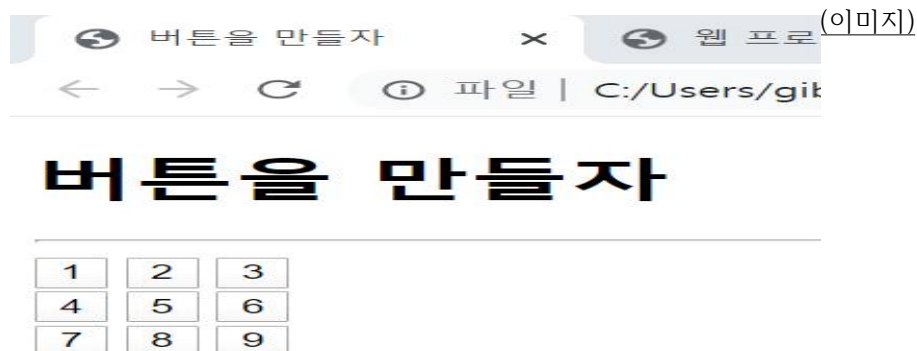


강의명	웹 개발 입문
교수명	김덕봉 교수님
제출 날짜	2020.04.04.
학부	IT융합자율학부
학번	201814066
이름	김기범

### ✓ 3장 실습문제 1번

(html 코드)

```
<!--201814066 김기범
3장 실습문제 1번-->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>버튼을 만들자</title>
  </head>
  <body>
    <h1>버튼을 만들자</h1>
    <hr>
    <form>
      <input type="button" value="1">
      <input type="button" value="2">
      <input type="button" value="3">
    </form>
    <form>
      <input type="button" value="4">
      <input type="button" value="5">
      <input type="button" value="6">
    </form>
    <form>
      <input type="button" value="7">
      <input type="button" value="8">
      <input type="button" value="9">
    </form>
  </body>
</html>
```

