

AI 활용 빅데이터분석 풀스택웹서비스 SW 개발자 양성과정

JavaScript

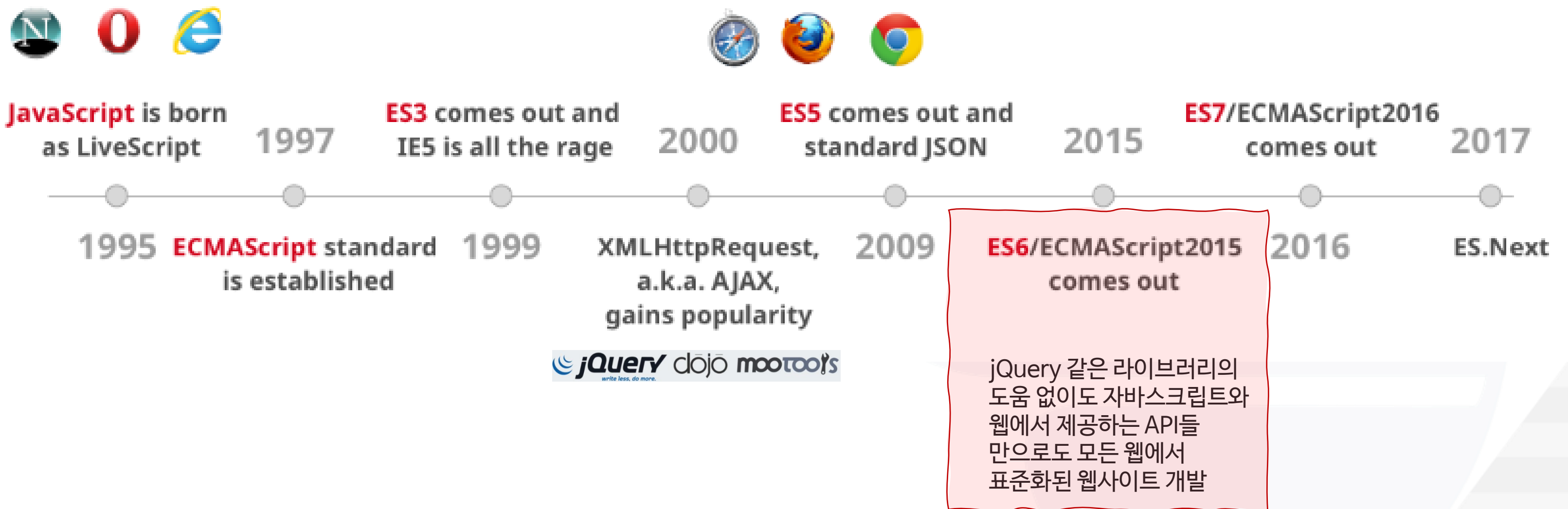


부산대학교 소프트웨어교육센터
PUSAN NATIONAL UNIVERSITY SOFTWARE EDUCATION CENTER



JavaScript

- 가벼운, 인터프리터 혹은 just-in-time 컴파일 프로그래밍 언어
 - 웹 브라우저에 인터프리터가 내장되어 주로 클라이언트 측 프로그래밍 작성
 - Node.js와 같은 프레임워크를 사용하면 서버 측 프로그래밍에서도 사용 가능



JavaScript

- 자바스크립트 엔진 (JavaScript engine)
 - 브라우저엔 '자바스크립트 가상 머신'이라 불리는 엔진이 내장
 - V8(Chrome , Opera), SpiderMonkey(Firefox)
- 자바스크립트로 할 수 있는 일
 - 페이지에 새로운 HTML을 추가하거나 기존 HTML, 혹은 스타일 수정하기
 - 마우스 클릭이나 포인터의 움직임, 키보드 키 눌림 등과 같은 사용자 행동에 반응하기
 - 네트워크를 통해 원격 서버에 요청을 보내거나, 파일 다운로드, 업로드하기 (AJAX나 COMET과 같은 기술 사용)
 - 쿠키를 가져오거나 설정하기. 사용자에게 질문을 건네거나 메시지 보여주기
 - 클라이언트 측에 데이터 저장하기 (로컬 스토리지)
- 자바스크립트 버전
 - https://www.w3schools.com/js/js_versions.asp

