

[멋사 8기 STUDY]

API 수업

경상대 멋쟁이사자처럼 8기 운영진 김은채

| 목차

1. API란?

2. 오늘 수업에 필요한 JavaScript 문법 간단히 설명

3. Kakao 지도 API를 이용한 미니 프로젝트 만들기 (with Django)

1. API란?

API란?

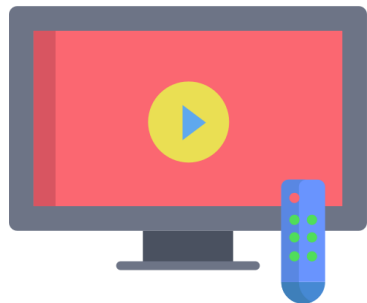
= (Application Programming Interface, 응용 프로그램 프로그래밍 인터페이스)

응용 프로그램에서 사용할 수 있도록, 운영 체제나 프로그래밍 언어가 제공하는 기능을 제어할 수 있게 만든 인터페이스를 뜻함.



<우리의 웹페이지>

=정해져 있는 방법, 규격



<카카오 지도 기능>

API란?

```
let map = new kakao.maps.Map(mapElement, options)
```



| 오늘 수업의 목표

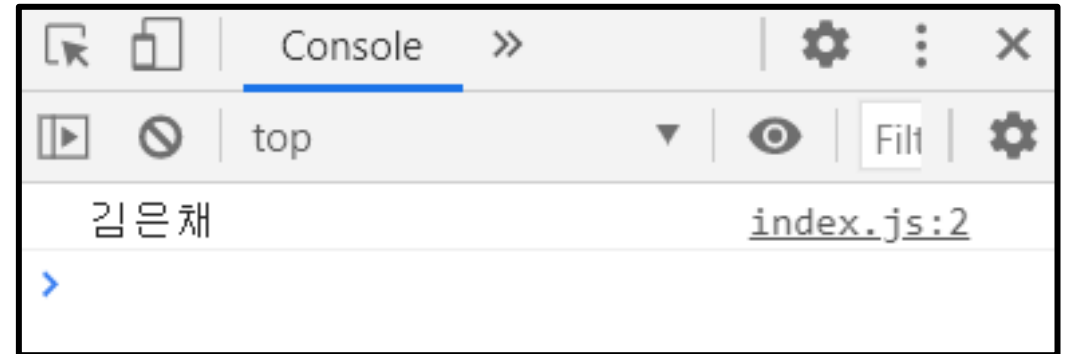
이미 구현돼 있는 카카오 지도 API 기능을 가져다 쓰는 방법 익히기
(지도 기능이 어떠한 원리/알고리즘으로 구현돼 있는지는 알필요 X)

2. JavaScript 문법 설명

const / let

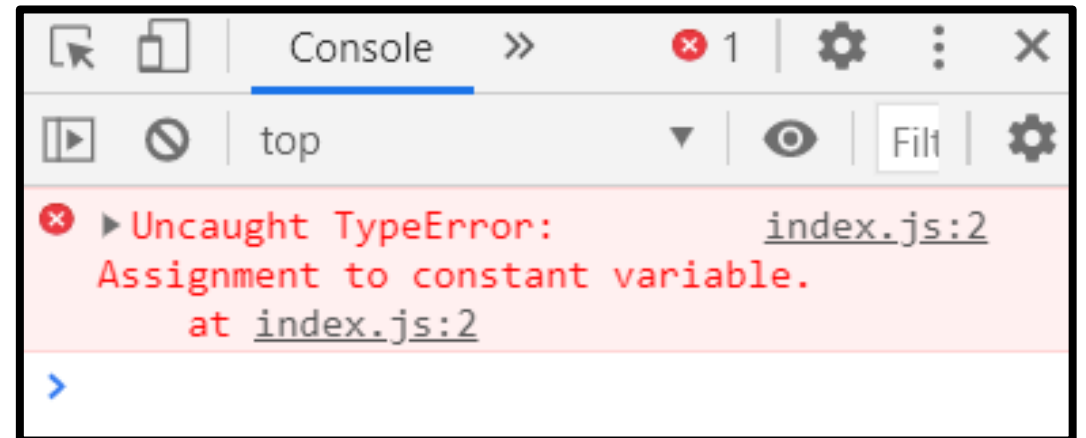
| const / let

```
const MY_NAME = "김은채"  
console.log(MY_NAME)
```



