

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
PART 1. HTML/CSS		
개요	0. 인사 및 개요 소개	1주차
핵심 HTML	1-1. 핵심 HTML	
	1-2. 태그 예제 실습	
	2. Block vs Inline	
	3. 시맨틱 마크업	
	4. HTML Emmet	
	5. HTML 학습 팁	
	6. 마무리	
핵심 CSS	1. CSS란?	
	2. CSS 속성들	
	3-1. 핵심 CSS 속성과 작성 팁	
	3-2. CSS Box Model	
	3-3. position	
	3-4. display	
	3-5. 그외 핵심 속성	
	4-1. 기본 선택자	
	4-2. 그룹 선택자, 결합자	
	4-3. 가상 클래스 선택자	
	4-4. 가상 요소 선택자	
	5. 단축속성	
	6. CSS Emmet 사용법	
	7. CSS 학습 팁	
핵심 Sass	1. Sass 란?	
	2. Sass 7-1 패턴	
	3. Sass @import	
	4. Sass Variables	
	5. Sass @mixin	
	6. Sass @function	
	7. 마무리	
프로젝트 준비	1. 에디터 설치 및 환경 세팅 2. 프로젝트 생성하기 3-1. 개발범위 파악하기 3-2. 디자인 훑어보기	
Proj - 진입 페이지	1. 포장/매장 선택 영역 2. SVG 이미지 사용법	
Proj - 메뉴 페이지	1-1. 헤더 영역1 - .place-header	2주차
	1-2. 헤더 영역2 - .place-tab	
	1-3. 헤더 영역3 - role 속성	
	1-4. 헤더 영역4 - 가로 스크롤	
	2. 주문 분류 영역	
	3. 최근 주문 영역	
	4. 메뉴 카테고리 영역	
	5. 메뉴 리스트 영역	
Proj - 메뉴 상세페이지	6-1. 메뉴 아이템 영역 (HTML)	
	6-1. 메뉴 아이템 영역 (CSS)	
	7. 담은 메뉴 영역	
	8. 맨위로 버튼	
	0-1. 디자인 파악 + Scss 폴더 구조 변경	
	0-2. 최근 주문 내역 리팩토링	
	1. 메뉴 상세 이미지 영역	
	2-1. 메뉴 정보 영역	
	2-2. 메뉴 주문 영역	
	2-3. 공통 컴포넌트(.amount-select)	
	3. 주문자 사진 영역	
	4. 주문자 리뷰 영역	
	5-1. 옵션 선택 영역 - 전체 레이아웃	
	5-2. 옵션 선택 영역 - 상단/하단	
	5-3. 옵션 선택 영역 - 중앙	
	5-4. 옵션 선택 영역 - radio, checkbox	

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
Proj - 주문서 페이지	1. 주문서 타이틀 영역	
	2. 주문서 설명 영역	
	3-1. 담은 메뉴가 없을 때	
	3-2. 담은 메뉴가 있을 때	
	4. 주문자 정보 영역	
	5. 주문 매장 위치 영역	
	6. 개인정보 수집, 제공 영역	
보강학습	7. 오류 시 모달	
	1. index.html - UI 동작 구현	
	2. detail.html - UI 동작 구현	
	3. order.html - UI 동작 구현	
4. @media 미디어쿼리		
PART 2. JavaScript		
JavaScript 기초 - 프로그래밍 기본	01. 프로그래밍이란?	수강생 선택사항
	02. 문법 - 값	
	03. 문법 - 변수	
	04. 문법 - 식	
	05. 문법 - 연산자	
	06. 문법 - 문	
	07. 문법 - 함수	
JavaScript 기초 - 소개	01. 자바스크립트란?	3주차
	02. 자바스크립트 배경	
	03. 자바스크립트 Everywhere	
	04. 자바스크립트의 미래	
JavaScript 기초 - 기본 문법	00. 강의 수강 방법	
	01. 기본 문법 및 키워드 (예약어)	
	02. 변수	
	03. 값	
	04. 숫자	
	05. 문자	
	06. 연산자	
	07. 배열	
	08. 문	
	09. 함수	
	10. 객체	
	11. 함수 스코프	
	12. 블록 스코프	
JavaScript 기초 - 개발 환경 및 도구	01. 생태계	
	02. 에디터 실행 환경	
	03. 전체 도구 요약	
JavaScript 기초 - 웹 브라우저	01. HTML 문서	
	02. HTML & JavaScript	
	03. DOM 소개	
	04. DOM 선택하고 조작하기	
	05. 디버깅이란?	
JavaScript 기본 - 문법	01. 문법 개요	
	02. 주석	
	03. 값 & 식 & 문	
	04. 제어문	
	05. 식별자	
	06. 리터럴	
	07. use strict	
JavaScript 기본 - 값	01. 타입 시스템	
	02. 원시 값	
	03. 객체	
	04. undefined & null	
	05. 래퍼 객체	
	06. 타입 변환	
	01. 불리언으로 변환	
	02. 논리 연산자	