JavaScript 시작하기

- 내부 자바스크립트 코드로 작성

- <script> 요소로 삽입

- 외부 자바스크립트 파일 삽입하여 작성

- <script src=""> 요소의 src 속성을 이용하여 외부 자바스크립트 파일 추가

- 단, 작성된 외부 자바스크립트 파일의 확장자는 .js로 사용

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>자바스크립트</title>
  <script>
    alert("안녕하세요.") ;
  </script>
</head>
<body>
  <h1>JAVASCRIPT 실습</h1>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>자바스크립트</title>
</head>
<body>
  <h1>JAVASCRIPT 실습</h1>
  <script>
    alert("안녕하세요.") ;
  </script>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>자바스크립트</title>
  <script src="./scripts/js01.js"></script>
</head>
<body>
  <h1>JAVASCRIPT 실습</h1>
</body>
</html>
```

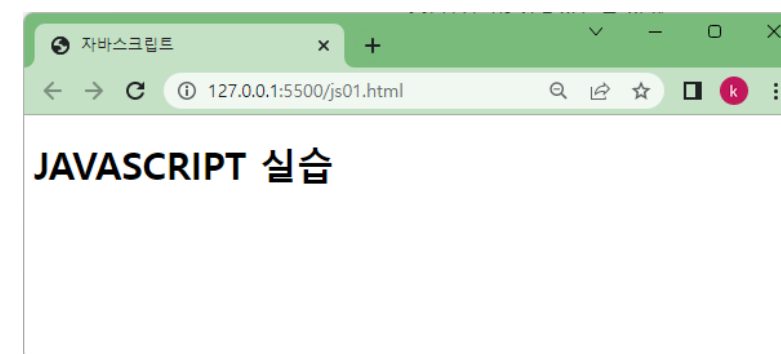
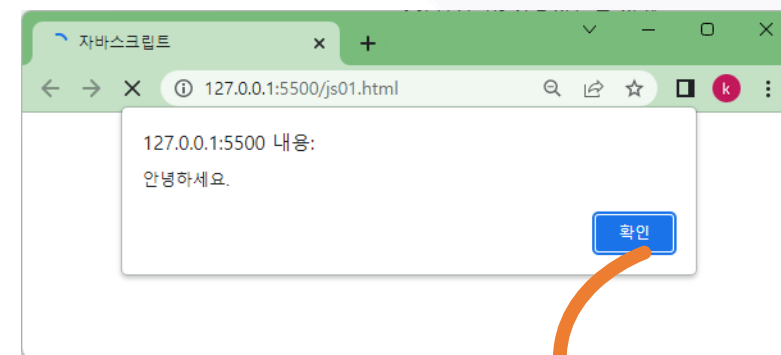
scripts > JS js01.js

```
1  alert("안녕하세요.") ;
2
```

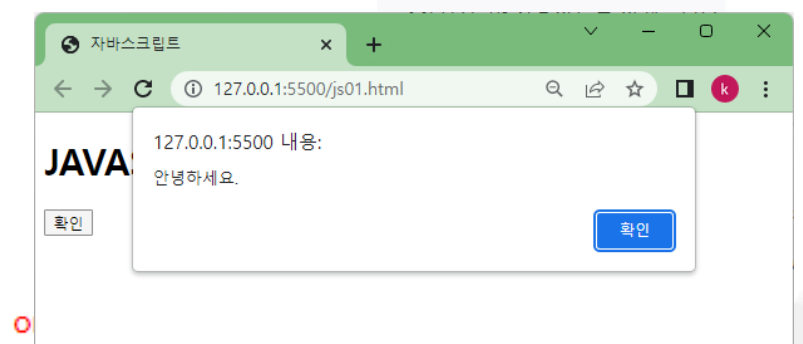
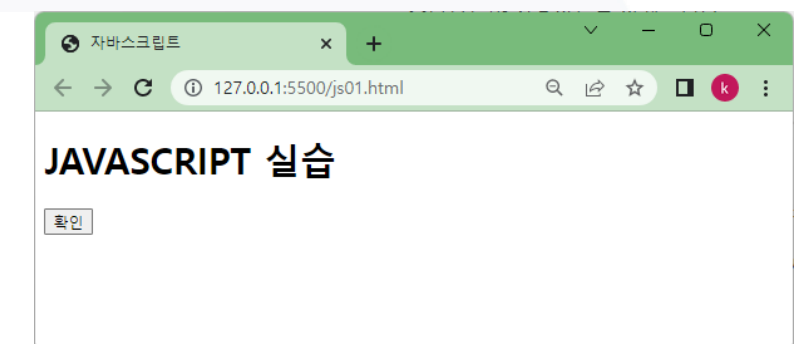
JavaScript 시작하기

- 내부 자바스크립트 코드로 작성
 - `<script>` 요소로 삽입
- 외부 자바스크립트 파일 삽입하여 작성
 - `<script src="">` 요소의 `src` 속성을 이용하여 외부 자바스크립트 파일 추가
 - 단, 작성된 외부 자바스크립트 파일의 확장자는 `.js`로 사용

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>자바스크립트</title>
  <script>
    alert("안녕하세요.");
  </script>
</head>
<body>
  <h1>JAVASCRIPT 실습</h1>
</body>
</html>
```



```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>자바스크립트</title>
  <script>
    function hello() {
      alert("안녕하세요.");
    }
  </script>
</head>
<body>
  <h1>JAVASCRIPT 실습</h1>
  <input type="button" value="확인" />
</body>
</html>
```