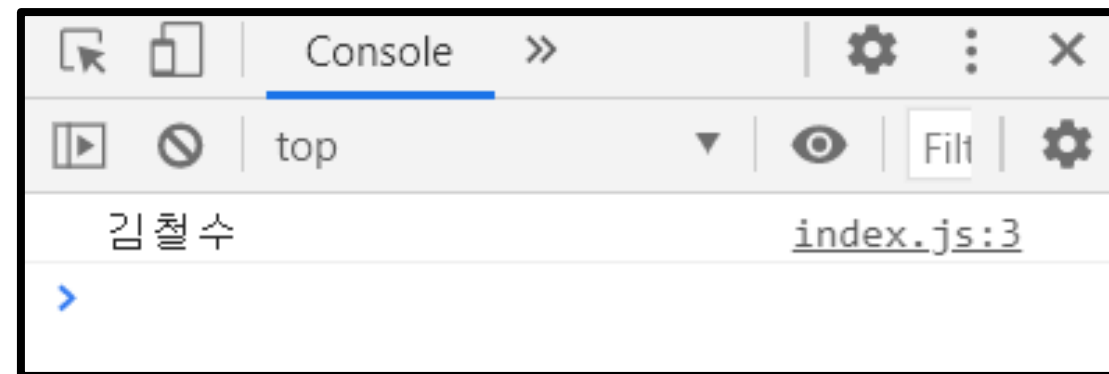
| const / let

```
const MY_NAME = "김은채"  
MY_NAME = "김철수"  
console.log(MY_NAME)
```



| const / let

```
let myName = "김은채"  
myName = "김철수"  
console.log(myName)
```

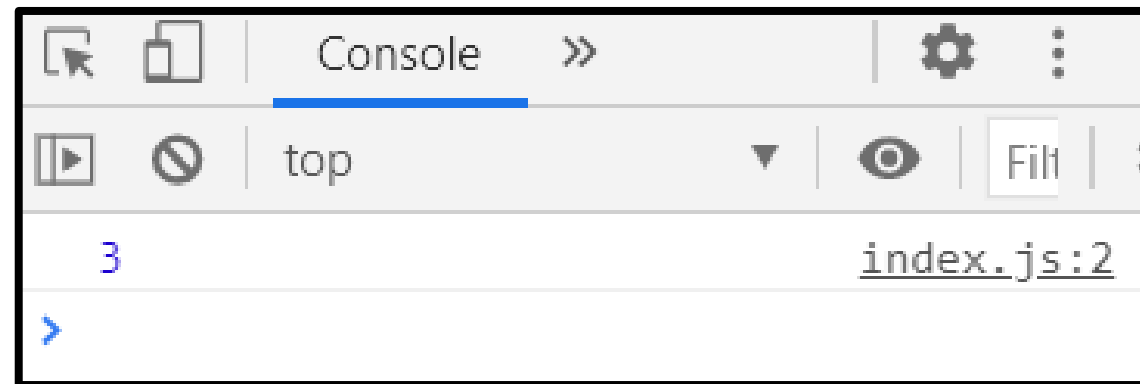


Arrow Function

일반 JavaScript 함수

```
// 함수 정의
function sum(num1, num2) {
  console.log(num1 + num2)
}

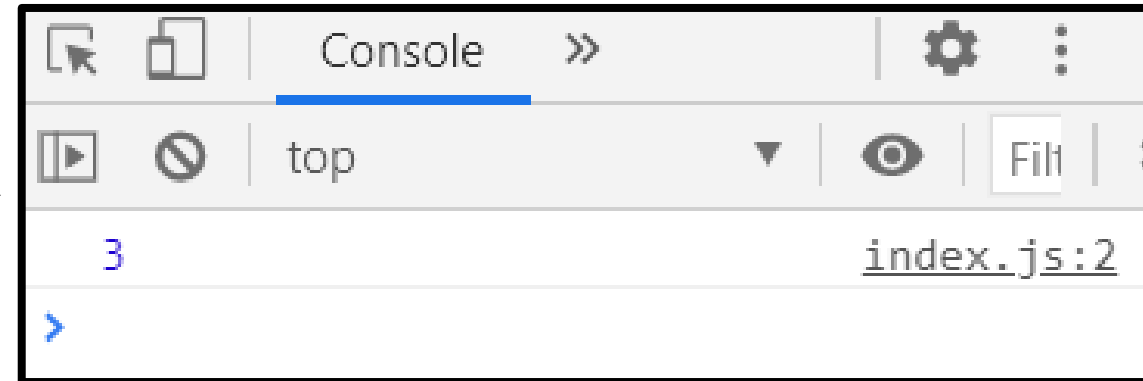
// 함수 호출
sum(1, 2);
```



