



# Chapter14

## JavaScript 홈페이지 만들기

HTML & JavaScript

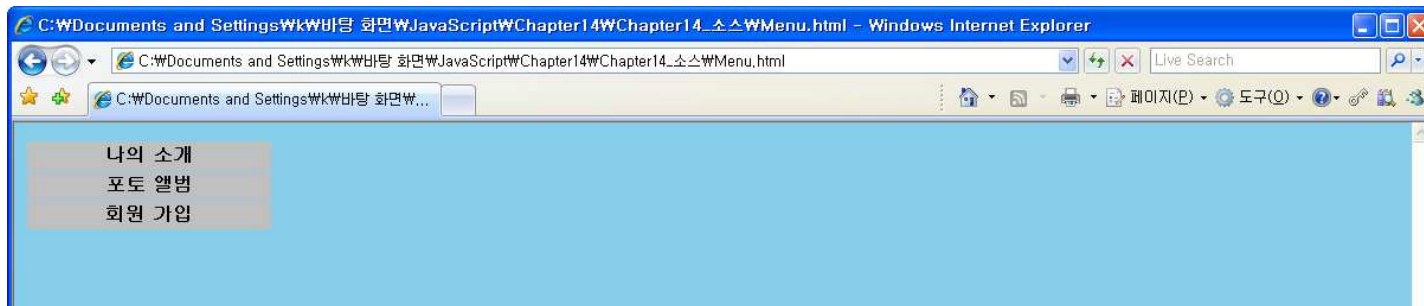
1. JavaScript 홈페이지 만들기

2. JavaScript 게임 만들기

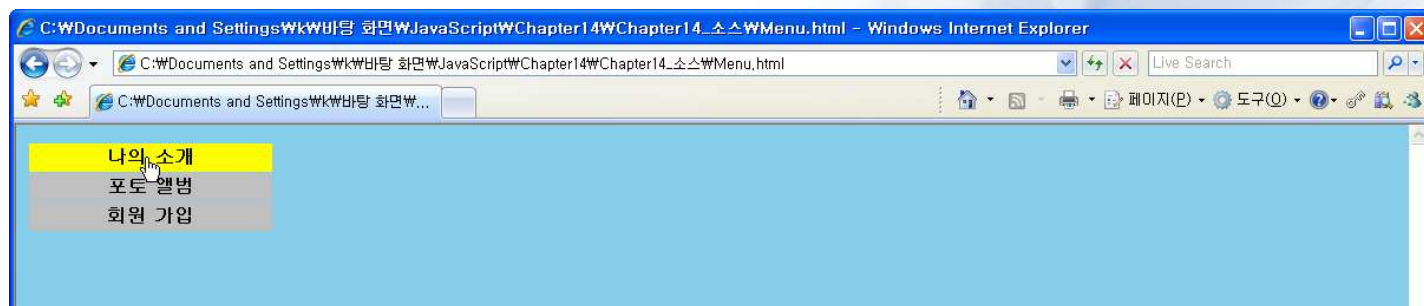
3. JavaScript 계산기 만들기

## ❖ 색깔이 변하는 메뉴 만들기

- 이벤트 핸들러를 사용하여 마우스를 메뉴 위에 올려 놓을 경우 색깔이 변하는 동적인 메뉴 만들기