DOM(Document Object Model)

- 웹 페이지가 로드 되면 브라우저 는 페이지의 문서 객체 모델 을 생성
 - 문서의 구조화된 표현 (structured representation)을 제공하며 프로그래밍 언어가 DOM 구조에 접근할 수 있는 방법을 제공
- DOM CRUD(Create, Read, Update, Delete)
 - 페이지의 모든 HTML 요소 및 속성 변경, 추가, 제거
 - 페이지의 모든 CSS 스타일 변경
 - 페이지의 모든 기존 HTML이벤트에 반응하거나 새로운 HTML 생성
- JavaScript를 통해 DOM CRUD를 구현

JavaScript DOM 제어

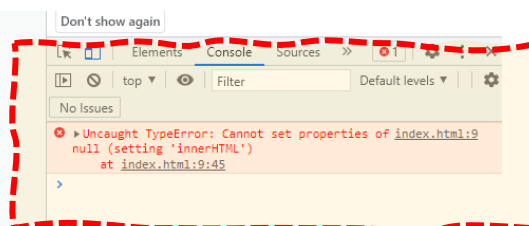
- DOM이 렌더링이 된 후 제어

- document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(){})

- 단 한번만 실행

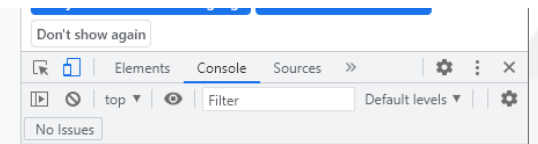
```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="ko">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-scalable=no">
6   <title>자바스크립트</title>
7   <link rel="stylesheet" href="./styles/index.css">
8   <script>
9     document.getElementById("h1").innerHTML = "자바스크립트연습";
10  </script>
11 </head>
12 <body>
13   <div id="root">
14     <header><h1 id="h1">제목</h1></header>
15     <main id="content">
16       main내용
17     </main>
18   </div>
19 </body>
20 </html>
```

제목



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="ko">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-scalable=no">
6   <title>자바스크립트</title>
7   <link rel="stylesheet" href="./styles/index.css">
8   <script>
9     document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(){
10       document.getElementById("h1").innerHTML = "자바스크립트연습";
11     });
12  </script>
13 </head>
14 <body>
15   <div id="root">
16     <main id="content">
17       main내용
18     </main>
19   </div>
20 </body>
21 </html>
```

자바스크립트연습



화살표 함수

- 함수 표현식을 작성하기 위한 짧은 구문으로 함수명이 없는 경우
=> (팻애로우:fat arrow)를 사용하여 작성

```
/*
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(){
    document.getElementById("h1").innerHTML = "자바스크립트연습";
});
*/
```