Arrow Function

```
// 함수 정의
const sum = (num1, num2) => {
  console.log(num1 + num2)
}

// 함수 호출
sum(1, 2);
```



| Arrow Function

```
// 함수 정의
function sum(num1, num2) {
  console.log(num1 + num2)
}

// 함수 호출
sum(1, 2);
```

<일반 JS 함수>

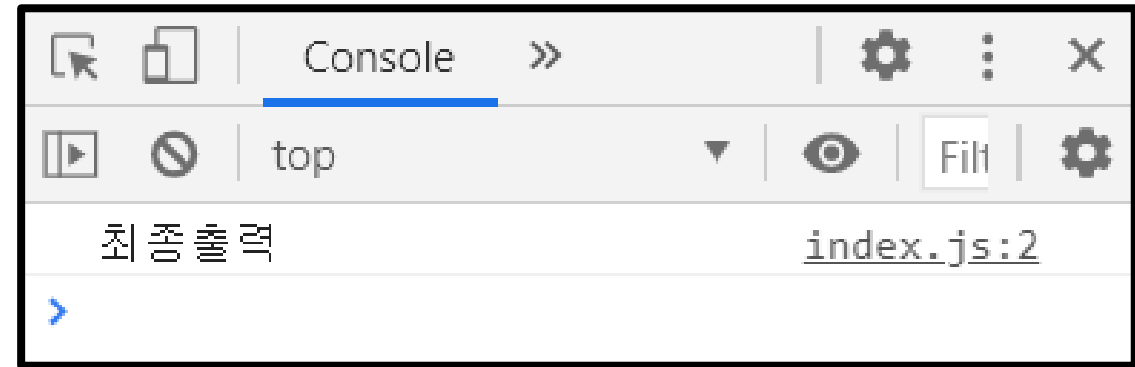
```
// 함수 정의
const sum = (num1, num2) => {
  console.log(num1 + num2)
}

// 함수 호출
sum(1, 2);
```

<Arrow Function>

함수 예시

```
const f3 = () => {  
  console.log("최종출력")  
}  
  
const f2 = () => {  
  f3()  
}  
  
const f1 = () => {  
  f2()  
}  
  
f1()
```



함수 예시

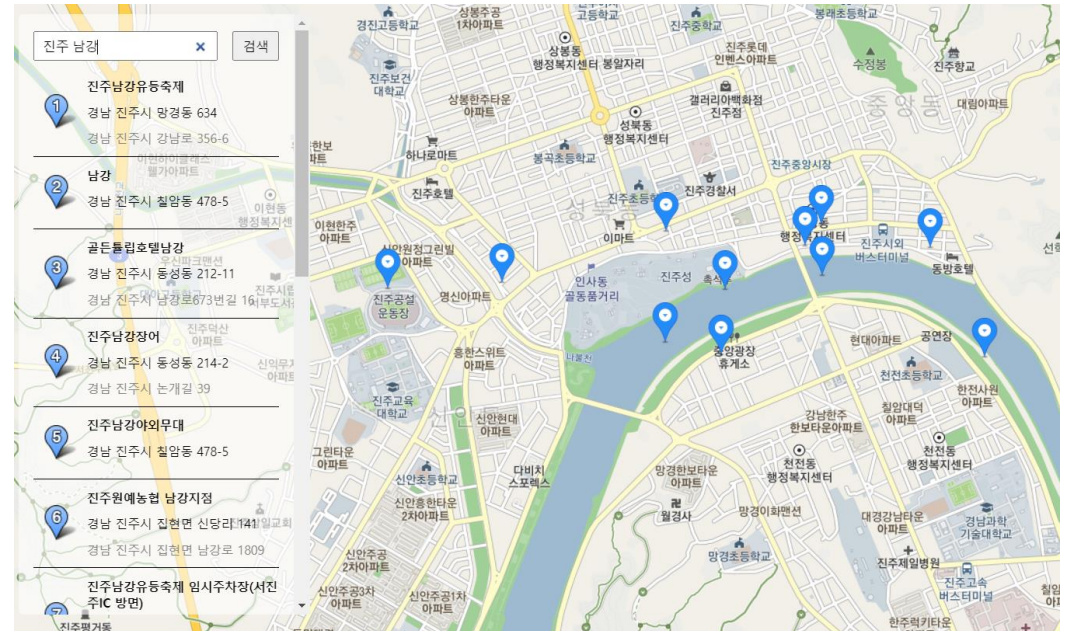
```
const 검색결과지도에표시 = () => {  
  ...  
}
```

```
const 유효성검사 = () => {  
  ...  
  검색결과지도에표시()  
}
```

```
const 검색 = () => {  
  ...  
  유효성검사()  
}
```

```
검색()
```