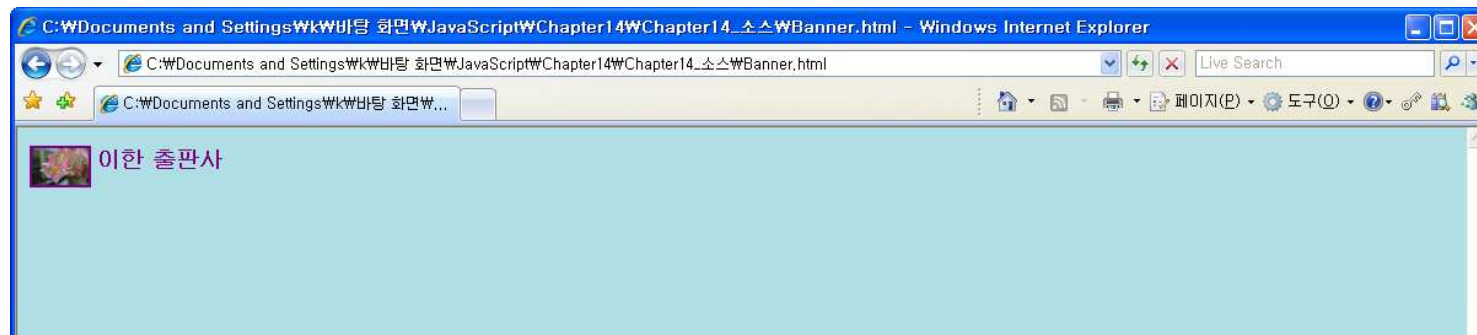
[그림 14-1] Menu의 실행결과



[그림 14-2] Menu의 실행결과

## ❖ 색깔이 변하는 배너 만들기

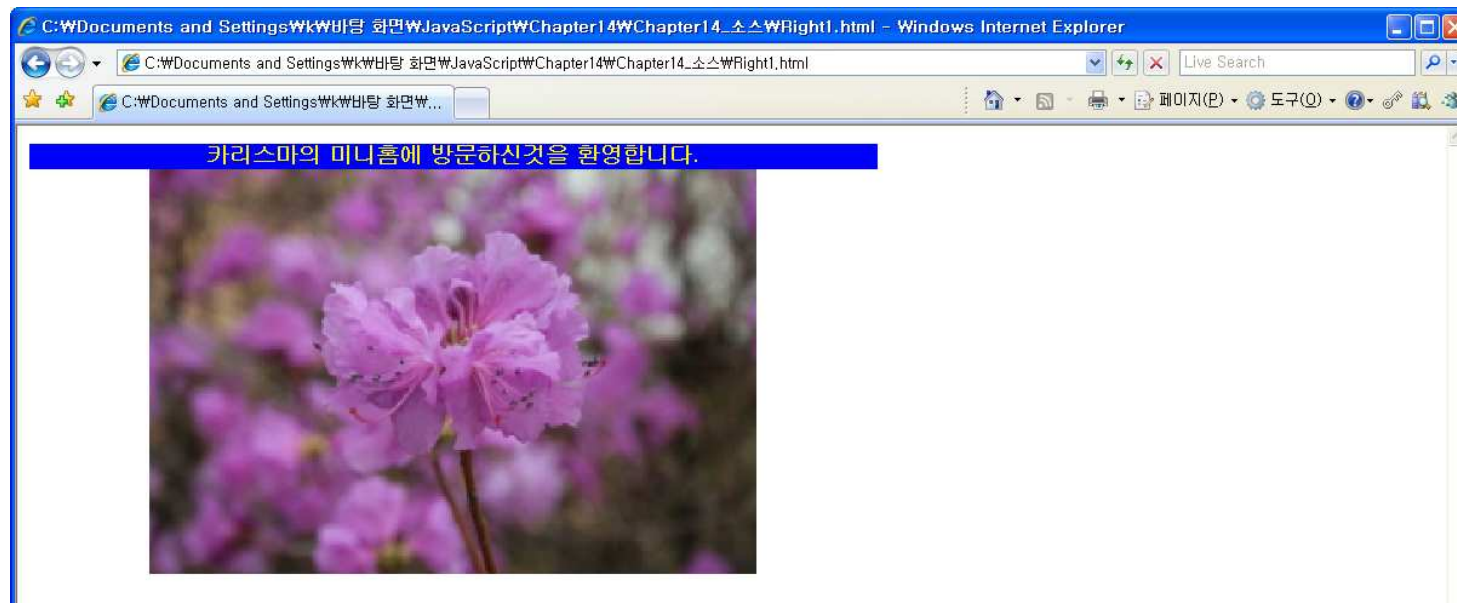
- Window 객체의 **setTimeout()** 메소드와 **onLoad** 이벤트 핸들러를 사용하여 일정 시간마다 자동으로 링크 색상이 바뀌는 배너창 만들기