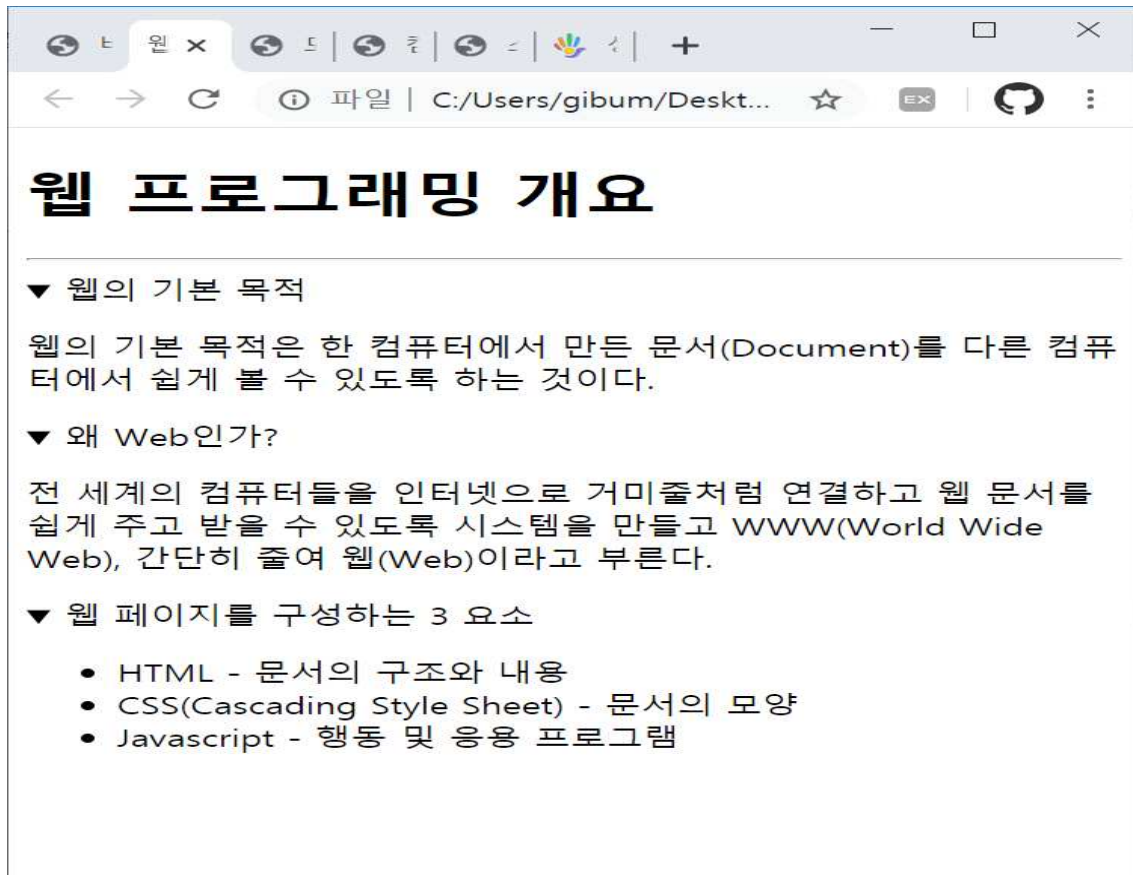


### ✓ 3장 실습문제 4번

(html 코드)

```
<!--201814066 김기범
3장 실습문제 4번-->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>웹 프로그래밍 개요</title>
  </head>
  <body>
    <h1>웹 프로그래밍 개요</h1>
    <hr>
    <details>
      <summary>웹의 기본 목적</summary>
      <p>웹의 기본 목적은 한 컴퓨터에서 만든 문서(Document)를 다른 컴퓨터에서 쉽게 볼 수 있도록 하는 것이다.</p>
    </details>
    <details>
      <summary>왜 Web인가?</summary>
      <p>전 세계의 컴퓨터들을 인터넷으로 거미줄처럼 연결하고 웹 문서를 쉽게 주고 받을 수 있도록 시스템을 만들고 WWW(World Wide Web), 간단히 줄여 웹(Web)이라고 부른다.</p>
    </details>
    <details>
      <summary>웹 페이지를 구성하는 3 요소</summary>
      <ul>
        <li>HTML - 문서의 구조와 내용</li>
        <li>CSS(Cascading Style Sheet) - 문서의 모양</li>
        <li>Javascript - 행동 및 응용 프로그램</li>
      </ul>
    </details>
  </body>
</html>
```

(이미지)



✓ 3장 실습문제 5번

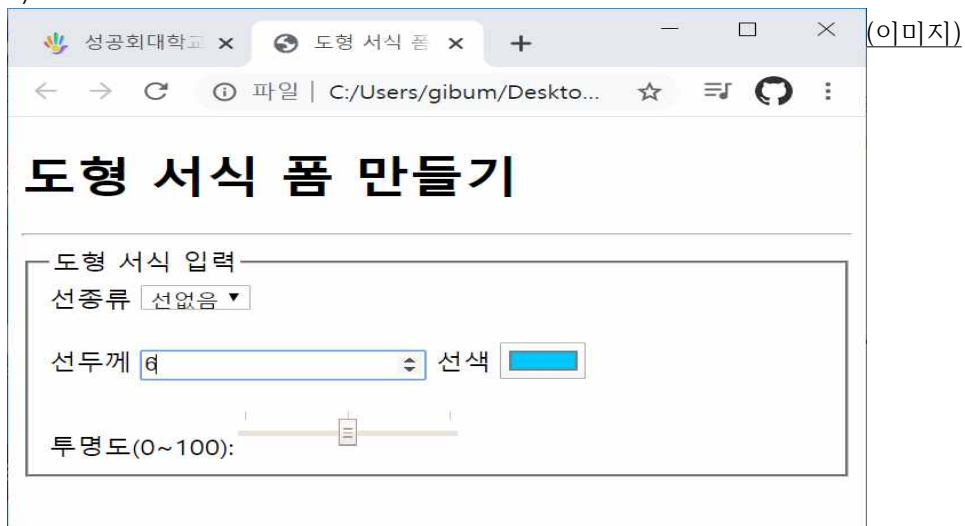
(html 코드)

```
<!--201814066 김기범  
3장 실습문제 5번-->  
<!DOCTYPE html>  
<html lang="en" dir="ltr">  
  <head>  
    <meta charset="utf-8">  
    <title>도형 서식 품 만들기</title>  
  </head>  
  <body>  
    <h1>도형 서식 품 만들기</h1>  
    <hr>  
    <form>
```

```

<fieldset>
  <legend>도형 서식 입력</legend>
  <form>
    선종류
    <select>
      <option value="1">선없음</option>
      <option value="2">실선</option>
      <option value="3">점선</option>
    </select>
  </form>
  <form>
    <br>
    선두께 <input type="number" value="6" step="1">
    선택      <input          type="color"          value="#00BFFF"
    onchange="document.fieldset.style.color=this.value">
  </form>
  <form>
    <br>
    투명도(0~100):<input type="range" min="0" max="100" list="aaa">
    <datalist id="aaa">
      <option value="0" label="Low"></option>
      <option value="50" label="Medium"></option>
      <option value="100" label="High"></option>
    </datalist>
  </form>
</fieldset>
</form>
</body>
</html>