LIKE LION



3. Kakao 지도 API를 이용한 미니 프로젝트 만들기 (with Django)

| 참고 사이트

- 카카오맵 API 공식문서

<https://apis.map.kakao.com/web/>

- 처음 시작하기 부분

<https://apis.map.kakao.com/web/guide/>

- 검색 라이브러리 사용 예시

<https://apis.map.kakao.com/web/sample/keywordList/>

- 커스텀 오버레이(정보창) 사용 예시

<https://apis.map.kakao.com/web/sample/removableCustomOverlay/>

카카오 API 사용키 발급받기

어플리케이션 추가



<https://developers.kakao.com/>

| 어플리케이션 추가

전체 어플리케이션 (4)

어플리케이션 이름



클릭

어플리케이션 추가하기

어플리케이션 추가

애플리케이션 추가하기

앱 아이콘

이미지
업로드

파일 선택

JPG, GIF, PNG

권장 사이즈 128px, 최대 250KB

앱 이름

Kakaomap-with-Django

사업자명

김은채

- 입력된 정보는 사용자가 카카오 로그인을 할 때 표시됩니다.
- 정보가 정확하지 않은 경우 서비스 이용이 제한될 수 있습니다.

취소

저장

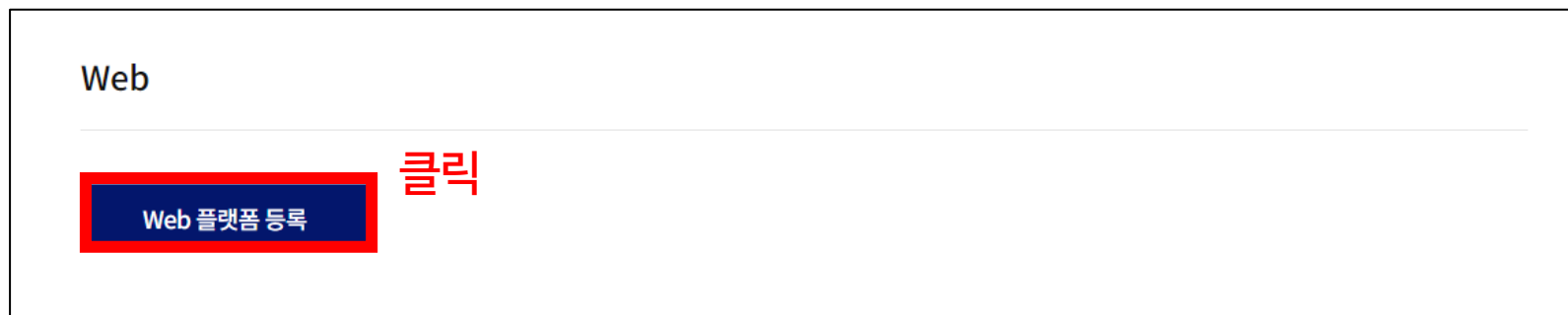
클릭

| 앱 키 복사

<u>앱 키</u>	
네이티브 앱 키	f00ef5c0a0b638df66140c9e5eb58fee
REST API 키	5ce2674fa9d5dfb62f5d496f493569aa
JavaScript 키	1087e575a59f0ecd45887863b56a20f1
Admin 키	d22860187eaa04ce1433d6ab1573faf3

메모장에 붙여넣어두기

Web 플랫폼 등록



Web 플랫폼 등록

Web 플랫폼 등록

사이트 도메인

JavaScript SDK, 카카오 링크, 카카오 맵, 메시지 API 사용시 등록이 필요합니다.

여러개의 도메인은 줄바꿈으로 추가해주세요. 최대 10까지 등록 가능합니다. 추가 등록은 포럼(데브톡)으로 문의주세요.

