

07 이벤트 페이지 만들기

이벤트 페이지를 제작해봅시다.

해당 챕터에서는 **배열 메서드**, **navigator** 객체, **이벤트 핸들링**, **localStorage**, **DOM 다루기**, **setTimeout**, **scrollIntoView** 등 을 다뤄볼 예정입니다.

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용

복습

기획 분석 (헤더, 탭)

나의 최애 과자는?

최애 과자 뽑기 결과 보기 과자 유형 검사

- 이벤트 페이지 상단 제목 : 나의 최애 과자는?
 - 제목 아래 탭 메뉴 3가지
 - 클릭 시 해당 섹션으로 부드럽게 이동

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용

복습

기획 분석 (나의 최애 과자는?)

나의 최애 과자는?

뽑기 참여자 수

1,341,513,412

- 나의 최애 과자는?
 - 뽑기 참여자 수를 애니메이션으로 표현
 - 페이지 접근 시 애니메이션이 동작하며 뽑기 참여자 수가 증가하는 것처럼 보이고 실제 참여자 수가 되면 멈춤

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용

복습

기획 분석 (최애 과자 뽑기)

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용

복습

최애 과자 뽑기



초코꼬북칩

맛있는 초코꼬북칩



나초

맛있는 나초



허니버터칩

맛있는 허니버터칩



허니버터칩

맛있는 허니버터칩

선택하기

- 최애 과자 뽑기 영역
 - N개의 후보 중 과자를 선택할 수 있도록 구성
 - 후보 카드는 썸네일, 제목, 설명으로 이루어져 있음
 - 최초에는 과자가 선택되지 않은 상태
 - 과자를 선택했을 때 테두리가 표시됨
 - 선택하기 버튼 클릭 시
 - 과자가 선택되어 있다면 (나의 최애 과자는 - 5p) 영역 표시
 - 과자가 선택되어 있지 않다면 선택된 카드가 없다는 안내

기획 분석 (나의 최애 과자는?)

나의 최애 과자는

당신의 최애 과자는...



허니버터칩

맛있는 허니버터칩

다시 하기

나의 최애 과자는

아직 뽑기 전

- 최애 과자 뽑기에서 선택하기 버튼 클릭 시 선택된 과자로 왼쪽처럼 표시됨
 - 과자의 썸네일, 이름, 설명이 표시됨
 - 다시 하기 버튼을 누르면 (최애 과자 뽑기) 영역으로 돌아가며, 상태가 초기화됨
- 최애 과자 뽑기 전에는 오른쪽처럼 아직 뽑기 전이라고 표시됨

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용

복습

기획 분석 (과자 유형 검사)

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용
복습

1

과자 유형 검사

짠 과자가 단 과자보다 좋다.

YES

NO

- 처음에는 1번 화면이 표시됨
 - 질문과 yes, no 버튼이 차례로 나타남
 - N개의 질문에 답변하고 나면 2번 화면 표시
- 2번 화면은 n초간 노출 되고 이후에는 3번 화면이 표시됨
- 3번 화면에는 질문의 답변에 따른 결과가 노출됨
 - yes 일 시 +1, no일 시 +0 을 해서 총 $n+1$ 개(0, 1, 2, ..., n)의 결과가 나오게 됨

2

과자 유형 검사

결과 불러오는 중...

3

과자 유형 검사

과자 어린이 (A 유형)

과자 어린이 (A 유형) 설명

다시 하기

기획 분석 (공유하기)

공유하기

URL 공유하기

- 공유하기 영역
 - URL 공유하기 버튼을 누르면 사용자의 클립보드에 현재 URL이 저장됨

Chapter 07.

이벤트 페이지 만들기

-15. 기획 점검 및 내용
복습