```



### ✓ 3장 오픈 챌린지

#### (3.html 코드)

```
<!-- 201814066 김기범
3장 오픈 챌린지 (1)-->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>컴퓨터 기술 소개</title>
  </head>
  <body>
    <audio src="media/sample.mp3" loop autoplay>
    </audio>
    <header>
      <h1>스마트폰</h1>
      <p>
        스마트폰은 소프트웨어의 호환성이 높고 전화도 가능하며 <ins>컴퓨터를 결합한 무
선 휴대전화기</ins>이다.<br>
        PC에서 실행되는 운영체제보다 작게 만든 모바일 운영체제를 탑재하여 인터넷 검색,
전자우편, 간단한 문서 편집, 카메라, 오디오 및 비디오 재생 등 PC의 기능을 거의 모두 갖추
고 있다.<br>
        또한, 무선 인터넷 접속 기능을 이용하여 인터넷 및 인트라넷에 직접 접속할 수 있을
뿐 아니라 그룹웨어로의 연동이 가능하다.<br>
      </p>
      <hr>
    </header>
    <nav>
      <h3>목차</h3>
      <ul>
        <li><a href="#역사">역사</a></li>
        <li>대표적인 스마트폰 종류
          <ol type="1">
            <li><a href="#안드로이드">안드로이드폰</a></li>
            <li><a href="#아이폰">아이폰</a></li>
          </ol>
        </li>
        <li><a href="#모양">모양</a></li>
      </ul>
      <hr>
    </nav>
```

<section>

<article>

<h3

id="역사"><a

href="https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%EB%A7%88%ED%8A%B8%ED%8F%B0" target="\_blank">스마트폰의 역사</a></h3>

<p>

스마트폰은 PC와 같은 기능과 더불어 고급 기능을 제공하는 휴대 전화이다. 최초의 스마트폰은 IBM 사이먼이다. IBM사가 1992년에 설계하여 그 해에 미국 네바다 주의 라스베이거스에서 열린 컴덱스에서 컨셉 제품으로 전시되었다.<br>

스마트폰은 휴대 전화의 기능 외에도 팩스, 오락, 주소록, 세계 시각, 계산기, 전자 우편, 터치 스크린 등 전화 기능이 있는 <ins>소형 컴퓨터</ins>라고 볼 수 있다.<br>

스마트폰 활용의 핵심은 다양한 애플리케이션을 이용할 수 있는 애플리케이션 스토어에 있다. 애플리케이션 스토어는 게임, e북, 음악, 동영상 등 사용자들이 원하는 애플리케이션과 콘텐츠를 쉽게 다운받을 수 있도록 서비스를 제공한다.

</p>

<hr>

</article>

<article>

<h3

id="안드로이드"><a

href="https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%88%EB%93%9C%EB%A1%9C%EC%9D%B4%EB%93%9C\_(%EC%9A%B4%EC%98%81\_%EC%B2%B4%EC%A0%9C)" target="

<p>

안드로이드는 휴대 전화를 비롯한 휴대용 장치를 위한 운영 체제와 미들 웨어, 사용자 인터페이스 그리고 응용 프로그램 등을 포함하고 있는 모바일 운영 체제이다.<br>

안드로이드는 자바와 코틀린 언어로 응용 프로그램을 작성할 수 있게 하였으며, 컴파일된 바이트 코드를 구동할 수 있는 런타임 라이브러리를 제공한다.<br>

또한, 소프트웨어 개발 키트<sub>(SDK)</sub>를 통해 프로그램을 개발하는데 필요한 각종 도구와 응용 프로그램 인터페이스<sub>(API)</sub>를 제공한다.

