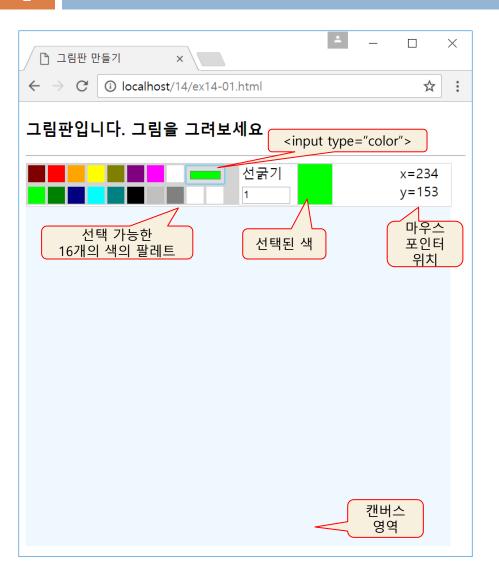


웹 프로그래밍 응용 과제

## 예제 14-1 그림판 만들기 과제





## 예제 14-2 숨어 있는 강아지 찾기





나은수: 8 실패수: 0 남은시간: 16 숨은 그림을 보

게임 시작을 눌러 숨은 그림을 보여주는 화면



마우스를 클릭하여 숨은 강아지를 찾고 있는 모습

제한 시간 동안 찾지 못해 실패한 경우. 숨은 강아지 보여줌