예시: (O) <https://example.com> (X) <https://www.example.com>

<http://127.0.0.1:8000>

취소

저장

클릭

| Web 플랫폼 등록

`http://127.0.0.1:8000`

git clone

| git clone

프로젝트 복제

```
git clone https://github.com/eunche/kakaomap-with-django.git
```

가상환경 생성

```
python -m venv myvenv
```

가상환경 켜기

```
source myvenv/Scripts/activate
```

가상환경에 Django 설치

```
pip install -r requirements.txt
```

migration파일 생성

```
python manage.py makemigrations
```

migration DB에 적용

```
python manage.py migrate
```

개발서버 켜기
LIKE LION

```
python manage.py runserver
```

검색지도 만들기

| JavaScript API 불러오기

(templates/base.html)

```
<!-- head Script -->
<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.5.1/jquery.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="//dapi.kakao.com/v2/maps/sdk.js?appkey=발급받은키
&libraries=services,clusterer"></script>
{% block head_script %}{% endblock head_script %}
```

| 지도를 담을 div 태그 작성

(templates/map/search_map.html)

```
{% block content %}  
<div class="map"></div>  
{% endblock content %}
```


| 지도를 띄우는 JS코드 작성

(static_local/map/css/search_map.js)

```
// 지도를 담을, class가 'map'인 div태그의 DOM 레퍼런스
const mapElement = document.querySelector('.map');

// 지도의 옵션
let options = {
  center: new kakao.maps.LatLng(33.450701, 126.570667),
  level: 3
}

// (mapElement, options)을 토대로 map 객체를 생성
let map = new kakao.maps.Map(mapElement, options);
```



| 검색창 HTML코드 추가

(templates/map/search_map.html)

```
{% block content %}
<div class="map"></div>
<div class="search-wrapper">
    <form class="search-form" onsubmit="searchPlaces(); return false;">
        <input type="search" name="" class="search-form__keyword">
        <input type="submit" value="검색" class="search-form__button">
    </form>
    <ul class="search-results">
    </ul>
</div>
{% endblock content %}
```

← → ↺ ⓘ 127.0.0.1:8000/?

Home Favorites



LIKE LION

SearchPlaces() 함수



↓ 함수 호출!

(static_local/map/css/search_map.js)

```
// 장소 keyword를 입력받아 검색하는 함수 정의
const searchPlaces = () => {
  ...
}
```