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
JavaScript 기본 - 불리언	03. == & === 04. Truthy 05. Falsy	4주차
JavaScript 기본 - 숫자	01. 숫자 리터럴 02. 숫자로 변환 03. Not a Number 04. Infinity 05. BigInt 06. 정수 07. 정수로 변환 08. 산술 연산자 09. Number.isNaN()	
JavaScript 기본 - 문자열	01. 문자열 리터럴 02. 문자열에 접근 03. 문자열로 변환 04. 문자열 병합 05. 문자열과 배열 06. 템플릿 리터럴	
JavaScript 기본 - 연산자	01. 할당 연산자 02. 상항 연산자 03. 비교 연산자 04. typeof 05. instanceof 06. 기타 연산자	
JavaScript 기본 - 배열	01. 배열의 특성 02. length 03. Array 생성자 메서드 04. 배열 프로토타입 메서드 05. 유사 배열 객체	
JavaScript 기본 - 함수	01. 함수 선언 02. 함수 표현식 03. 화살표 함수 04. 매개변수와 인자 다루기 05. arguments 06. rest parameter	
JavaScript 기본 - DOM	01. 문서 구조 02. Node, Tree 03. DOM 속성 04. DOM 선택 05. DOM 조작	5주차
JavaScript 기본 - 이벤트	01. 이벤트란? 02. 이벤트 객체 03. 이벤트 핸들러	
JavaScript 기본 - 객체	01. 객체 생성 02. 프로퍼티 열거 03. 프로퍼티 조작 04. 프로퍼티 접근자(getter와 setter) 05. 인스턴스 06. 생성자	
JavaScript 심화 - 자료 다루기	01. 객체 / 객체를 배열로 순회하기 02. 객체 / Object.keys() 03. 객체 / Object.values() 04. 객체 / Object.entries() 05. 배열 / 요소 추가와 제거 06. 배열 / 요소 병합 07. 배열 / 고차 함수로 조작 (내장 메서드) 08. 배열 / 요소 정렬 09. 배열 / 값 검색	
JavaScript 심화	01. 전역 스코프 vs 지역 스코프 02. 전역 객체	

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
- 스코프	03. 호이스팅 04. IIFE	
JavaScript 심화 - Ajax	01. HTTP 통신 02. Ajax 03. XMLHttpRequest 04. Fetch 05. JSON	6주차
JavaScript 심화 - This	01. This란? 02. 암시적 바인딩 03. 명시적 바인딩	
JavaScript 심화 - 프로토타입	01. 프로토타입이란? 02. constructor 03. __proto__ 04. 프로토타입 체인 05. 프로토타입 확장	
JavaScript 심화 - 클래스	01. 클래스란 02. 인스턴스란 03. 클래스와 인스턴스 04. 클래스 확장 05. ES2015+ 클래스	
JavaScript 심화 - 클로저	01. 클로저란? 02. 메모리 03. 은닉화 04. 커링 05. 활용 사례	
JavaScript 심화 - 비동기	01. 비동기와 동기 02. Callback 03. Promise 04. Async & Await	
JavaScript 심화 - 이벤트 다루기	01. 이벤트 전파 02. 이벤트 버블링 03. 이벤트 캡처링 04. 이벤트 위임 05. debounce 06. throttle 07. 이벤트 루프	
JavaScript 심화 / 실행 컨텍스트	01. 실행 컨텍스트란? 02. VariableEnvironment 03. LexicalEnvironment 04. EnvironmentRecord	수강생 선택사항
JavaScript 심화 / 모듈	01. 모듈이란 02. CommonJS 03. AMD 04. ES Module 05. import & export	
JavaScript 심화 / 예외 처리	01. 예외 처리란? 02. 에러 생성자 03. 스택 추적 04. 커스텀 에러	
PART 3. Back-end (Node.js)		
Node.js 기초	node.js 란 node.js 설치 모듈 패턴 npm	
	Express 시작 nodemon Routing view engine 템플릿상속 미들웨어	