```
/* 화살표 함수 적용 */
document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {
    document.getElementById("h1").innerHTML = "자바스크립트연습";
});
```


화살표 함수

- 화살표 함수 (Arrow function)
 - ECMAScript 6 (ES6)에서 도입
 - 자바스크립트에서 사용하던 기존의 함수 선언식이나 함수 표현식보다 좀 더 간결하며, 쉽게 사용하기 위해 도입
 - 화살표 함수만의 특별한 구문
 - 하나의 매개변수인 경우 소괄호 () 를 생략할 수 있음
 - 함수 내부가 단일 표현식 (single expression)인 경우 return 키워드를 생략할 수 있음
 - return 키워드를 생략할 경우 중괄호 {} 는 반드시 생략

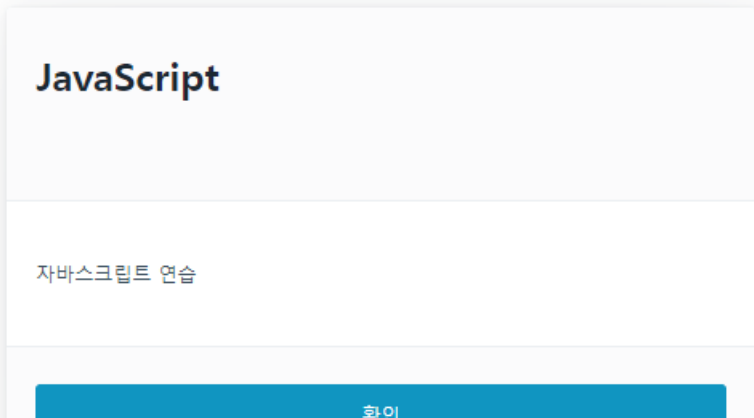
DOM Create

- **createElement()**
 - document 내에 새로운 요소 생성
 - 생성된 요소는 변수에 저장
- **append()**
 - 새로 생성한 요소된 요소를 특정 노드에 연결
 - 여러 개의 노드 객체나 요소의 텍스트를 매개변수로 사용
- **appendChild()**
 - 선택한 요소 안에 자식요소를 추가
 - 단 하나의 노드 객체만 사용

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ko">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@picocss/pico@1/css/pico.min.css">
  <script>
    document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {
      document.getElementById("jsH1").innerHTML = "JavaScript" ;

      const btn = document.createElement("button") ;
      const btnTxt = document.createTextNode("확인") ;

      btn.appendChild(btnTxt) ;
      document.getElementById("jsFooter").append(btn) ;
    })
  </script>
  <title>JS01</title>
</head>
<body>
  <main class="container">
    <article>
      <header><h1 id="jsH1">자바스크립트</h1></header>
      <p id="jsP">
        자바스크립트 연습
      </p>
      <footer id="jsFooter">
      </footer>
    </article>
  </main>
</body>
</html>
```



변수/상수 선언

- 선언

- 변수 선언 : let
- 상수 선언 : const

- 명명규칙

- 변수명에는 오직 문자와 숫자, 그리고 기호 \$와 _로 작성
- 첫 글자는 숫자가 될 수 없음
- 대소문자 구분

- 한번만 선언

- 이전 변수 선언

- 변수 선언 : var

- 호이스팅

- 코드 실행전에 변수나 함수의 선언이 저장되어 선언 구문이 파일의 최상단으로 끌어올려져 선언문보다 참조나 호출이 먼저 나와도 동작할 수 있음

```
console.log(x)
var x = 1
console.log(x)
```

undefined	js01.js:1
-----------	-----------

1	js01.js:3
---	-----------

변수를 let으로 수정하면 오류

```
✖ Uncaught js01.js:1
ReferenceError: Cannot access
'x' before initialization
at js01.js:1:13
```

호이스팅(Hoisting)