[그림 14-3] Banner의 실행결과

## ❖ 배경 이미지 효과 주기

- Window 객체의 **setTimeout()** 매소드를 사용하여 시간이 흐름에 따라 자동으로 이미지가 커지면서 출력되는 효과 주기

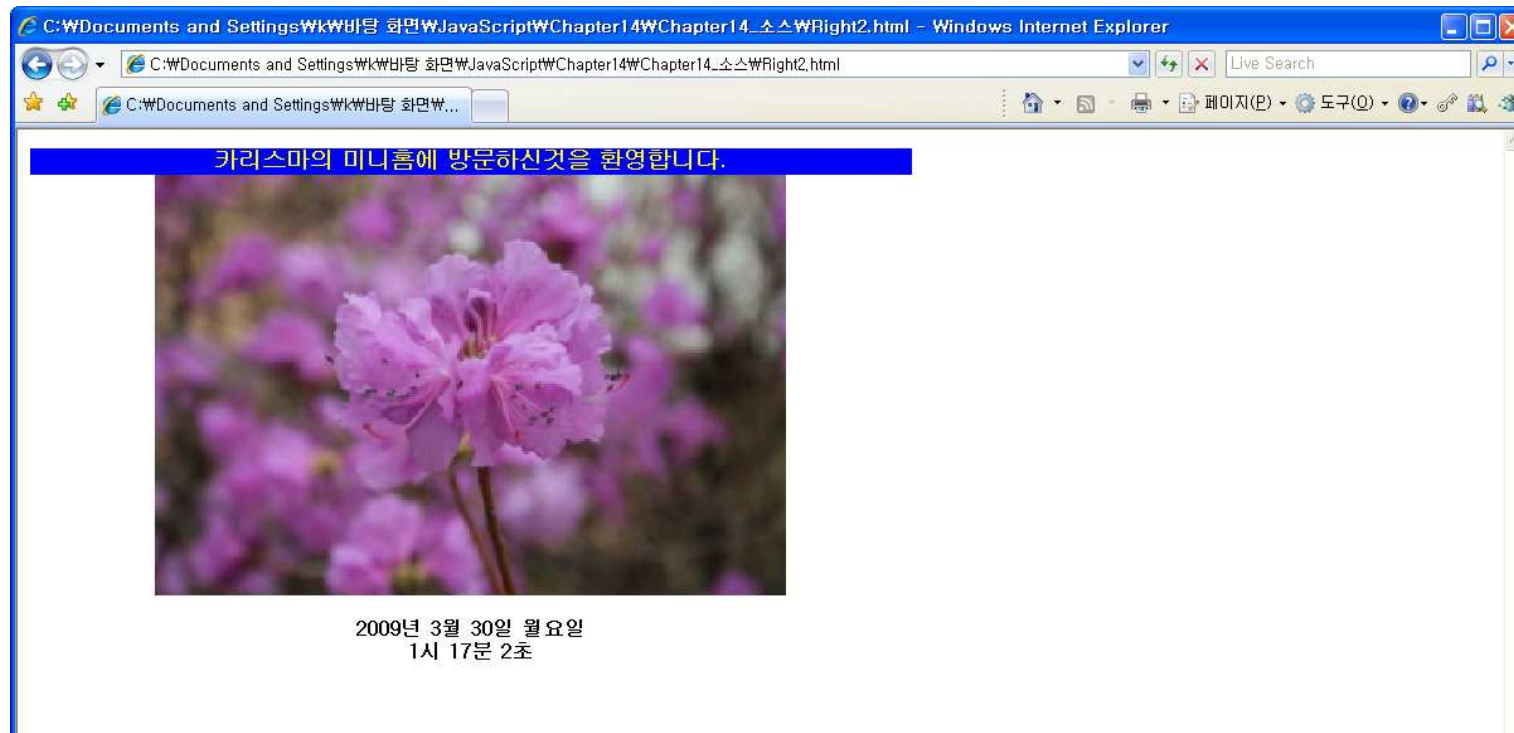


[그림 14-4] Right1의 실행결과



## ❖ 날짜 표시하기

- 메인 페이지에 **Date** 객체를 사용하여 사용자가 해당 페이지에 접속한 시간을 출력하는 부분 만들기