</p>

<p>

구글은 2005년에 안드로이드 사를 인수한 후 2007년 11월에 안드로이드 플랫폼을 휴대용 장치 운영 체제로서 무료 공개한다고 발표했다.<br>

구글은 안드로이드의 모든 소스 코드를 오픈 소스 라이선스인 아파치 v2 라이선스로 배포하고 있어 기업이나 사용자는 각자 안드로이드 프로그램을 독자적으로 개발해서 탑재할 수 있다.<br>

그리고 등록된 개발자들이 소비자에게 응용 프로그램을 판매할 수 있는 구글 플레이를 제공하고 있으며, 이와 별도로 각 제조사 혹은 통신사별 응용 프로그램 마켓이 함께 운영되고 있다.

</p>

<hr>

```

</article>
<article>
  <h3 id="아이폰"><a href="https://ko.wikipedia.org/wiki/IOS"
target="_blank">iOS</a></h3>
  <p>
    iOS는 처음 공개되었을 당시에는 사용자가 개발한 애플리케이션의 추가가 허용되
    지 않았으나, 2008년 6월 이후 SDK가 공개되어, 2.0 버전부터는 앱스토어에 사용자 애플리케
    이션을 등록할 수 있게 되었다.<br>
    iOS의 사용자 인터페이스는 멀티 터치 제스처에 의한 직접 조작 개념에 기반하고
    있다. 인터페이스 컨트롤들은 슬라이더, 스위치, 버튼 등의 요소를 이루고 있다.<br>
    사용자 입력에 대한 반응은 멀티 터치 제스처를 응용한 다이렉트 매니플레이션 개
    념에 기반하고 있다. 결국 애플은 부드러운 인터페이스를 제공하고자 했다.
  </p>
  <p>
    아이폰과 아이팟 터치에 내장된 중앙 처리 장치는 ARM 기반 프로세서이다.
    OpenGL ES 1.1 버전 소프트웨어가 내장되었고 파워 VR 3차원 그래픽 하드웨어 가속 그래
    픽 프로세서에 의해 구동된다.<br>
    iOS와 ARM 아키텍처에 맞게 컴파일된 응용 소프트웨어만이 iOS 기기에서 구동되
    기 때문에 공식적으로 인허가를 받아 앱스토어에 올라온 응용 프로그램만 설치할 수 있다.
  </p>
  <hr>
</article>
<article>
  <h3 id="모양">최근 스마트폰 모양</h3>
  <table border="1">
    <thead>
      <tr>
        <th colspan="3">안드로이드폰</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <tr>
        <td><img src = "image/갤S10.jpg" alt="갤럭시 10"></td>
        <td><img src = "image/갤S20.jpg" alt="갤럭시 20"></td>
        <td><img src = "image/갤Z플립.jpg" alt="갤럭시
        Z플립"></td>
      </tr>
    </tbody>
  </table>
  <br>
  <br>
  <table border="1">

```



```

<thead>
  <tr>
    <th colspan="3">아이폰</th>
  </tr>
</thead>
<tbody>
  <tr>
    <td><img src = "image/아이폰8.jpg" alt="아이폰8"></td><td><img src =
"image/아이폰10.jpg" alt="아이폰10"></td><td><img src = "image/아이폰11.jpg" alt="아이
폰11"></td>
  </tr>
</tbody>
</table>
</article>
</section>
<footer>
  <a href="survey3.html" target="_blank">설문조사</a><br>
  <p>201814066 김기범</p>
</footer>
</body>
</html>

```

### (3.html 이미지)



컴퓨터 기술 소개 x 소프트웨어 기술 설문지 x 성공회대학교 e-Class x +

C:/Users/gibum/Desktop/Programming/Atom/myweb/practice\_3/3.html

안드로이드는 휴대 전화를 비롯한 휴대용 장치를 위한 운영 체제와 미들웨어, 사용자 인터페이스 그리고 응용 프로그램 등을 포함하고 있는 모바일 운영 체제이다. 안드로이드는 자바와 코틀린 언어로 응용 프로그램을 작성할 수 있게 하였으며, 컴파일된 바이트 코드를 구동할 수 있는 런타임 라이브러리를 제공한다. 또한, 소프트웨어 개발 키트(SDK)를 통해 프로그램을 개발하는데 필요한 각종 도구와 응용 프로그램 인터페이스(API)를 제공한다.

