

Javascript 과제3

P01. 배열과 함수(20)

- 사용자로부터 정수 n을 입력 받고, 길이가 n인 배열을 생성하여 1부터 n까지의 정수를 순서대로 저장, 그 후 배열을 뒤집어서 출력하는 코드 작성
 - createAndReverse() 함수 생성
 - createAndReverse() 함수는 프롬프트에서 입력 받은 숫자를 파라미터로 받아서 배열을 생성
 - 생성한 배열을 뒤집은 배열도 추가적으로 생성
 - 만들어진 두 개의 배열을 <p> 태그로 출력
 - 기본 html 코드

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Document</title>
</head>
<body>
    <h1>배열의 생성과 출력</h1>
    <p id="gen">생성된 배열:</p>
    <p id="reversed">뒤집어진 배열:</p>
    > <script> ...
        </script>
    </body>
</html>
```

동작 화면

127.0.0.1:5500 says

n의 수를 입력하세요:

OK Cancel

배열의 생성과 출력

원래 배열:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

뒤집은 배열:10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

P02. 중첩 반복문과 함수(20)

- 사용자의 입력한 숫자만큼 '*'를 출력하는 프로그램 작성

- Input type=text를 이용하여 입력
 - 입력 시 숫자가 아닌 경우 예외처리
 - 알림 메시지로 “숫자가 아닌 값입니다. 다시 입력하세요” 출력
 - Input 태그의 입력 창 초기화
- <p>태그에 출력
- printAsterisk() 함수에서 출력 내용 생성
 - 입력한 숫자 만큼 가로, 세로에 * 출력
 - 예시) 입력 5 =>
- Button의 click 이벤트로 입력

```
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

기본 코드

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="ko">  
<head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <title>p01</title>  
    <style>  
        input[type=text]{  
            width:100px;  
        }  
        p{  
            border:1px solid black;  
            border-radius: 5px;  
            padding:5px;  
        }  
    </style>  
</head>  
<body>  
    <h1>Asterisk 출력하기</h1>  
    <label>숫자 입력:<input id="inTag" type="text" placeholder="예:3"></label>  
    <button id="btnInput">입력</button>  
    <p id="print">*를 출력</p>  
  
    <script>...  
    </script>  
</body>  
</html>
```

P02. 중첩 반복문과 함수(20)

- 사용자의 입력한 숫자만큼 '*'를 출력하는 프로그램 작성
 - 동작 화면

기본 화면

Asterisk 출력하기

숫자 입력:

*를 출력

```
*****
```

10을 입력

Asterisk 출력하기

숫자 입력:

```
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

5를 입력

Asterisk 출력하기

숫자 입력:

*를 출력

```
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

입력 오류

Asterisk 출력하기

숫자 입력:

*를 출력

127.0.0.1:5500 says
숫자가 아닌 값입니다. 다시 입력하세요.

OK

P02_01. 중첩 반복문과 함수(10)

- 사용자의 입력한 숫자만큼 '*'를 출력하는 프로그램 작성
 - 추가문제: 3개의 정렬 버튼을 추가(왼쪽, 가운데, 오른쪽)

왼쪽 정렬 선택

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 5 입력

추가문제버튼

가운데 정렬 선택

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 5 입력

추가문제버튼

오른쪽 정렬 선택

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 3 입력

추가문제버튼

P02_02. 중첩 반복문과 함수(10)

- 사용자의 입력한 숫자만큼 '*'를 출력하는 프로그램 작성
 - 추가문제2: 1개의 버튼으로 왼쪽, 가운데, 오른쪽 정렬하는 기능 만들기
 - 추가된 버튼(정렬)을 클릭 할 때마다 변경
 - 1번 화면 -> 2번 화면 -> 3번 화면 -> 1번 화면

시작화면

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 입력

*를 출력

추가문제버튼

가운데정렬

1번 화면

- 4입력
- <p> 태그의 내용이 왼쪽 정렬
- 추가 button의 text가 '가운데 정렬'로 표시

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 4

추가문제버튼

가운데정렬

2번 화면

가운데 정렬을 click 후

- <p>태그의 내용이 가운데로 정렬
- 추가 button의 text가 '오른쪽 정렬'로 변경

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 4

추가문제버튼

오른쪽 정렬

3번 화면

오른쪽 정렬을 click 후

- <p>태그의 내용이 오른쪽으로 정렬
- 추가 button의 text가 '왼쪽 정렬'로 변경

Asterisk 출력하기

숫자 입력: 4

추가문제버튼

왼쪽 정렬

P03. 배열과 함수2(40)

- Prompt()로 색상 이름을 입력 받고, 입력 받은 색상의 button을 생성하는 프로그램을 작성하세요.
- 입력 가능한 색상

