

2 Javascript(Vanilla JS)

2.1 Table of Contents

- 2 Javascript(Vanilla JS)
 - 2.1 Table of Contents
 - 2.2 Section9. Javascript(Vanilla JS) 기본 지식과 변수/조건문
 - 2.2.1 Javascript 기본
 - 2.2.1.1 변수
 - 2.2.1.2 데이터 타입
 - 2.2.1.2.1 Number
 - 2.2.1.2.2 Boolean
 - 2.2.1.2.3 null과 undefined
 - 2.2.1.2.4 object
 - 2.2.1.2.5 Symbol
 - 2.2.1.2.6 데이터 타입 변환
 - 2.2.1.2.7 주요 연산자
 - 2.2.1.3 조건문
 - 2.2.1.3.1 if문
 - 2.2.1.3.2 switch/case 문
 - 2.2.1.4 함수
 - 2.2.1.4.1 함수 선언
 - 2.2.1.4.2 ES6 화살표 함수Arrow function
 - 2.3 Section10. Javascript(Vanilla JS) 함수와 객체
 - 2.3.1 객체 선언기법 이해
 - 2.3.1.1 객체
 - 2.3.1.1.1 객체 생성 방법
 - 2.3.1.1.2 객체 리터럴 사용시 주의사항
 - 2.3.1.1.3 getter / setter
 - 2.3.1.2 ★ ES6 클래스
 - 2.3.1.2.1 정의
 - 2.3.1.2.2 상속
 - 2.3.1.2.3 `hasOwnProperty()` 사용법
 - 2.4 Section11. Javascript(Vanilla JS) 반복문/배열
 - 2.4.1 for문
 - 2.4.1.1 배열과 for문
 - 2.4.1.2 객체와 for문
 - 2.4.1.2.1 `for ...in`: 객체의 키를 반복
 - 2.4.1.2.2 객체(딕셔너리)의 키와 값을 반복
 - 2.4.2 while문
 - 2.4.3 break와 continue
 - 2.4.4 javascript 배열
 - 2.4.4.1 CRUD
 - 2.4.4.1.1 배열 생성(CREATE)
 - 2.4.4.1.2 배열 읽기(READ)

- 2.4.4.1.3 배열 수정(UPDATE)
 - 2.4.4.1.4 배열 삭제(DELETE)
 - 2.4.4.2 다양한 배열 관련 기능(함수)
 - 2.4.4.2.1 `push()` - 배열의 끝에 요소 추가
 - 2.4.4.2.2 `pop()` - 끝의 아이템을 반환 후 배열에서 삭제
 - 2.4.4.2.3 `shift()` - 배열의 첫번째 아이템을 반환 후 삭제
 - 2.4.4.2.4 `concat()` - 배열 합치기
 - 2.4.4.2.5 `join(item)` - 배열을 문자열로 변환
 - 2.4.4.2.6 `reverse()` - 배열의 순서 뒤집기
 - 2.4.4.2.7 `slice(start, end)` - 배열의 일부를 잘라내기
 - 2.4.4.2.8 `forEach()` - 배열의 각 요소에 대해 함수를 실행
 - 2.4.4.2.9 `map()` - 배열의 각 요소에 대해 함수를 실행하고 새로운 배열 반환
 - 2.4.4.2.10 `indexOf()` - 배열에서 특정 요소의 인덱스 찾기
 - 2.4.4.2.11 `findIndex()` - 배열에서 특정 요소의 인덱스 찾기
 - 2.4.4.2.12 `find()` - 배열에서 특정 요소 찾기
 - 2.4.4.2.13 `filter()` - 배열에서 특정 조건을 만족하는 요소들로 새로운 배열 생성
- 2.5 Section12. Javascript(Vanilla JS) 중급
 - 2.5.1 삼항 연산자
 - 2.5.2 함수의 기본 인자(파라미터) 값 설정 - 디폴트값 설정
 - 2.5.3 구조 분해 할당(비구조화 할당) 문법
 - 2.5.4 배열 분해 할당
 - 2.5.5 유용한 구조 분해 할당 문법 활용 팁
 - 2.5.5.1 변수값 교환
 - 2.5.5.2 함수 리턴 시 여러 데이터 넘겨주기
 - 2.5.5.3 문자열 분리해서 각각의 변수에 대입
 - 2.5.6 Rest 파라미터
 - 2.5.7 Spread 연산자
 - 2.5.8 호이스팅(Hoisting) 이슈와 해결방법
 - 2.5.8.1 var 키워드
 - 2.5.8.2 해결방안
 - 2.5.9 scope
 - 2.5.9.1 `let`과 `const`의 블록 스코프
 - 2.5.9.2 var 키워드와 함수 스코프
 - 2.5.9.3 전역변수와 지역변수
 - 2.5.10 동기 / 비동기 처리 이해
 - 2.5.10.1 동기적 처리와 비동기적 처리
 - 2.5.10.1.1 주요 비동기적 처리
 - 2.5.10.2 비동기 처리 예(`setTimeout` 함수)
 - 2.5.10.3 콜백 함수 설정
 - 2.5.10.4 콜백 지옥
 - 2.5.10.5 해결방법
 - 2.5.11 Promise
 - 2.5.11.1 Promise 3가지 상태
 - 2.5.11.2 `then` 메서드
 - 2.5.11.3 `catch` 메서드
 - 2.5.11.4 `throw` 메서드