구글은 2005년에 안드로이드 사를 인수한 후 2007년 11월에 안드로이드 플랫폼을 휴대용 장치 운영 체제로서 무료 공개한다고 발표했다. 구글은 안드로이드의 모든 소스 코드를 오픈 소스 라이선스인 아파치 v2 라이선스로 배포하고 있어 기업이나 사용자는 각자 안드로이드 프로그램을 독자적으로 개발해서 탑재할 수 있다. 그리고 등록된 개발자들이 소비자에게 응용 프로그램을 판매할 수 있는 구글 플레이를 제공하고 있으며, 이와 별도로 각 제조사 혹은 통신사별 응용 프로그램 마켓이 함께 운영되고 있다.

**ios**

ios는 처음 공개되었을 당시에는 사용자가 개발한 애플리케이션의 추가가 허용되지 않았으나, 2008년 6월 이후 SDK가 공개되어, 2.0 버전부터는 앱스토어에 사용자 애플리케이션을 등록할 수 있게 되었다. ios의 사용자 인터페이스는 멀티 터치 제스처에 의한 직접 조작 개념에 기반하고 있다. 인터페이스 컨트롤들은 슬라이더, 스위치, 버튼 등의 요소를 이루고 있다. 사용자 입력에 대한 반응은 멀티 터치 제스처를 응용한 다이렉트 매니플레이션 개념에 기반하고 있다. 결국 애플은 부드러운 인터페이스를 제공하고자 했다.

아이폰과 아이패드 터치에 내장된 중앙 처리 장치는 ARM 기반 프로세서이다. OpenGL ES 1.1 버전 소프트웨어가 내장되었고 파워 VR 3차원 그래픽 하드웨어 가속 그래픽 프로세서에 의해 구동된다. ios와 ARM 아키텍처에 맞게 컴파일된 응용 소프트웨어만이 ios 기기에서 구동되기 때문에 공식적으로 인허가를 받아 앱스토어에 올라온 응용 프로그램만 설치할 수 있다.

**최근 스마트폰 모양**

**안드로이드폰**



**아이폰**



설문조사

#(survey3.html 코드)

<!--201814066 김기범

3장 오픈 챌린지 (2)-->

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" dir="ltr">

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>소프트웨어 기술 설문지</title>

</head>

<body>

```
<header>
  <h1>설문지</h1>
  <p>소프트웨어 기술에 대한 의견을 듣습니다. 많은 참여 부탁드립니다.</p>
  <hr>
</header>
<section>
  <article>
    <form>
      학년
      <input type="radio" name="class" value="1">1학년
      <input type="radio" name="class" value="2">2학년
      <input type="radio" name="class" value="3">3학년
      <input type="radio" name="class" value="4">4학년
    </form>
  </article>
  <article>
    <form>
      <br>
      성별
      <input type="radio" name="sex" value="1">남자
      <input type="radio" name="sex" value="2">여자
    </form>
  </article>
  <article>
    <form>
      <br>
      관심 분야
      <select>
        <option value="">모바일 소프트웨어</option>
        <option value="">데스크톱 소프트웨어</option>
        <option value="">보안</option>
      </select>
    </form>
  </article>
  <article>
    <form>
      <br>
      진로
      <input type="checkbox" value="1">개발
      <input type="checkbox" value="2">기획
      <input type="checkbox" value="3">영업
```

```

        <input type="checkbox" value="4">창업
    </form>
</article>
<article>
    <form>
        <br>
        남기고 싶은 말<br>
        <textarea rows="8" cols="80">글을 남겨주세요.</textarea>
    </form>
</article>
<br>
<hr>
</section>
<footer>
    <p>201814066 김기범</p>
</footer>
</body>
</html>

```

(survey3.html 이미지)

설문지

소프트웨어 기술에 대한 의견을 들읍니다. 많은 참여 부탁드립니다.

---

학년 ☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년 ☐ 4학년

성별 ☐ 남자 ☐ 여자

관심 분야

진로 ☐ 개발 ☐ 기획 ☐ 영업 ☐ 창업

남기고 싶은 말

글을 남겨주세요.

---

201814066 김기범