```
[ 'red', 'yellow', 'blue', 'green', 'black', 'white', 'gray', 'pink', 'magenta', 'cyan' ]
```

- Button의 기본 스타일

```
button{  
    border-radius:5px;  
}
```

- 프로그램 동작

- 프로그램은 제시된 색상 10가지를 모두 입력하거나 end를 입력할 때까지 계속하여 button의 색상을 입력 받음

- Prompt 출력 내용:



- 입력이 종료되면 입력한 색상에 맞는 button이 화면에 출력되어야 함

- 출력 button 예시



- 입력 오류 예외 처리(색상 이름이나, end가 아닌 경우)

```
127.0.0.1:5500 says  
색상 이름이 틀렸습니다. 다시 입력하세요.
```

OK

- inputColor()함수, printColor()함수를 작성

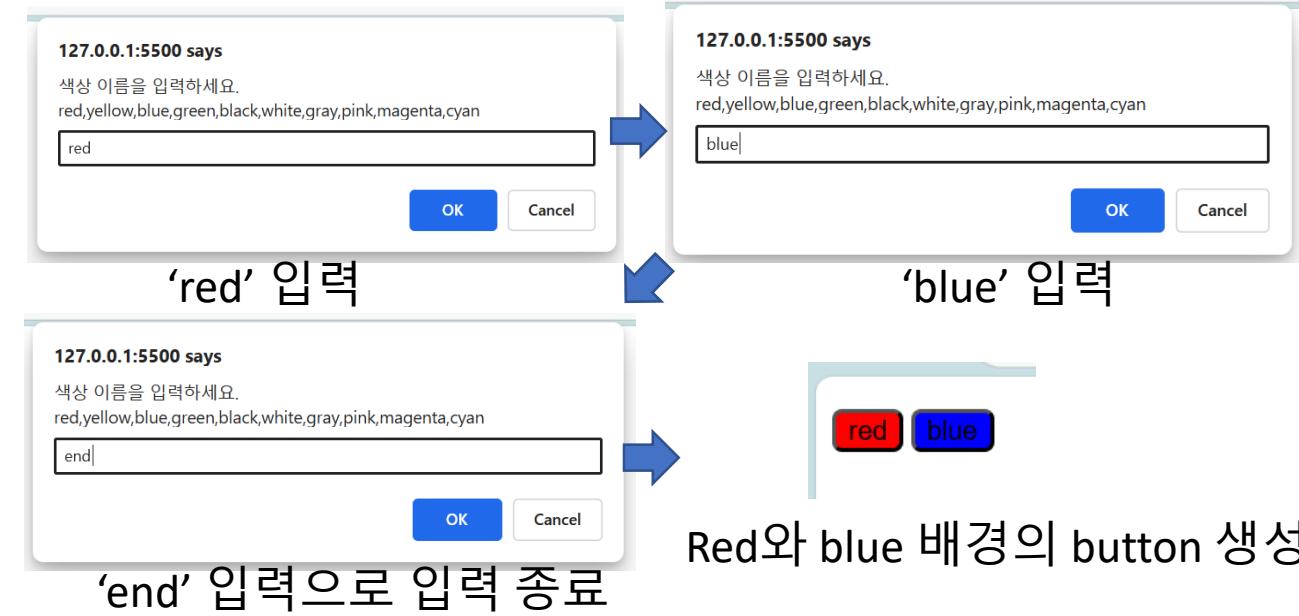
- 함수 호출 코드

```
inputColor();  
printColor();
```

어려운 경우 함수를 사용하지 않아도 제출 가능 (약간의 감점)

P03. 배열과 함수2(40)

- 동작 예시 1)- 중간에 end가 입력된 경우



- 동작 예시 2)- red~cyan 까지 모든 색상이 입력된 경우