- 2.5.11.5 chaining과 return
 - 2.5.11.6 finally 메서드
 - 2.5.11.7 Promise.all()
 - 2.5.11.8 Promise.race
- 2.6 Section13. DOM / BOM 이해
 - 2.6.1 DOM(Document Object Model)
 - 2.6.1.1 웹브라우저 동작 과정
 - 2.6.1.2 javascript 코드 삽입 위치
 - 2.6.1.3 window와 Document
 - 2.6.1.4 window 와 BOM(Browser Object Model)
 - 2.6.2 document CRUD(Create, Read(Find), Update, Delete)
 - 2.6.2.1 조작이 필요한 HTML 찾기(Read)
 - 2.6.2.2 찾은 HTML 요소 확인/수정하기(Update)
 - 2.6.2.3 HTML 요소 생성/추가하기(Create)
 - 2.6.2.4 HTML 요소 삭제하기>Delete)
 - 2.6.2.5 HTML 요소 탐색
 - 2.6.3 이벤트
 - 2.6.3.1 이벤트 등록
- 2.7 Section14. 모던 웹페이지 제작(Vanilla JS)
 - 2.7.1 back to top 기능
 - 2.7.1.1 FontAwesome 아이콘 적용 방법
 - 3.1 CSS 코드

2.2 Section9. Javascript(Vanilla JS) 기본 지식과 변수/조건문

-  PDF
 - ☒ 17_js_start
 - ☒ 18_js_basic

2.2.1 Javascript 기본

2.2.1.1 변수

```
// 변수 선언
let a = 1; // 변수 선언
const b = 2; // 상수 선언
var c = 3; // 전역 스코프
```

- **let** : 두번 이상 선언 불가능, 재할당 가능

2.2.1.2 데이터 타입

2.2.1.2.1 Number

- 정수/부동소수점을 통째로 **Number** 데이터 타입으로 처리

2.2.1.2.2 Boolean

- `true` 또는 `false`로 표현

```
let isTrue = true;
let isFalse = false;
```

2.2.1.2.3 null과 undefined

- `null`: 의도적으로 비어있음을 표현
- `undefined`: 변수가 선언되었지만 값이 할당되지 않음
- `null`과 `undefined` 는 다른 데이터 타입으로 취급됨

```
let a = null; // 의도적으로 비어있음
let b; // 값이 할당되지 않음

console.log(typeof a, a); // object null
console.log(typeof b); // undefined
```

2.2.1.2.4 object

- 객체 타입을 나타내는 데이터 타입

2.2.1.2.5 Symbol

- ES6에서 추가된 데이터 타입으로, 고유한 식별자를 생성하는데 사용
- 주로 객체의 프로퍼티 키로 사용됨

```
let sym1 = Symbol('description');
let sym2 = Symbol('description');
console.log(sym1 === sym2); // false
```

`==` : 값만 비교 `===` : 값과 타입 모두 비교

2.2.1.2.6 데이터 타입 변환

1. `Number()` : 숫자형으로 변환
2. `parseInt()` : 정수형으로 변환
3. `parseFloat()` : 부동소수점형으로 변환
4. `String()` : 문자열로 변환
5. `Boolean()` : 불리언형으로 변환

2.2.1.2.7 주요 연산자

1. 동등 연산자(==) vs 일치 연산자(===)

- ==, != : 관대한 연산자, 기본적으로 값만 같은지 확인
- ===, !== : 엄격한 연산자, 값과 타입 모두 같은지 확인

```
console.log(1 == '1'); // true
console.log(1 === '1'); // false
```

2. ++ 연산자

- 변수++ : 변수에서 먼저 값을 꺼내고, 그 다음에 1을 더함
- ++변수 : 변수 값에 1을 더한 값을 꺼냄

```
let a = 1;
let b = 1;
console.log(a++); // 1
console.log(++b); // 2
```

3. 대입 연산자

- = : 변수에 값을 대입
- += : 변수에 값을 더한 후 대입

```
let a = 1;
let b = 2;
a += b;
console.log(a); // 3
```

4. 논리 연산자

- && : AND 연산자, 둘 다 true일 때 true
- || : OR 연산자, 둘 중 하나라도 true일 때 true
- ! : NOT 연산자, true를 false로, false를 true로 변환

```
let a = true;
let b = false;
console.log(a && b); // false
console.log(a || b); // true
console.log(!a); // false
```

5. 문자열 연산자

- + : 문자열을 연결
- += : 문자열을 연결한 후 대입

```
let a = 'Hello';
let b = 'World';
console.log(a + ' ' + b); // Hello World
a += ' ' + b;
console.log(a); // Hello World
```

