

9강 활용 빈도가 높은 animate() 명령어2

round 클래스를 누르면 다음과 같은 내용이 반복됩니다.

round 클래스를 한 번째 누르면 100px로 이동합니다.
round 클래스를 두 번째 누르면 200px로 이동합니다.
round 클래스를 세 번째 누르면 300px로 이동합니다.
round 클래스를 네 번째 누르면 200px로 이동합니다.
round 클래스를 다섯 번째 누르면 300px로 이동합니다.
round 클래스를 여섯 번째 누르면 200px로 이동합니다.

0901.html :

```
<script>
$(function(){
    var distance=0;

    $(".round").click(function(){
        switch(distance){
            case 0: distance=100; break;
            case 100: distance=200; break;
            case 200: distance=300; break;
            case 300: distance=200; break;
        }
        // console.log("distance : "+distance);
        $(this).stop().animate({left:distance+"px"}, 300);
    });
});
</script>
```

line0047 : switch(distance){

내용이 잘 이해가 안되시면, 다음 url을 참고해 보세요.

http://www.w3schools.com/js/js_switch.asp

line0053 : // console.log("distance : "+distance);

switch 구문으로 대입된 distance 변수를 확인해 봅시다.

일정 시간이 지나면 저절로 움직이는 키 배너를 만들어 봅시다.

0902.html :

```
<script>
$(function(){
    var imgw, imgh;
    imgw=$(".gallery img").width();
    imgh=$(".gallery img").height();
    // console.log("imgw : "+imgw+", imgh : "+imgh);
    // console.log("gallery 클래스의 width : "+$(".gallery").width()+", gallery 클래스의 height : "+$(".gallery").height());

    function start(){
        var posx=Math.ceil(Math.random()*(800-imgw));
        var posy=Math.ceil(Math.random()*(300-imgh));
        // console.log("posx : "+posx+", posy : "+posy);
        var delayTime=Math.ceil(Math.random()*2000+2000);
        // console.log("delayTime : "+delayTime);
        $(".gallery img").delay(delayTime).animate({left:posx+"px", top:posy+"px"}, 5000,
replay);
    }
    function replay(){
        var posx=Math.ceil(Math.random()*(800-imgw));
        var posy=Math.ceil(Math.random()*(300-imgh));
        var delayTime=Math.ceil(Math.random()*2000+2000);
        $(this).delay(delayTime).animate({left:posx+"px", top:posy+"px"}, 5000, replay);
    }
    start();
});
</script>
```

line0041 : var imgw, imgh;

이미지 요소의 가로 크기와 세로 크기를 담고 있는 변수를 정의합니다.

line0042 : imgw=\$(".gallery img").width();

이미지의 가로 크기를 imgw 변수에 대입합니다.

line0043 : imgh=\$(".gallery img").height();

이미지의 세로 크기를 imgh 변수에 대입합니다.

line0056 : var posx=Math.ceil(Math.random()*(800-imgw));

0 ~ (800-imgw) 사이의 난수를 변수 posx에 대입합니다.

line0057 : var posy=Math.ceil(Math.random()*(300-imgh));

0 ~ (300-imgh) 사이의 난수를 변수 posy에 대입합니다.

```
line0058 : var delayTime=Math.ceil(Math.random()*2000+2000);
```

2000 ~ 4000 사이의 난수를 변수 delayTime에 대입합니다.

토글 탭 배너를 만들어 봅시다.

stop()의 용법은 다음과 같습니다.

.stop([clearQueue] [, jumpToEnd])

1) clearQueue : 진행 중인 애니메이션을 중지시킬지 아닐 지를 정합니다.

2) jumpToEnd : 진행 중인 애니메이션의 마지막 지점으로 진행할지 아닐 지를 정합니다.

0903.html :

```
<script>
$(function(){
    var status="closed";

    $(".home").click(function(){
        if(status == "closed"){
            status="open";
            $(".navi").stop().animate({left:"50px"}, 500);
        }else if(status == "open"){
            status="closed";
            $(".navi").stop().animate({left:"-600px"}, 500);
        }
        // console.log("status : "+status);
    });
    $(".navi li").hover(
        function(){
            // $(this).animate({opacity:1}, 300);
            $(this).addClass("on");
        },
        function(){
            // $(this).animate({opacity:0.4}, 300);
            $(this).removeClass("on");
        }
    );
});
</script>
```

```
line0076 : var status="closed";
```

열리고 닫힌 내용을 확인하는 변수를 정의합니다. (closed, open)

```
line0081 : $(".navi").stop().animate({left:"50px"}, 500);
```

빈번한 이벤트 발생될 수 있는 여지가 있을 때, stop() 메서드를 적용합니다. status 변수 값이 "open"인 경우에는 .navi 요소는 앞으로 나오게 됩니다.

```
line0084 : $(".navi").stop().animate({left:"-600px"}, 500);
```

status 변수 값이 "closed"인 경우에는 .navi 요소는 뒤로 들어가게 됩니다.

```
line0086 : // console.log("status : "+status);
```

토글되는 status 변수 값을 확인할 수 있습니다.

```
line0088 : $(".navi li").hover(
```

hover 이벤트는 mouseenter (mouse over) 이벤트와 mouseleave (mouse out) 이벤트의 결합 형식입니다.

```
line0090 : // $(this).animate({opacity:1}, 300);
```

마우스를 올리면 li 요소의 불투명도가 100%가 됩니다.

```
line0091 : $(this).addClass("on");
```

마우스를 올리면 on 클래스를 추가합니다.

```
line0094 : // $(this).animate({opacity:0.4}, 300);
```

마우스를 올리면 li 요소의 불투명도가 40%가 됩니다.

```
line0095 : $(this).removeClass("on");
```

마우스를 내리면 on 클래스를 제거합니다.