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
Express	form (body-parser) 정적파일 global view variable 404, 500 error handling nunjucks macro Express 권장구조	수강생 선택사항
SQL	Database 기초 SQL 연습	
DB 수업준비	mysql 설치 부록 AWS msyql 설치	
Sequelize	Sequelize 란 dotenv 설정 Database 생성 DB 접속 모델작성 DB 입력 DB 조회 상세페이지 작성 Moment.js 적용 DB 수정 DB 삭제	
PART 4. JavaScript 100개 기능 Project		
Mini Project 1. To-do List	- 레이아웃 그리기 - json-server로 fake api 구축 - API 연동 - 데이터 가져오기 - API 연동 - 데이터 입력하기 - API 연동 - 데이터 수정하기 - API 연동 - 데이터 삭제하기	7주차
Mini Project 2. To-do List 페이지네이션 적용	- 페이지네이션 이론 - 데이터 가져오기 - 페이지 처리	
Mini Project 3. 야구게임	- 야구게임의 원리 - 마크업 작성 - Javascript로 야구게임 구현 및 실행 - 마무리	
Mini Project 4. 드럼 만들기	- 레이아웃 그리기 - 키값에 따른 오디오 재생 - 키 입력 시 애니메이션 효과	
Mini Project 5. 프로그레스바	- 레이아웃 그리기 - 자바스크립트 window height 개념 설명 - scroll 에 따른 progressbar 생성	
Mini Project 6. 무한 스크롤	- 레이아웃 그리기 - 데이터 가져오기 - 페이지 끝 체크해서 데이터 추가로 가져오기 - 가져온 데이터를 화면에 보여주기	
Mini Project 7. 이미지 슬라이더 (캐러셀)	업데이트 예정	
Mini Project 8. Youtube 화면구성	- 유튜브의 구성 - 마크업 작성 - 유튜브 리스트 작성 - 유튜브 뷰어 작성 - 유튜브 검색기능 구현 - 마무리	
Mini Project 9. To-do List 기능추가	- 지금까지의 투두리스트 - 추천하기 기능 추가 - 마무리	
Mini Project 10. HTML 5 게임 만들기	- HTML5 게임이란 - HTML5 Canvas - Canvas를 통한 캐릭터 생성 - Canvas를 통한 캐릭터 □무빙 - Canvas를 통한 캐릭터 □액션 - 마무리	
Mini Project 11. 모달 팝업	- 레이아웃 그리기 - 모달 오픈 이벤트 구현 - 모달 클로즈 이벤트 구현	
Mini Project 12. 스톱워치	- setTimeout, setInterval 개념 설명 - 레이아웃 그리기 - start 구현 - stop 구현 - reset 구현	

JavaScript 완전정복 온라인 완주반

섹션명	클립명	학습 주차
Mini Project 13. 3d carousel 만들기	- 레이아웃 그리기 - CSS 설명 - position, translate, transform - 회전 이벤트 구현	8주차
Mini Proejct 14. HTML Canvas 를 활용한 차트만들기	- 차트를 위한 Canvas - 구글 차트 소개 - 구글 차트를 이용하여 바차트 만들기 - 구글 차트를 이용하여 ▣파이차트 만들기 - 구글 차트를 이용하여 ▣도넛차트 만들기 - 마무리	
Mini Project 15. 계산기	- 레이아웃 그리기 - 클릭 이벤트 구현 - 입력받은 숫자 계산하기 - 입력받은 숫자 지우기 - 입력받은 숫자 초기화	
Mini Porject 16. 2D 벽돌깨기 게임	- 벽돌깨기게임의 원리 - 벽돌깨기 캔버스 생성 및 그리기 - 공 움직이기 - 벽 튕기기 - 키보드 컨트롤 - 게임 오버 및 기타 기능 - 마무리	
Mini Project 17. 카카오 지도를 연동한 지도서비스	- 업데이트 예정	
Mini Project 18. webRTC를 활용한 영상 채팅	- webRTC 소개 - webRTC 사용범위 소개 - webRTC 마크업 - 서로 얼굴을 볼 수 있는 채팅 만들기 - 기타 기능 추가 - 마무리	
Mini Project 19. 이미지 에디터 만들어보기	- 이미지 에디터의 원리 - 이미지 업로드 기능 만들기 - 임시 저장된 이미지 편집 기능 소개 - crop 기능 추가 - filter 기능 추가 - 기타 기능 추가 - 마무리	
Mini Project 20. 글쓰기 에디터 만들어보기	- 레이아웃 구성 - Document.execCommand - 폰트 변경 이벤트 구현	
PART 5. TypeScript		
시작하기	TypeScript 소개 및 개발환경 구성	수강생 선택사항
	TypeScript 컴파일러	
	TypeScript 컴파일러 - 설정파일	
	1번 퀴즈 백엔드 TypeScript 적용	
	1번,2번 퀴즈 프론트 TypeScript 적용	
	변수선언	
	기본타입	
	인터페이스	
	함수형타입	
	enum 타입	
클래스 & 제네릭	클래스 - 1	
	클래스 - 2	
	제네릭 - 1	
	제네릭 - 2	
	제네릭 - 3	
	intersection & Union Types	
	별칭	
	인덱스 타입	
* 일부 커리큘럼 클립명이 수정/추가 될 수 있음을 알려드립니다.		
** 7,8주차는 필수 Project / 선택 Project 로 선택되어 업데이트 될 예정입니다. 선택 Project로 선정된 강의는 자유롭게 시청해주시면 됩니다. 해당 부분에서는 퀴즈와 과제가 출제되지 않습니다.		
*** 수강생 선택사항 강의는 수강생분들께서 자유롭게 시청해주시면 됩니다. 해당 부분에서는 퀴즈와 과제가 출제되지 않습니다.		