2.2.1.3 조건문

2.2.1.3.1 if문

```
if (조건) {
    // 조건이 true일 때 실행할 코드
} else if (조건) {
    // 조건이 true일 때 실행할 코드
} else {
    // 모든 조건이 false일 때 실행할 코드
}
```

2.2.1.3.2 switch/case 문

```
switch (변수) {
    case 값1:
        // 변수와 값1이 같을 때 실행할 코드
        break;
    case 값2:
        // 변수와 값2가 같을 때 실행할 코드
        break;
    default:
        // 모든 case가 false일 때 실행할 코드
}
```

case 문에서 break를 사용하지 않으면, 다음 case 문 및 default 문이 실행됨

2.2.1.4 함수

2.2.1.4.1 함수 선언

```
function 함수이름(매개변수) {
    // 함수 내용
    return 반환값;
}
```

2.2.1.4.2 ES6 화살표 함수 Arrow function

```
let func = (매개변수) => expression;
```

2.3 Section10. Javascript(Vanilla JS) 함수와 객체

2.3.1 객체 선언기법 이해

-  PDF
- ☒ 19_js_basic_object

2.3.1.1 객체

- 객체 생성방법
 - 객체 리터럴
 - new Object()로 생성
 - 생성자 함수로 생성하는 방식
- 객체이름 선언시에는 보통 **const** 사용

2.3.1.1.1 객체 생성 방법

1. 객체 리터럴

```
const obj = {  
  key1: 1,  
  key2: 2,  
  key3: 3,  
  get_data: function () {  
    return this.key1 + this.key2 + this.key3;  
  },  
};  
  
console.log(obj.get_data());
```

2. new Object()로 생성

```
const obj = new Object();  
obj.key1 = 1;  
obj.key2 = 2;  
obj.key3 = 3;  
obj.get_data = function () {  
  return this.key1 + this.key2 + this.key3;  
};  
console.log(obj.get_data());
```

3. 생성자 함수로 생성하는 방식

```
function Obj(key1, key2, key3) {
  this.key1 = key1;
  this.key2 = key2;
  this.get_data = function () {
    return this.key1 + this.key2;
  };
}

const obj = new Obj(1, 2);
console.log(obj.get_data());
```

2.3.1.1.2 객체 리터럴 사용시 주의사항

1. `this` 키워드

- 객체 내부에서 자기 자신을 가리키는 키워드
- 2. arrow function 안에서 `this`는 사용 불가

2.3.1.1.3 getter / setter

1. 사용방법

- getter는 선언시 인자가 없어야하고, setter는 인자가 반드시 하나 이상 있어야 함

```
const obj = {
  key1: 1,
  key2: 2,

  get data() {
    return this.key1 + this.key2;
  },
  set data(value) {
    this.key1 = value;
  },
};
```

2.3.1.2 ★ ES6 클래스

2.3.1.2.1 정의

- `constructor`에 속성값 추가(python의 `__init__`과 유사)

```
class ClassName {
  constructor(key1, key2) {
    this.key1 = key1;
    this.key2 = key2;
  }
}
```



```

    }
    get_data() {
        return this.key1 + this.key2;
    }
}
const obj = new ClassName(1, 2);
console.log(obj.get_data()); // 3

```

2.3.1.2.2 상속

- **extends** 키워드를 사용하여 부모 클래스를 상속받음
- **super()** 키워드를 사용하여 부모 클래스의 생성자를 호출함(constructor 안에서 호출해야 함)

```

class Parent {
    constructor(key1, key2) {
        this.key1 = key1;
        this.key2 = key2;
    }
    get_data() {
        return this.key1 + this.key2;
    }
}
class Child extends Parent {
    constructor(key1, key2, key3) {
        super(key1, key2);
        this.key3 = key3;
    }
    get_data() {
        return super.get_data() + this.key3;
    }
}

```

2.3.1.2.3 **hasOwnProperty()** 사용법

- 프로퍼티가 객체에서 정의된 것인지 확인하는 메소드

```

class Animal {
    constructor(name) {
        this.name = name;
    }

    get_message() {
        return `Hello, I am ${this.name}`;
    }
}


Animal.prototype.age = 10;

```

```
const animal = new Animal("Dog");
console.log(animal.hasOwnProperty("name")); // true
console.log(animal.hasOwnProperty("age")); // false
```

2.4 Section11. Javascript(Vanilla JS) 반복문/배열

2.4.1 for문

-  PDF
- ☒ 20_js_repeat.pdf

```
for (초기문; 조건문; 증감문) {
    // 반복할 코드
}
```

- 초기문 : let i=0;
- 조건문 : i<10;
- 증감문 : i++;

```
for (let i = 0; i < 10; i++) {
    console.log(i);
}
```

2.4.1.1 배열과 for문

1. length 사용

```
const arr = ['first', 'second', 'third'];
for (let i = 0; i < arr.length; i++) {
    console.log(arr[i]);
} // => first second third
```