| searchPlaces() 함수

(static_local/map/css/search_map.js /*함수 정의 모음*/ 부분)

```
// 장소 keyword를 입력받아 검색하는 함수 정의
const searchPlaces = () => {

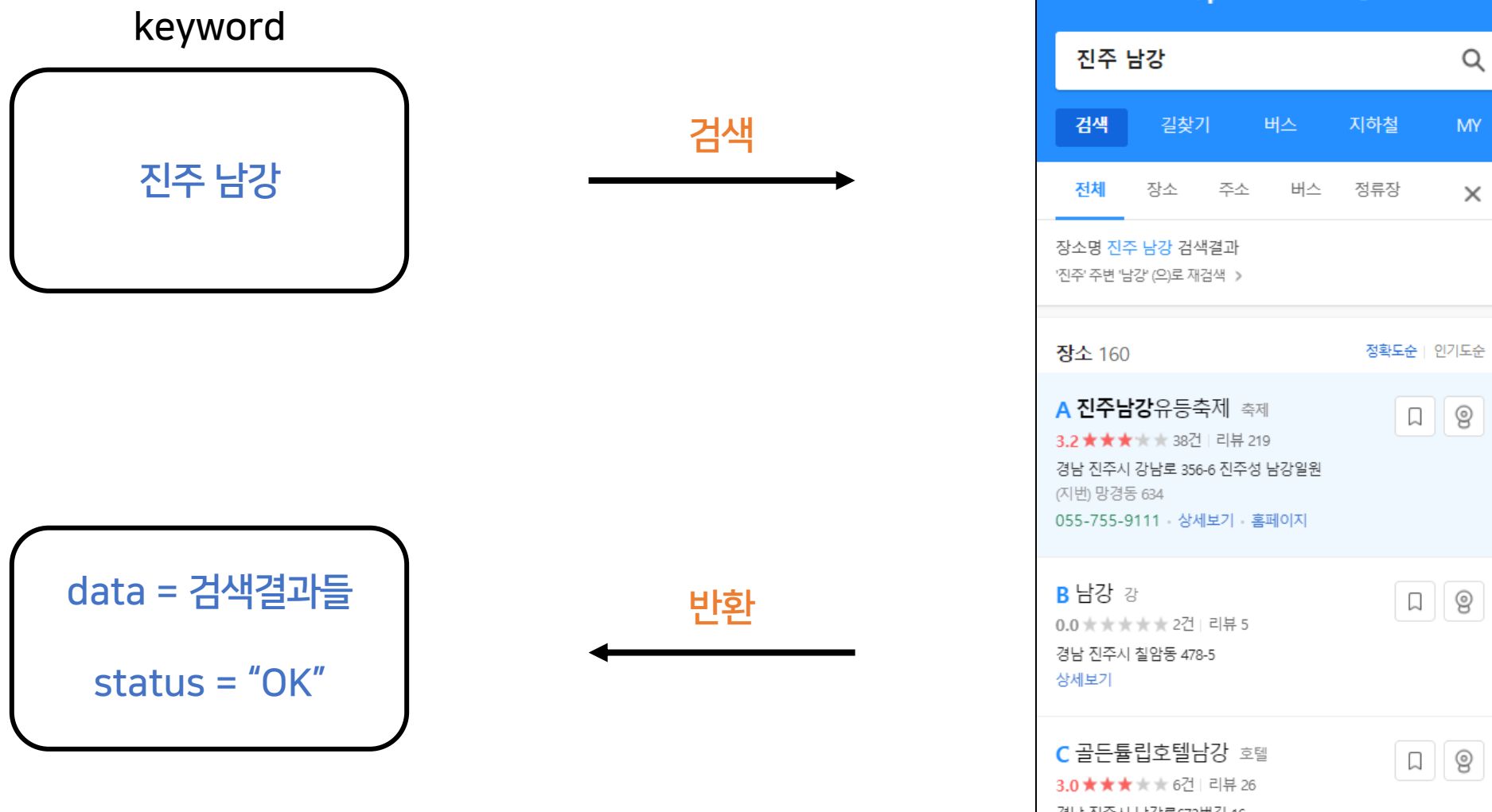
  // 장소 검색 서비스 객체를 생성
  let places = new kakao.maps.services.Places();

  // class가 'search-form__keyword'인 input태그의 value
  let keyword = document.querySelector('.search-form__keyword').value;

  // keyword의 양옆 공백 제거
  keyword = keyword.replace(/^s+|s+$/g, '')

  // keyword값으로 검색을 하고, placesSearchCB는 검색이 완료되었을때 호출되는 함수
  places.keywordSearch(keyword, placesSearchCB)
}
```

places.keywordSearch(keyword, placesSearchCB) 가 하는일



| placeSearchCB() 함수

```
// 검색이 완료되었을때 호출되는 함수 정의
const placesSearchCB = (data, status, _) => {
  if (status === kakao.maps.services.Status.OK) {
    // 검색 결과 목록과 마커를 표시하는 함수 호출
    displayPlaces(data);
  } else if (status === kakao.maps.services.Status.ZERO_RESULT) {
    alert('검색 결과가 존재하지 않습니다.');
```

```
    return;
  } else if (status === kakao.maps.services.Status.ERROR) {
    alert('검색 결과 중 오류가 발생했습니다.');
```

```
    return;
  }
}
```