- 코드에 선언된 변수 및 함수를 코드의 상단으로 끌어올려서 해당 변수 및 함수 유효 범위의 최상단에 선언하는 것
 - 자바스크립트 엔진은 코드를 실행하기 전 실행 컨텍스트를 위한 과정에서 모든 선언(var, let, const, function, class)을 스코프에 등록하여 코드 실행 전 이미 변수선언/함수선언이 저장되어 있기 때문에 선언문보다 참조/호출이 먼저 나와도 오류 없이 동작
 - let, const, class를 이용한 선언문을 호이스팅이 발생하지 않는 것처럼 동작
 - **스코프의 시작에서 변수의 선언까지 일시적 사각지대(Temporal Dead Zone; TDZ)에 빠지기 때문**
 - var 키워드는 선언과 함께 undefined로 초기화되어 메모리에 저장되는데 let과 const는 초기화되지 않은 상태로 선언만 메모리에 저장
 - TDZ의 영향을 받지 않는 구문 : var, function, import 구문

자료형

- 동적 타입 (dynamically typed) 언어
 - 자료의 타입은 있지만 변수에 저장되는 값의 타입은 언제든지 바꿀 수 있는 언어
- 자료형
 - 숫자 : 정수, 부동 소수점 숫자 등의 숫자
 - 문자열 : 작은따옴표(')나 큰따옴표(")로 묶인 문자열
 - 불린형: true, false
 - 배열: 대괄호로 묶이고 쉼표로 구분 된 여러 값을 포함하는 단일 객체
 - 객체: 복잡한 데이터 구조를 표현
 - null : 알 수 없는 null 값을 위한 독립 자료형
 - undefined : 할당되지 않은 undefined 값을 위한 독립 자료형
- 자료형 확인 : typeof(변수명)

DOM Read

- DOM 내의 특정 요소를 조회
- `document.getElementById(id)`
 - 주어진 문자열과 일치하는 id 속성을 가진 요소를 찾고, 이를 나타내는 Element 객체를 반환
- `document.querySelector(selectors)`
 - 제공한 선택자 또는 선택자 문치와 일치하는 문서 내 첫 번째 Element를 반환
- `document.querySelectorAll(selectors)`
 - 지정된 셀렉터 그룹에 일치하는 다큐먼트의 엘리먼트 리스트를 나타내는 정적(살아 있지 않은) NodeList 를 반환
 - 요소.forEach(함수)
- `document.getElementsByTagName(name)`
 - 주어진 태그명을 가진 요소를 찾고, 이를 나타내는 Element 객체를 반환

자바스크립트

1 2 3 4

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {  
  const bt1 = document.getElementById("btid1") ;  
  console.log(bt1);  
  
  const bt2 = document.querySelector("#btid2") ;  
  console.log(bt2);  
  
  const bt3 = document.querySelector(".bt1") ;  
  console.log(bt3);  
  
  //NodeList  
  const bt4 = document.querySelectorAll(".bt1") ;  
  console.log(bt4);  
  bt4.forEach((item, idx) => console.log(idx, item));  
  
  //HTMLCollection  
  const bt5 = document.getElementsByTagName("button");  
  console.log(bt5);  
  for(let i=0; i<bt5.length ; i++) {  
    console.log(bt5[i]) ;  
  }  
})
```


DOM 속성 다루기

• 속성 가져오기

– element.getAttribute(“속성”)

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", ()=>{
  //DOM요소 가져오기
  const txt1 = document.querySelector("#txt1") ;
  const txt2 = document.querySelector("#txt2") ;

  const bts = document.querySelectorAll(".bt") ;
  //버튼배열에 클릭이벤트 작성
  for(let bt of bts) {
    bt.addEventListener('click', (event)=>{
      event.preventDefault();
      let gubun = bt.getAttribute('id').slice(-1) ;
      if (gubun === '1') palindrome(txt1, txt2) ;
      else numSum(txt1, txt2) ;
    });
  }
});
```

• 속성 수정하기

–element.setAttribute(“속성”, 값)

```
const show = (event) => {
  event.preventDefault() ;

  //랜덤수 생성
  let n = Math.floor(Math.random() * 6) + 1 ;
  document.querySelector(".h2Class > img").setAttribute("src", `./images/${n}.png`);
}
```