2. for ..of 사용

```
const arr = ['first', 'second', 'third'];
for (const item of arr) {
    console.log(item);
} // => first second third
```

2.4.1.2 객체와 for문

2.4.1.2.1 for ...in: 객체의 키를 반복

```
const obj = {
  key1: 'value1',
  key2: 'value2',
  key3: 'value3',
};
for (const key in obj) {
  console.log(key, obj[key]);
} // => key1 value1 key2 value2 key3 value3
```

2.4.1.2.2 객체(딕셔너리)의 키와 값을 반복

- `Object.entries()`: 객체의 키와 값을 배열로 반환
- `Object.keys()`: 객체의 키를 배열로 반환
- `Object.values()`: 객체의 값을 배열로 반환

```
const obj = {
  key1: 'value1',
  key2: 'value2',
  key3: 'value3',
};
console.log(Object.entries(obj)); // => [['key1', 'value1'], ['key2', 'value2'], ['key3', 'value3']]
console.log(Object.keys(obj)); // => ['key1', 'key2', 'key3']
console.log(Object.values(obj)); // => ['value1', 'value2', 'value3']
```

2.4.2 while문

```
let i = 0;
while (i < 10) {
  console.log(i);
  i++;
}
```

2.4.3 break와 continue

- `break`: 반복문을 종료
- `continue`: 현재 반복을 건너뛰고 다음 반복으로 넘어감

```
for (let i = 0; i < 10; i++) {
  if (i === 5) {
    break; // 5에서 반복문 종료
  }
}
```

```

    console.log(i);
  }
  for (let i = 0; i < 10; i++) {
    if (i === 5) {
      continue; // 5에서 반복 건너뛰고 다음 반복으로 넘어감
    }
    console.log(i);
  }

```

2.4.4 javascript 배열

-  PDF
-  [20_js_array.pdf](#)

2.4.4.1 CRUD

2.4.4.1.1 배열 생성(CREATE)

```

// 배열 생성 (일반적)
const arr = [1, 2, 'string', true, null];

// 배열의 길이
arr.length;

// 아래와 같이 배열을 생성할 수 있음 - 배열 안의 각 인덱스에 직접 할당
const arr2 = new Array();
arr2[1] = 1;
arr2[2] = 2;
console.log(arr2); // [empty, 1, 2]

```

2.4.4.1.2 배열 읽기(READ)

```

console.log(arr[0], arr[arr.length - 1]);

```

2.4.4.1.3 배열 수정(UPDATE)

```

arr[0] = 100;

```

2.4.4.1.4 배열 삭제(DELETE)

- `splice(삭제할 인덱스, 삭제할 개수)`

```
const data = [1, 2, 3, "kang", "hwan"];
console.log(data); // [ 1, 2, 3, 'kang', 'hwan' ]
data.splice(3, 100);
console.log(data); // [ 1, 2, 3 ]
```

2.4.4.2 다양한 배열 관련 기능(함수)

2.4.4.2.1 `push()` - 배열의 끝에 요소 추가

```
const arr = [1, 2, 3];
arr.push(4); // [1, 2, 3, 4]
```

2.4.4.2.2 `pop()` - 끝의 아이템을 반환 후 배열에서 삭제

```
const arr = [1, 2, 3];
arr.pop(); // [1, 2]
```

2.4.4.2.3 `shift()` - 배열의 첫번째 아이템을 반환 후 삭제

```
const arr = [1, 2, 3];
arr.shift(); // [2, 3]
```

2.4.4.2.4 `concat()` - 배열 합치기

```
const arr1 = [1, 2, 3];
const arr2 = [4, 5, 6];
const arr3 = arr1.concat(arr2); // [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

2.4.4.2.5 `join(item)` - 배열을 문자열로 변환

```
const arr = [1, 2, 3];
const str = arr.join(", "); // "1, 2, 3"
```

2.4.4.2.6 `reverse()` - 배열의 순서 뒤집기

```
const arr = [1, 2, 3];
arr.reverse(); // [3, 2, 1]
```

2.4.4.2.7 slice(start, end) - 배열의 일부를 잘라내기

```
const arr = [1, 2, 3, 4, 5];
arr.slice(1, 3); // [2, 3]
```

2.4.4.2.8 forEach() - 배열의 각 요소에 대해 함수를 실행

```
const arr = ['first', 'second', 'third'];
arr.forEach((item, index) => {
  console.log(item, index);
});
// first 0 second 1 third 2
```

2.4.4.2.9 map() - 배열의 각 요소에 대해 함수를 실행하고 새로운 배열 반환

```
const arr = [1, 2, 3];
const newArr = arr.map(item => item * 2);

console.log(newArr); // [2, 4, 6]
```

2.4.4.2.10 indexOf() - 배열에서 특정 요소의 인덱스 찾기

```
const arr = ['first', 'second', 'third'];
arr.indexOf('second'); // 1
```

2.4.4.2.11 findIndex() - 배열에서 특정 요소의 인덱스 찾기

