타입으로 받은 값이 0보다 크면 밑에 출력으로 `<h1>해당 값은 양수입니다</h1>` 를 출력
3. 그렇지 않고 0보다 작은 값일 경우 `<h1>해당 값은 음수입니다</h1>` 을 출력
4. 이것도 저것도 아닐 경우 `<h1>해당 값은 0입니다</h1>` 를 출력

\*출력은 innerHTML을 활용하여 웹의 맨 아래쪽에 출력한다

# 해당 값은 양수입니다

#### ii. input 타입에 두개의 값을 받아 v1이 v2의 배수인지 아닌지를 판별하는 프로그램을 작성하라

1. input 타입 두개에 각각 값을 받는다 (값은 v1과 v2)
2. 만약 v1이 v2로 나눴을 때 나머지가 0이 되면 `<h1>[v1]은 [v2]의 배수 입니다</h1>` 를 출력
3. 그렇지 않고 나눴을 시 나머지가 0이 아닐 경우 `<h1>[v1]은 [v2]의 배수가 아닙니다 </h1>` 을 출력

\*출력은 innerHTML을 활용하여 웹의 맨 아래쪽에 출력한다

8

2

클릭

# 8은 2의 배수입니다

## 2. 연습문제 - If 문

### A. 개념 설명

#### i. Random() 함수

Math.random() : 0 에서 1 사이의 난수를 생성한다.

max 값을 포함하는 랜덤 값 만들기

```
=> Math.floor(Math.random() * (max - min + 1) ) + min;
```

### B. 문제

#### i. 가위 바위 보 게임을 만들어라.

1. input 타입의 값을 받아 1이면 가위, 2면 바위, 3이면 보를 의미한다고 하자
2. 아래 버튼으로 "승부"라는 버튼을 누르게 되면 Random()값이 돌며 1, 2, 3중 숫자 하나를 뽑게 된다.
3. 플레이어가 이겼다면 '<h1> 이겼습니다 </h1>' 을, 졌다면 '<h1> 졌습니다 </h1>' 를 아니면 '<h1> 비겼습니다 </h1>' 를 맨 아래쪽에 출력한다.

\*만약 가능하다면 삼세판 게임으로 확장해 볼 것

3

가위바위보

# 이겼습니다