[그림 14-5] Right2의 실행결과

## ❖ 시간에 따라 메시지 변화하기

- **Date** 객체와 제어문을 사용하여 사용자가 접속한 시간에 따라 다른 인사말이 보여주기



[그림 14-6] Right3의 실행결과

## ❖ 상태바에 문자열 흐르게 하기

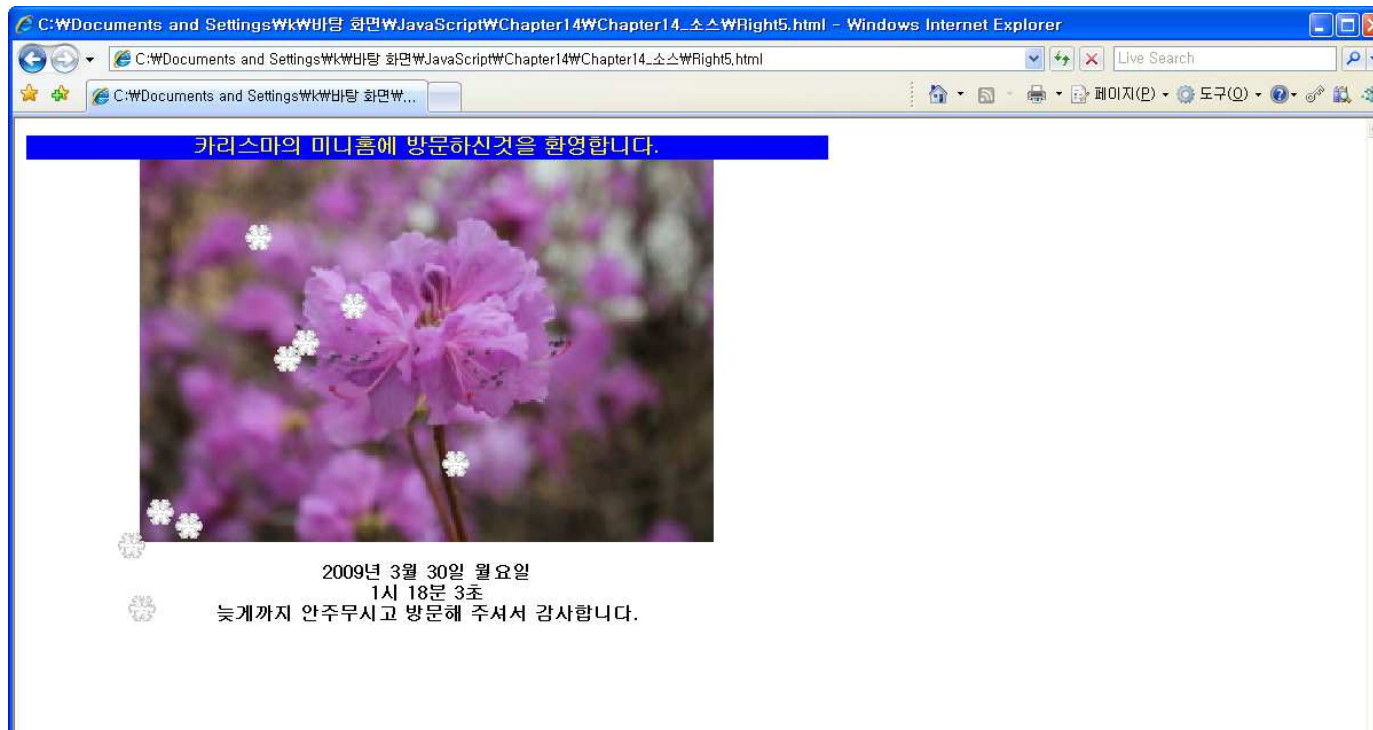