```
const myArray = [
  {
    name: "John",
    age: 25,
  },
  {
    name: "Jane",
    age: 30,
  },
]
```

```
];

console.log(myArray.indexOf("John")); // -1
console.log(myArray.findIndex((item) => item.name === "John")); // 0
```




2.4.4.2.12 find() - 배열에서 특정 요소 찾기

```
console.log(myArray.find((item) => item.name === "John")); // { name:
'John', age: 25 }
```

2.4.4.2.13 filter() - 배열에서 특정 조건을 만족하는 요소들로 새로운 배열 생성

```
const arr = [1, 2, 3, 4, 5];
let odd = arr.filter((item) => item % 2 === 1); // [1, 3, 5]
let even = arr.filter((item) => item % 2 === 0); // [2, 4]
```

2.5 Section12. Javascript(Vanilla JS) 중급

-  PDF
-  [22_js_plus.pdf](#)
-  [23_js_process.pdf](#)

2.5.1 삼항 연산자

- 문법: `condition ? true : false`

```
let a = 1;
let b = 2;
let result = a > b ? "a가 b보다 큼니다." : "b가 a보다 큼니다.";
console.log(result); // b가 a보다 큼니다.
```

2.5.2 함수의 기본 인자(파라미터) 값 설정 - 디폴트값 설정

- ES6에서 추가된 기능으로, 함수의 인자에 기본값을 설정할 수 있음

```
function add(a, b = 0) {
    return a + b;
}
console.log(add(1)); // 1
console.log(add(1, 2)); // 3
```

2.5.3 구조 분해 할당(비구조화 할당) 문법

```
const data = {
  key1: "value1",
  key2: "value2",
  key3: "value3",
};

let { key1, key2, key3 } = data;
console.log(key1, key2, key3); // Output: value1 value2 value3

// Using destructuring assignment to extract values from an object
let { key1: newKey1, key2: newKey2, key3: newKey3 } = data;
console.log(newKey1, newKey2, newKey3); // Output: value1 value2 value3
```

2.5.4 배열 분해 할당

```
const arr = [1, 2, 3, 4, 5];
let [first, second, ...rest] = arr;
console.log(first, second, rest); // Output: 1 2 [3, 4, 5]
```

2.5.5 유용한 구조 분해 할당 문법 활용 팁

2.5.5.1 변수값 교환

```
[a, b] = [b, a];
```

2.5.5.2 함수 리턴 시 여러 데이터 넘겨주기

```
function getData() {
  return [1, 2, 3];
}
let [a, b, c] = getData();
```

2.5.5.3 문자열 분리해서 각각의 변수에 대입

```
const str = "Cha KangHwan";
const [firstName, lastName] = str.split(" ");
```

2.5.6 Rest 파라미터

- Rest 파라미터는 함수의 인자 개수가 정해지지 않았을 때 사용
- ...을 사용하여 나머지 인자를 배열로 받을 수 있음

```
function add(...rest) {
    ...
}
```

2.5.7 Spread 연산자

- Spread 연산자는 배열이나 객체를 펼쳐서 새로운 배열이나 객체를 생성할 때 사용

```
const arr1 = [1, 2, 3];
const arr2 = [4, 5, 6];
const arr3 = [...arr1, ...arr2]; // [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

`concat`과는 다르게, 배열의 중간에도 넣을 수 있음

```
const arr1 = [1, 2, 3];
const arr2 = [4, 5, 6];
const arr3 = [0, ...arr1, 7, ...arr2]; // [0, 1, 2, 3, 7, 4, 5, 6]
```

2.5.8 호이스팅(Hoisting) 이슈와 해결방법

-  PDF
-  [23_js_process.pdf](#)

- 호이스팅(hoisting)은 자바스크립트의 실행 컨텍스트에서 변수와 함수의 선언이 해당 스코프의 최상단으로 끌어올려지는 현상

즉, 변수 선언전에 변수를 사용해도 에러가 발생하지 않음

2.5.8.1 var 키워드

- `var` 키워드로 선언된 변수는 호이스팅이 발생함
 - `let`과는 다르게, 변수를 선언하기 전에 사용할 수 있음
 - 코드 오류가 발생할 수 있기 때문에, `let`과 `const`를 사용하는 것이 좋음
- 내부적으로 javascript는 함수와 변수 선언 부분만 분리해서 최상단으로 끌어올림

```
console.log(a); // undefined
var a = 1;
```

2.5.8.2 해결방안

1. **let**과 **const** 사용(**var** 사용 지양)
2. 함수 선언의 경우 **함수 선언문**이 아닌, **함수 표현식**으로 사용할 것

```
// 함수 선언문 🚫
function func() {
  console.log("Hello");
}
```

```
// 함수 표현식 🟢
const func = function() {
  console.log("Hello");
}
```

