

## W3C 통합 검사



## Unicorn - W3C 통합 검사기

웹 품질개선



Nu Html Checker is now the default, for markup other than HTML5 you may use the legacy Markup Validator through custom task setting.



The W3C

이 문서는 다음의 검사를 통과하였습니다.: [Nu Html Checker](#)

▼ 이 문서는 다음의 검사를 통과하였습니다.: [W3C CSS Validator \(Level 3\)](#)

– 정보 (1)

URI: <https://hyeyeong1011.github.io/naver/>

이 문서는 다음 형식으로 검사되었습니다: **CSS 레벨 3!**  
 방문자들에게 상호 호환성이 있는 웹 페이지를 고려한 웹 페이지를 작성한 것을 알리기 위해, 검증된 웹 페이지에서 이 아이콘을 표시할 수 있습니다.

	<pre>&lt;a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer"&gt;   &lt;img style="border:0;width:88px;height:31px"     src="//jigsaw.w3.org/css-validator/images/vcss"     alt="올바른 CSS입니다!" /&gt; &lt;/a&gt;</pre>
	<pre>&lt;a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer"&gt;   &lt;img style="border:0;width:88px;height:31px"     src="//jigsaw.w3.org/css-validator/images/vcss-blue"     alt="올바른 CSS입니다!" /&gt; &lt;/a&gt;</pre>

(HTML 4.01 이하에서는 /> 대신에 >로 img태그를 닫아야 합니다)  
 원하신다면, 이 이미지의 사본을 웹 사이트의 디렉토리에 저장하고, 위에 있는 XHTML 코드에서 사본으로 경로를 변경하는 것도 가능합니다.

## 기능구현

```
// 검색창 팝업

$('.sp-search-arrow').click(function(){

    $('.search-popup').toggle();
    $(this).toggleClass('active');

});

// 영역 밖 클릭 시 검색창 팝업 닫기

$(document).click(function(e){

    var container = $('.search-wrap');

    if(container.has(e.target).length==0) {

        $('.search-popup').hide();
        $('.sp-search-arrow').removeClass('active');

    };

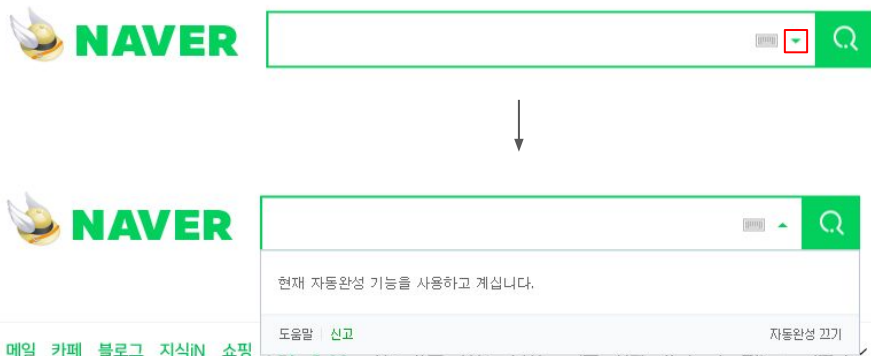
});
```

검색창 우측에 있는 화살표 아이콘을 클릭하면 하단에 팝업창이 뜨도록 하였습니다.

클릭할 때마다 번갈아가며 팝업창을 열었다 닫았다 반복할 수 있도록 toggle() 메서드를 사용했습니다.

그리고 화살표 아이콘에 active라는 클래스가 붙으면 transform(rotate)를 사용해서 화살표가 뒤집어지도록 해주었습니다.

검색창 영역 밖을 클릭했을 때도 팝업창이 닫히도록 구현하였는데, 만약 검색창 요소의 밖을 클릭할 경우, "container.has(e.target).length"는 0이 반환되고 if문을 충족하므로 중괄호 안의 실행문인 팝업창 닫기와 화살표 방향 바꾸기가 실행됩니다.



## 기능구현

1 창결



10 임은경



실시간 검색어와 연합뉴스 영역에 롤링 기능을 구현했습니다.

우선 keyMove라는 함수를 만들어서 ui를 위쪽 방향으로 리스트 하나의 높이만큼 이동시켜주고, 애니메이션이 끝난 뒤 첫번째 리스트를 appendTo()를 사용해서 마지막 위치로 이동시켰습니다.

그리고 다시 리스트 하나의 높이만큼 이동할 수 있도록 -20이었던 값을 0으로 초기화해주었습니다.

그리고 setInterval을 통해 2초마다 함수가 실행되도록 하였습니다.

만약 ui 영역에 마우스를 올렸을 때는, "clearInterval"을 통해 롤링하던 것을 멈추게 하였고, 마우스가 벗어났을 때는 "keyPlay=setInterval(keyMove,2000);"을 전역변수로 만들어서 다시 롤링이 실행되도록 해주었습니다.

```
// 실시간 검색어 롤링
```

```
function keyMove(){
    $('.keyword ul').animate({
        'margin-top':-20
    },function(){
        $('.keyword ul li').first().appendTo('.keyword ul');
        $('.keyword ul').css('margin-top',0);
    });
}
```

```
var keyPlay=setInterval(keyMove,2000);
```

```
$('.keyword ul').on({
```

```
    mouseenter:function(){
        clearInterval(keyPlay);
        $('.keyword ul').show();
    },
```

```
    mouseleave:function(){
        keyPlay=setInterval(keyMove,2000);
    }
});
```