- 자동으로 상태바에 문자열이 흐르면서 지나가는 효과 주기



[그림 14-7] Right4의 실행결과

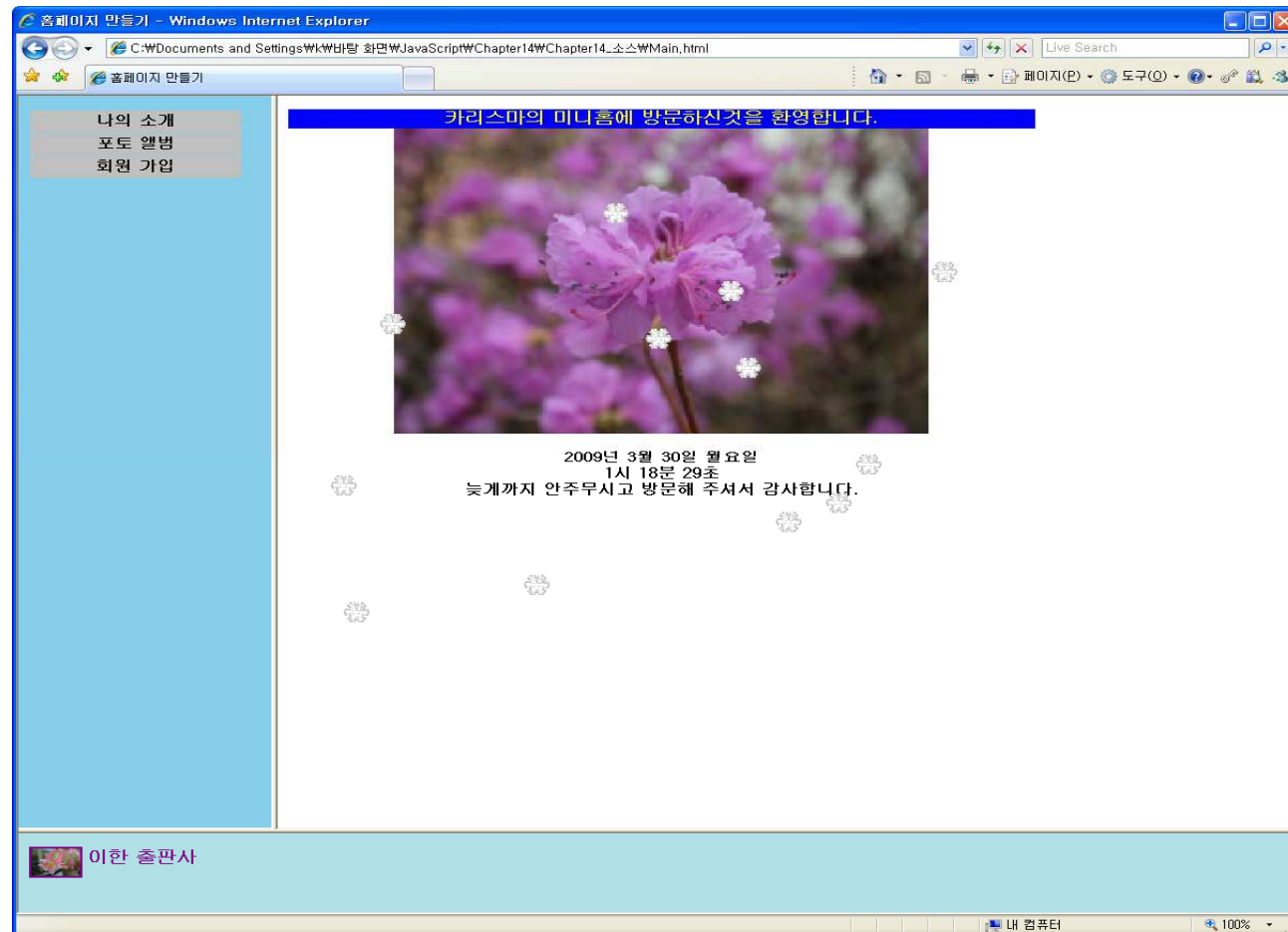
## ❖ 눈 내리는 효과 주기

- **Array** 객체와 **Math** 객체 등을 사용하여 메인 페이지에 눈이 내리는 효과주기



[그림 14-8] Right5의 실행결과





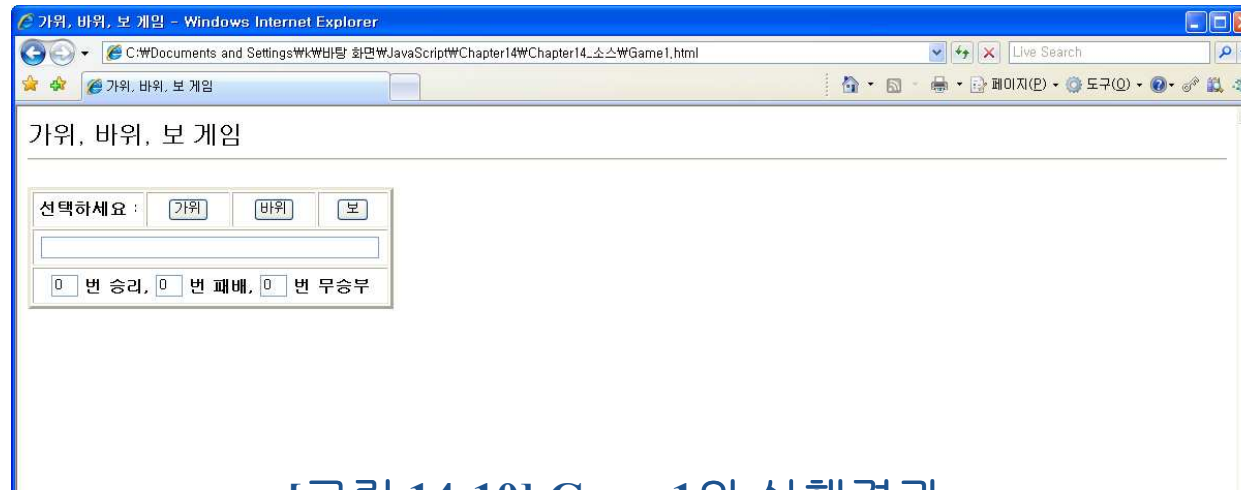