2.5.9 scope

- 변수 또는 함수가 유효한 범위
 1. Global scope : 전역 범위
 2. Function scope : 함수 범위
 3. Block scope : 블록 범위

2.5.9.1 let과 const의 블록 스코프

- **let**과 **const**로 선언된 변수는 블록 스코프를 가짐
- 즉, 해당 변수가 선언된 블록({}) 내에서만 유효함

```
{
  let a = 1;
  {
    console.log(a); // 블록 안의 블록에서는 유효함
  }
}

console.log(a); // ReferenceError: a is not defined
```

2.5.9.2 var 키워드와 함수 스코프

- 함수 안은 **var**로 선언된 변수는 함수 스코프를 가짐
- 블록 안의 **var**로 선언된 변수는 함수 밖에서도 사용 가능함

2.5.9.3 전역변수와 지역변수

- 동일한 이름을 가진 변수를 전역과 지역에서 선언할 경우, **지역변수가 우선시** 됨

2.5.10 동기 / 비동기 처리 이해

- PDF
 - [24_js_promise.pdf](#)

2.5.10.1 동기적 처리와 비동기적 처리

- Synchronous(동기) : 요청을 보낸 후, 해당 요청의 응답을 받아야 다음 동작을 실행
- Asynchronous(비동기) : 요청을 보낸 후, 응답과 관계없이 다음 동작을 실행

2.5.10.1.1 주요 비동기적 처리

오래 걸리는 기능은 비동기적으로 처리됨

- Rest API 요청
- 파일/데이터베이스 처리
- 타이머, 암호화/복호화 등

2.5.10.2 비동기 처리 예(setTimeout 함수)

- `setTimeout()` : 일정 시간 후에 함수를 실행하는 메소드

```
setTimeout(function, milliseconds);
```

- milliseconds : 대기 시간(밀리초 단위)
- function : ms만큼 기다린 후, 호출할 함수

2.5.10.3 콜백 함수 설정

- 비동기 처리에서 일어날 수 있는 오류를 방지하기 위해, **콜백 함수**를 사용하여 비동기 처리를 수행함
- 자바스크립트에서 함수는 first-class function

```
function func1(callback) {
  setTimeout(() => {
    console.log("func1");
    callback();
  }, 1000);
}

function func2() {
  console.log("func2");
}

func1(func2); // func1 func2
```

- func1에 func2를 콜백으로 넘기고, setTimeout이 끝나면 func2를 실행함

2.5.10.4 콜백 지옥

- 콜백 함수를 중첩하여 사용하게 되면, 가독성이 떨어지고 유지보수가 어려워짐

- 이를 콜백 지옥이라고 함

2.5.10.5 해결방법

- **Promise**, **async/await**를 사용하여 비동기 처리를 수행함
- **async/await**는 ES8에서 추가된 기능으로, 호환성을 확인해봐야 함

2.5.11 Promise

- ES6에서 공식적으로 추가된 문법, 비동기 처리를 위한 콜백함수의 단점을 극복하기 위해 제안됨
1. **new Promise()** 생성자 함수로 Promise 객체를 생성
 2. **resolve**와 **reject**를 인자로 받아 비동기 처리 함수를 실행
 3. **excutor** 함수에서 비동기 처리가 성공하면 **resolve**를 호출하고, 실패하면 **reject**를 호출

```
const myPromise = new Promise((resolve, reject) => {  
  // 비동기 처리  
  if (성공) {  
    resolve(결과);  
  } else {  
    reject(오류);  
  }  
});
```

2.5.11.1 Promise 3가지 상태

1. Pending(대기) : 비동기 처리가 진행 중인 상태
2. Fulfilled(이행) : 비동기 처리가 성공적으로 완료된 상태
3. Rejected(거부) : 비동기 처리가 실패한 상태

2.5.11.2 then 메서드

```
promise.then(successCallback, failureCallback);
```

2.5.11.3 catch 메서드

- 예외상황을 처리함

2.5.11.4 throw 메서드

- 사용자 정의 예외를 발생시킴
 - catch블록이 있으면 catch블록으로 전달, 그렇지 않으면 프로그램 종료

```
throw new Error("Error message");
```

2.5.11.5 chaining과 return

- chaining : then() 메서드를 연속으로 호출하는 것
- return : then() 메서드에서 반환된 값을 다음 then() 메서드에서 사용할 수 있음

```
const myPromise = new Promise((resolve, reject) => {
  setTimeout(() => {
    resolve("Success");
  }, 1000);
});
myPromise
  .then((result) => {
    console.log(result); // Success
    return "Next Success";
  })
  .then((result) => {
    console.log(result); // Next Success
  })
  .catch((error) => {
    console.error(error);
  });
```

2.5.11.6 finally 메서드

- Promise의 상태(resolve 또는 reject)와 관계없이 항상 실행되는 메서드

2.5.11.7 Promise.all()

- 동기화 처리할 Promise를 묶어서 한번에 실행
- 여러 함수가 다 실행이 완료된 후에, then 구문을 실행

```
Promise.all([promise1, promise2, promise3])
  .then((results) => {
    console.log(results); // [result1, result2, result3]
  })
  .catch((error) => {
    console.error(error);
  });
```