displayPlaces() 함수

```
const displayPlaces = (data) => {
  // 검색 결과가 표시될, class가 '.search-results'인 ul태그의 DOM 레퍼런스
  const results = document.querySelector(".search-results");

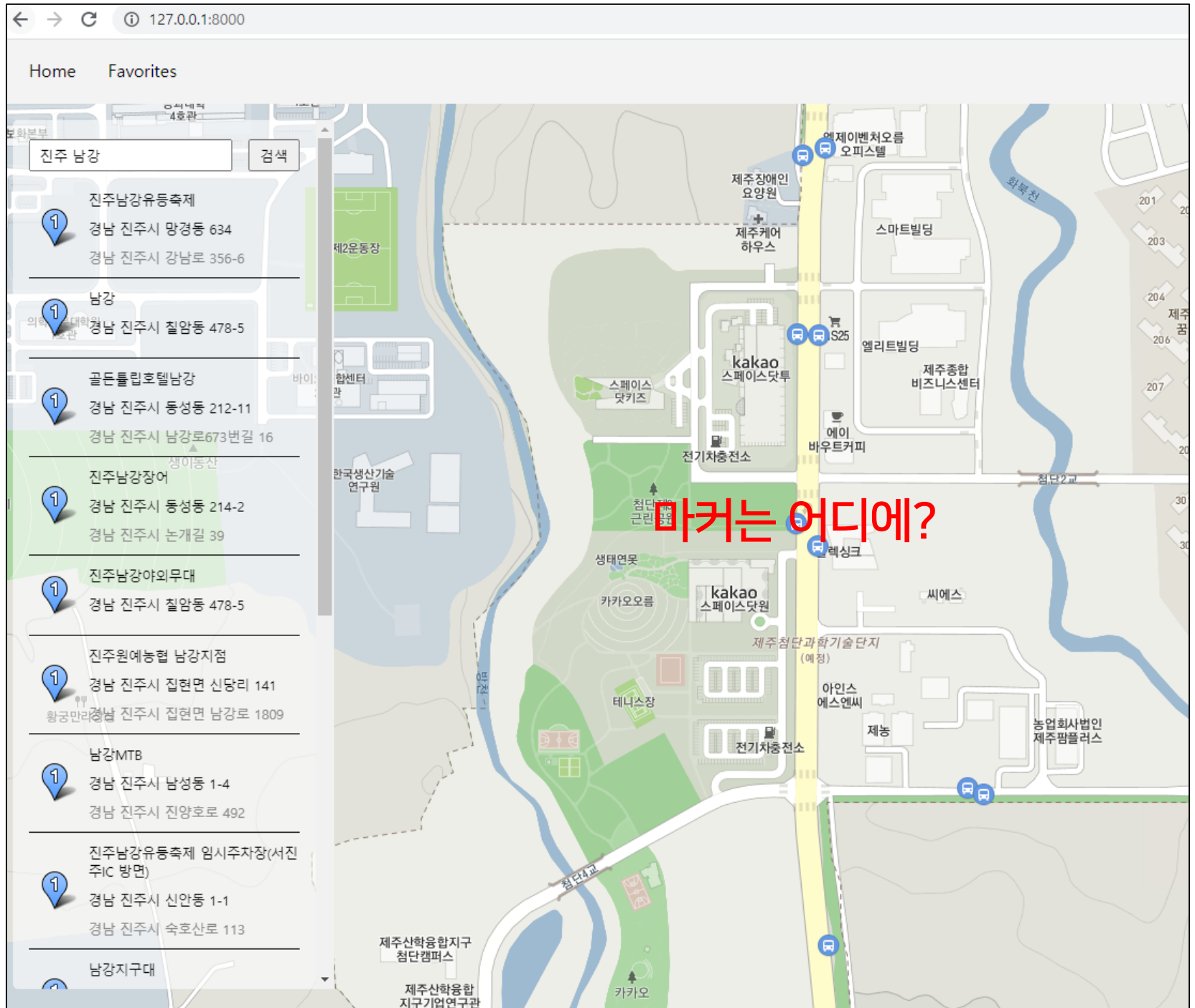
  // [likeLion]이전에 한번 검색을 했었다면, 이전 검색 결과를 없애는 등 셋팅을 초기화하는 함수 호출
  if (results.hasChildNodes()) {
    results.innerHTML = ``;
  }
  removeOverlayAll();
  delete bounds;
  bounds = new kakao.maps.LatLngBounds();

  if (markers.length > 0) {
    console.log(markers)
    clusterer.removeMarkers(markers)
    delete clusterer;
    for (const marker of markers) {
      marker.setMap(null);
    }
    markers = [];
  }

  // 클러스터 설정
  clusterer = new kakao.maps.MarkerClusterer({
    map: map, // 마커들을 클러스터로 관리하고 표시할 지도 객체
    averageCenter: true, // 클러스터에 포함된 마커들의 평균 위치를 클러스터 마커 위치로 설정
    minLevel: 8 // 클러스터 할 최소 지도 레벨
  });
}
```

displayPlaces() 함수 [검색 결과를 왼쪽창에 추가]

```
let index = 1;
for (const i of data) {
  // 검색 결과를 왼쪽창에 추가
  results.insertAdjacentHTML('beforeend', `
    <ul class="search-results__info">
      <div class="info-marker-wrapper">
        <div class="info-marker marker-${index}"></div>
      </div>
      <div class="info-text">
        <p><strong>${i.place_name}</strong></p>
        <p>${i.address_name}</p>
        <p class="info-text__address">${i.road_address_name}</p>
      </div>
    </ul>
  `)
}
```



displayPlaces() 함수 [검색 결과를 지도에 마커로 표시]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 마커가 표시될 map은 맨처음에 선언해두었던 map 변수  
  // 마커의 좌표(position)은 위도=i.y, 경도=i.x  
  let marker = new kakao.maps.Marker({  
    map: map,  
    position: new kakao.maps.LatLng(i.y, i.x)  
  });  
  