반복 for

- for
 - ES1 버전 부터 있었던 가장 전통적인 반복문
- for in
 - Object의 key를 순회하기 위해 사용되는 반복문
 - 배열의 반복을 위해서는 추천되지 않음
- forEach(함수)
 - Array를 순회하는 데 사용되는 Array의 메소드
 - 배열의 요소와 인덱스 모두에 접근
 - await을 루프 내부에 쓸 수 없음
 - 중간에 루프를 탈출할 수 없음
- for of 구문
 - ES6에 나온 가장 최신 기능
 - break continue를 사용 가능
 - 반복 가능한(iterable, 이터러블) 객체 접근
 - entries() 메소드로 인덱스와 값 모두 접근 가능

```
//전통적인 반복문
console.log("전통적인 반복문")
for(let i=0; i < bt4.length; i++) {
  console.log(bt4[i]);
}

//Object의 key를 순회하기 위해 사용되는 반복문
console.log("Object의 key를 순회")
for(let i in bt4) {
  console.log(bt4[i]);
}

//Array를 순회하는 데 사용
console.log("Array를 순회")
bt4.forEach((item, idx) => console.log(idx, item));

//키만 접근하거나, 혹은 키와 값 모두 접근하거나 하는 것이 모두 가능
console.log("객체 순회")
for(let i of bt4) {
  console.log(i);
}
console.log("객체 순회2 : 인덱스접근")
for(let [idx, i] of bt4.entries()) {
  console.log(idx, i);
}
```

DOM Update

- 요소 값 변경
- innerHTML
 - 요소 내의 HTML 소스를 가져옴
- innerText
 - style이 적용된 웹 브라우저에서 보이는 텍스트를 가져옴
 - 만약 style.display = 'none'이면 값을 가져오지 못함
- textContent
 - style에 상관없이 요소의 텍스트를 가져옴

```
<article>
  <header><h1 id="jsH1">자바스크립트</h1></header>
  <div class="grid">
    <button class="bt1" id="btid1">1</button>
    <button class="bt2" id="btid2">2</button>
    <button class="bt1" id="btid3">3</button>
    <button class="bt2" id="btid4">4</button>
  </div>
</article>

<script>
document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {
  const bts = document.querySelectorAll("button");

  for(let i of bts) {
    i.innerHTML = "버튼" + i.textContent ;
  }
})
</script>
```

자바스크립트

버튼1

버튼2

버튼3

버튼4

DOM Delete

- `remove()`

-요소 제거

```
<article>
  <header><h1 id="jsH1">자바스크립트</h1></header>
  <div class="grid">
    <button class="bt1" id="btid1">1</button>
    <button class="bt2" id="btid2">2</button>
    <button class="bt1" id="btid3">3</button>
    <button class="bt2" id="btid4">4</button>
  </div>
</article>
```

```
<script>
document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {
  document.querySelector("#btid4").remove();
})
</script>
```

자바스크립트

1

2

3

연산자

비교연산자	이름	예제
===	엄격 일치 (정확히 같은가?)	<code>5 === 2 + 4 // false</code> <code>'Chris' === 'Bob' // false</code> <code>5 === 2 + 3 // true</code> <code>2 === '2' // false</code> 숫자와 문자열은 다름 Copy to Clipboard
==	동등연산	<code>0 == false // true</code> <code>" == false // true</code> 다른 피연산자를 비교할 때 피연산자를 숫자형으로 바꾸기 때문에 발생
!==	불일치 (같지 않은가?)	<code>5 !== 2 + 4 // true</code> <code>'Chris' !== 'Bob' // true</code> <code>5 !== 2 + 3 // false</code> <code>2 !== '2' // true</code> 숫자와 문자열은 다름 Copy to Clipboard
<	미만	<code>6 < 10 // true</code> <code>20 < 10 // false</code> Copy to Clipboard
>	초과	<code>6 > 10 // false</code> <code>20 > 10 // true</code>

산술연산자	이름	예제
+	더하기	<code>6 + 9</code>
-	빼기	<code>20 - 15</code>
*	곱하기	<code>3 * 7</code>
**	거듭제곱	<code>2 ** 4</code>
%	나머지	<code>10 % 2</code>
/	나누기	<code>10 / 5</code>



- 일치연산자 ===를 사용하여 null과 undefined를 비교하면 거짓
- 동등연산자 ==를 사용하여 null과 undefined를 비교하면 참
- undefined를 다른 값과 비교하면 안됨

해결문제

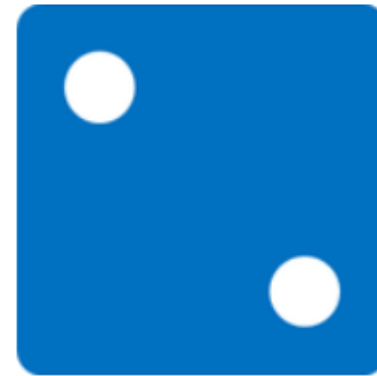
- 주사위 버튼을 누르면 임의의 주사위 번호가 나오도록 작성

자바스크립트

w3schools HTML

w3schools JS

주사위게임



주사위를 던져주세요.