2.5.11.8 Promise.race

- 여러 개의 Promise 중에서 가장 먼저 완료된 Promise의 결과를 반환

```
Promise.race([promise1, promise2, promise3])
  .then((result) => {
    console.log(result); // 가장 먼저 완료된 Promise의 결과
  })
```

```
.catch((error) => {
  console.error(error);
});
```

2.6 Section13. DOM / BOM 이해

- PDF
- ☒ 25_js_dom

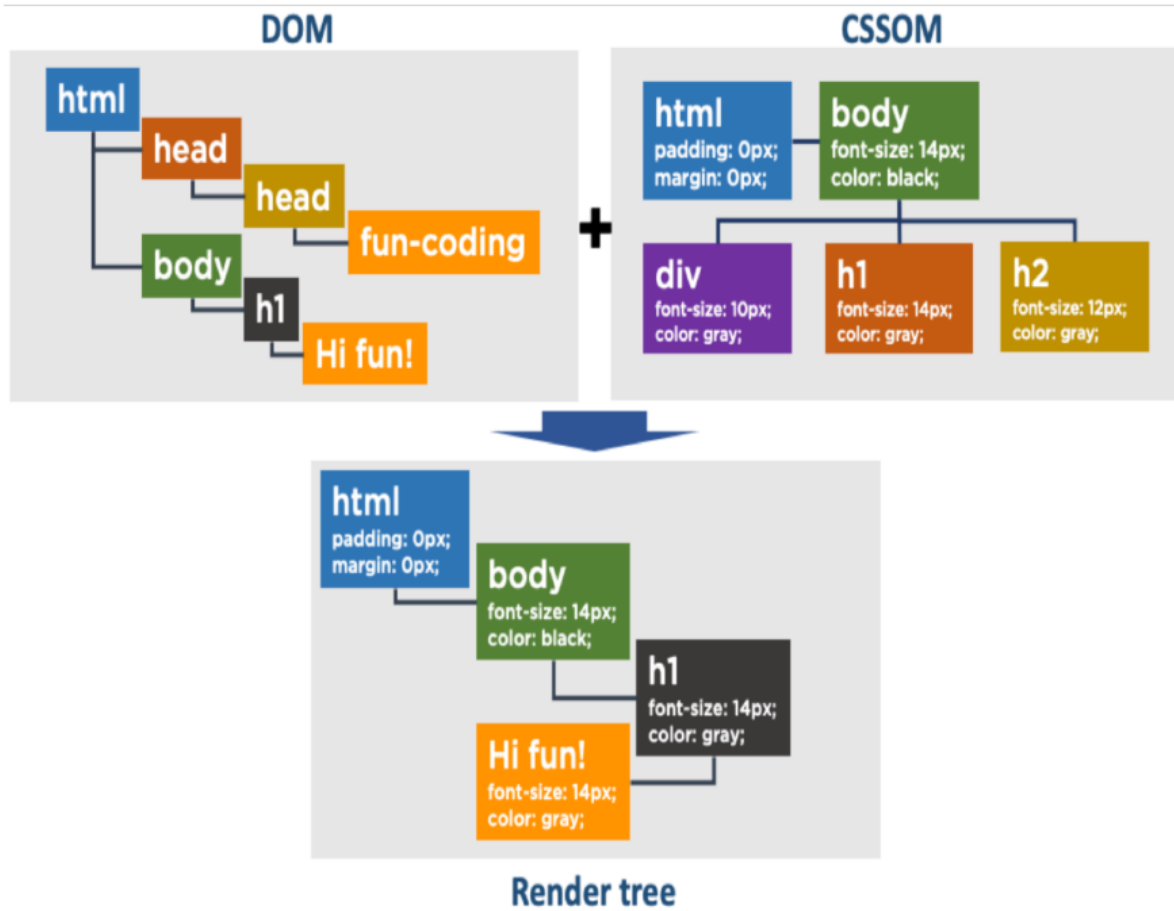
2.6.1 DOM(Document Object Model)

- Document: 구조화된 데이터
- DOM : 구조화된 문서를 객체로 표현한 것



2.6.1.1 웹브라우저 동작 과정

1. HTML 파일 가져오기
 - 보통 HTML 파일은 웹서버로부터 가져옴
2. HTML파일을 파싱(parsing)하여 DOM tree 생성, CSS 정보를 파싱하여 CSSOM tree 생성
3. DOM/CSSOM tree를 결합하여 Render tree 생성



2.6.1.2 javascript 코드 삽입 위치

- `</body>` 태그 바로 위에 삽입하는 것이 좋음

2.6.1.3 window와 Document

- window: 웹브라우저 객체
- document: DOM 객체

2.6.1.4 window 와 BOM(Browser Object Model)