  // markers 배열에 마커 추가  
  markers.push(marker)  
}
```

displayPlaces() 함수 [오버레이(정보창) HTML태그 구성]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 마커를 클릭했을때 나올 정보창(오버레이)의 HTML을 변수에 선언  
  let overlayContent = `  
    <div class="wrap">  
      <div class="info">  
        <div class="title">  
          <span class="jsplaceName">${i.place_name}</span>  
          <div class="close" onclick="removeOverlayAll()" title="닫기"></div>  
        </div>  
        <div class="body">  
          <div onclick="clickStar(event)" class="img">  
            <span class="jsStar">☆</span>  
          </div>  
          <div class="desc">  
            <div class="ellipsis">${i.road_address_name}</div>  
            <div class="jibun ellipsis">${i.road_address_name}</div>  
            <div><a href="${i.place_url}" target="_blank" class="link">홈페이지</a></div>  
          </div>  
        </div>  
        <input type="hidden" id="jsLat" value="${i.y}">  
        <input type="hidden" id="jsLng" value="${i.x}">  
      </div>  
    </div>  
  `;  
}
```

displayPlaces() 함수 [오버레이(정보창) 생성]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 정보창(오버레이)에 들어갈 content(HTML코드)는 overlayContent 변수  
  // 정보창이 표시될 map은 맨처음에 선언해두었던 map 변수  
  // 정보창이 나타날 position(좌표)는 위에서 만든 marker의 좌표  
  let overlay = new kakao.maps.CustomOverlay({  
    content: overlayContent,  
    map: map,  
    position: marker.getPosition()  
  });  
  
  // 위에서 overlay 객체를 만들면 바로 지도에 표시되는데,  
  // 클릭했을때만 뜨게하기위해 지도에서 overlay를 제거  
  overlay.setMap(null)  
  
  // overlays 배열에 overlay를 추가  
  overlays.push(overlay)  
}
```

displayPlaces() 함수 [마커 클릭 이벤트 추가]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 마커 클릭 이벤트 추가  
  kakao.maps.event.addListener(marker, 'click', () => {  
    // [likelion]오버레이가 이미 하나 떠있다고 가정하고, 다른 마커를  
    // 클릭했을 경우기존에 떠있던 오버레이를 제거하는 함수  
    removeOverlayAll()  
  
    // 오버레이를 지도에 표시  
    overlay.setMap(map);  
  
    // 중심 좌표를 마커의 위치로 부드럽게 이동  
    map.panTo(marker.getPosition());  
  
    // [likelion]Favorites에 장소가 추가돼있는지 정보를 받아와서,  
    // 추가돼있으면 노란별 / 안돼있으면 빈별로 설정  
    return isFavorites(i.place_name)  
  });  
}
```

displayPlaces() 함수 [검색 결과 클릭 이벤트 추가]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 검색 결과 클릭 이벤트 추가  
  results.lastElementChild.addEventListener('click', () => {  
    // [likelion]오버레이가 이미 하나 떠있다고 가정하고, 다른 마커를 클릭했을 경우  
    // 기존에 떠있던 오버레이를 제거하는 함수  
    removeOverlayAll()  
  
    // 오버레이를 지도에 표시  
    overlay.setMap(map);  
  
    // 중심 좌표를 마커의 위치로 부드럽게 이동  
    map.panTo(marker.getPosition())  
  
    // [likelion]Favorites에 장소가 추가돼있는지 정보를 받아와서,  
    // 추가돼있으면 노란별 / 안돼있으면 빈별로 설정  
    return isFavorites(i.place_name)  
  })  
}
```


displayPlaces() 함수 [모든 검색결과 마커가 보이도록 하는 설정]

```
for (const i of data) {  
  ...  
  
  // 검색 결과가 나왔을때, 지도의 확대정도를 정하는 bounds 변수에 마커의 좌표 추가  
  bounds.extend(marker.getPosition())  
  
  index += 1;  
  
}  
// 검색된 장소 위치를 기준으로 지도 범위를 재설정  
map.setBounds(bounds);  
  
// 클러스터에 모든 마커 set  
clusterer.addMarkers(markers)
```