DOM CSS 제어

- **style 속성**
 - CSS 속성 값을 수정
- **getComputedStyle()**
 - CSS속성값을 가지고 옴
- **setProperty(속성, 값)**
 - style 값 설정하기
- **getPropertyValue(속성)**
 - style 값 가져오기
- **item(인덱스)**
 - style값 가져오기, 인자로 index를 사용
- **removeProperty(속성)**
 - style 값 삭제하기

```
const showGameOk = () => {  
  const bt1 = document.getElementById("bt1") ;  
  const bt2 = document.getElementById("bt2") ;  
  const inNum = document.getElementById("inNum") ;  
  const dice = document.getElementById("dice") ;  
  
  //주사위 이미지 숨기기  
  dice.style.display = 'block' ;  
  
  //주사위 버튼 보이기  
  bt1.style.display = 'block' ;  
  
  //확인 버튼 숨기기  
  bt2.style.display = 'none';  
  
  //번호 선택 보이기  
  inNum.style.display = 'none';  
}
```

템플릿 문자열

- 백틱(`)으로 감싸면 문자열 안에 변수 사용 가능
- \${변수}

```
let htmlTag = `<img src='./images/${n}.png'>`
```

해결문제

- 랜덤으로 생성된 주사위 번호를 맞추는 게임을 작성

자바스크립트

w3schools HTML

w3schools JS

주사위게임

Computer



User



1 선택

2 선택

3 선택

4 선택

5 선택

6 선택

틀림

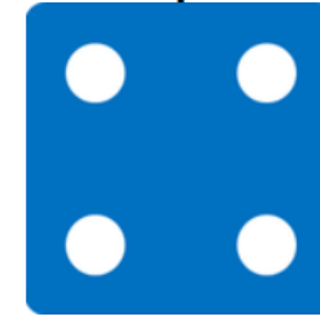
자바스크립트

w3schools HTML

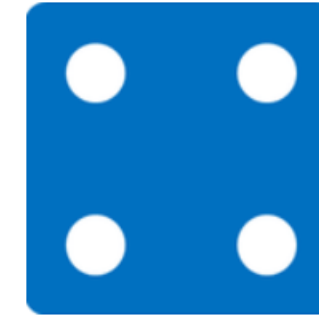
w3schools JS

주사위게임

Computer



User



1 선택

2 선택

3 선택

4 선택

5 선택

6 선택

맞춤

해결문제

자바스크립트

w3schools HTML

w3schools JS

단위환산

섭씨온도(°C)



화씨온도(°F)



°C

°F

document.addEventListener()

- document.addEventListener()

- DOM (Document Object Model)에서 이벤트를 감지하고 처리하기 위해 사용되는 메서드
- DOM 요소에 이벤트 리스너를 추가하고, 해당 이벤트가 발생할 때 호출되는 콜백 함수를 지정
- document.addEventListener(eventType, callbackFunction, options);

- **eventType**: 감지하려는 이벤트의 종류를 나타내는 문자열

- 예) 'click', 'mousemove', 'DOMContentLoaded', 'change', 'input' 등

- **callbackFunction**: 이벤트가 발생할 때 호출되는 함수 : 이벤트 객체를 매개변수로 받아 처리

- **options**: 선택적 매개변수로, 이벤트 리스너의 동작을 구성하는 객체

- capture, once, passive 등의 속성

```
sel1.addEventListener('change', (event)=>{  
    txtId1.innerHTML = event.target.value ;  
    txt1.value = '';  
    txt2.value = '';  
});
```

해결문제

자바스크립트

w3schools HTML

w3schools JS

업다운게임



숫자를 입력하세요.



확인