- `window`는 브라우저 환경 전체 객체를 가리키며, window를 생략할 수 있음

```
// 다음 두 코드는 동일함
alert("Hello");
window.alert("Hello");
```

- BOM의 주요 객체
 - location : 현재 URL 정보
 - navigator : 브라우저 정보

```
console.log(window.location.href); // 현재 URL
console.log(window.navigator.userAgent); // 브라우저 정보
```

```
console.log(window.navigator.platform); // 운영체제 정보
```

2.6.2 document CRUD(Create, Read^(Find), Update, Delete)

- 실습파일
 - ☒ js_dom

2.6.2.1 조작이 필요한 HTML 찾기(Read)

메서드	설명
<code>document.getElementById()</code>	ID로 요소 찾기
<code>document.getElementsByTagName()</code>	태그명으로 요소 찾기
<code>document.getElementsByClassName()</code>	클래스명으로 요소 찾기
<code>document.querySelector()</code>	CSS 선택자로 요소 찾기
<code>document.querySelectorAll()</code>	CSS 선택자로 여러 요소 찾기

2.6.2.2 찾은 HTML 요소 확인/수정하기(Update)

프로퍼티	설명
<code>element.innerText = new html content</code>	요소 내용 확인/수정하기(태그 미포함)
<code>element.innerHTML = new html content</code>	요소 내용 확인/수정하기(태그 포함)
<code>element.attribute = new value</code>	요소 attribute 값 수정하기
<code>element.style.property = new style</code>	요소 CSS 속성 수정하기

2.6.2.3 HTML 요소 생성/추가하기(Create)

메서드	설명
<code>document.createElement(tagName)</code>	새로운 HTML 요소 생성하기
<code>document.appendChild()</code>	요소를 부모 요소에 추가하기

- `document.createElement()`
 1. 요소 생성
 2. 태그 속성 설정
 3. CSS 속성 설정

```
<script>
  const newBox1 = document.createElement("div"); // HTML 요소 생성
  newBox1.innerText = "Kanghwan Cha";
  newBox1.setAttribute("class", "box1");
  newBox1.style.background = "#f2b441";
```



```
document.body.appendChild(newBox1);
</script>
```

2.6.2.4 HTML 요소 삭제하기(Delete)

메서드	설명
<code>element.removeChild(element)</code>	자식 요소 삭제하기
<code>element.replaceChild(new, old)</code>	자식 요소 교체하기

2.6.2.5 HTML 요소 탐색

프로퍼티	설명
<code>element.parentNode</code>	부모 요소
<code>element.nextElementSibling</code>	다음 형제 요소
<code>element.previousElementSibling</code>	이전 형제 요소
<code>element.children</code>	자식 요소들(배열 형태)

2.6.3 이벤트

- 웹페이지에서 발생하는 이벤트를 의미

이벤트 이름	설명
load	로드가 완료 되었을 때 발생
resize	윈도우 크기가 변경되었을 때 발생
keydown	키를 눌렀을 때 발생
keyup	키에서 손을 뗐을 때 발생
change	변동이 있을 때 발생
click	클릭할 때 발생
focus	포커스를 얻었을 때 발생
mousedown	마우스를 클릭 했을 때 발생
mouseout	마우스가 객체 밖으로 나갔을 때 발생
mouseover	마우스가 객체 위로 올라갔을 때 발생
mousemove	마우스가 움직였을 때 발생
mouseup	마우스에서 손을 뗐을 때 발생
select	option 태그 등에서 선택을 했을 때 발생

2.6.3.1 이벤트 등록

- `addEventListener()` 메서드를 사용하여 이벤트를 등록함

```
EventTarget.addEventListener(`eventType`, functionName);
// EventTarget : 이벤트를 등록할 HTML 요소
// eventType : 이벤트 종류
// functionName : 이벤트 발생 시 실행할 함수
```

- `removeEventListener()` 메서드를 사용하여 이벤트를 제거함

```
EventTarget.removeEventListener(`eventType`, functionName);
```

2.7 Section14. 모던 웹페이지 제작(Vanilla JS)

2.7.1 back to top 기능

2.7.1.1 FontAwesome 아이콘 적용 방법

```
/* 아이콘 적용 방법
  1. ::after (요소 뒤에 content 추가) 가상 요소에서,
  2. content: "폰트어썸 유니코드"를 넣고,
  3. font-family: FontAwesome 이라고 넣으면 됨
*/
# 3 acktotop::after {
  content: "\f077";
  font-family: FontAwesome;
  font-size: 1.5rem;
  line-height: 40px;
  color: #ffffff;
}
```

3.1 CSS 코드

```
# 4 acktotop {
  background-color: #968699;
  width: 40px;
  height: 40px;
  text-align: center;

  border-radius: 20px;
  position: fixed;
  bottom: 30px;
  right: 30px;
  transition-property: background-color, opacity, visibility;
```

```
transition-duration: 0.3s, 0.5s, 0.5s;  
opacity: 0;  
visibility: hidden;  
z-index: 999;  
}
```

 [돌아가기](#)