[그림 14-9] Main의 실행결과

## ❖ 가위 바위 보 게임 조건

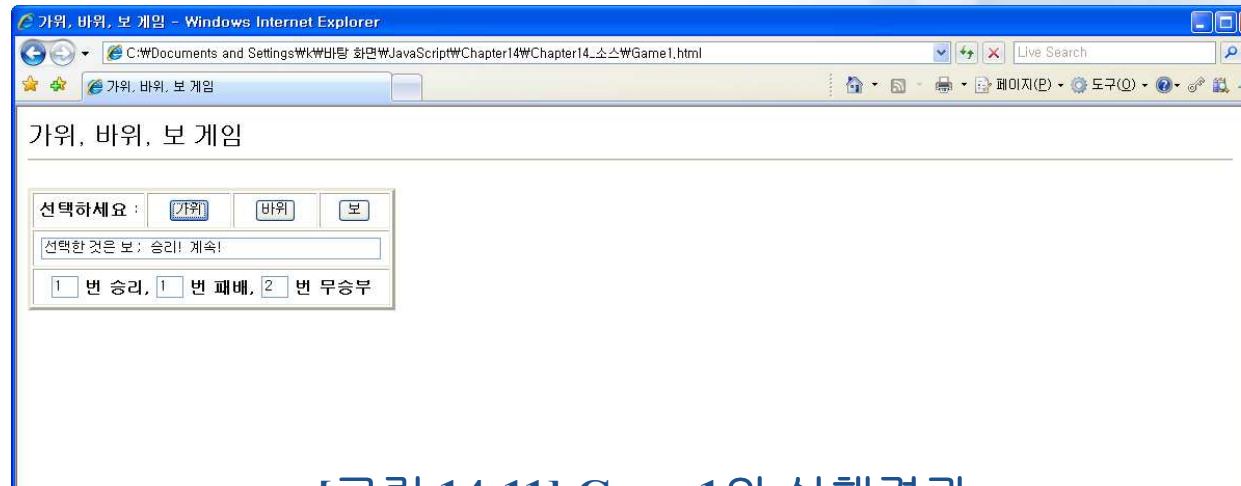
- 가위, 바위, 보 버튼을 만든다.
- 컴퓨터가 임의로 선택한 가위, 바위, 보중의 하나를 텍스트 박스에 보여준다.
- 승부는 승리, 패배, 무승부가 있으며 승패는 텍스트 박스에 보여준다.
- 게임의 전적은 누적해서 보여준다.

# 프로그램 14-9

## Chapter14



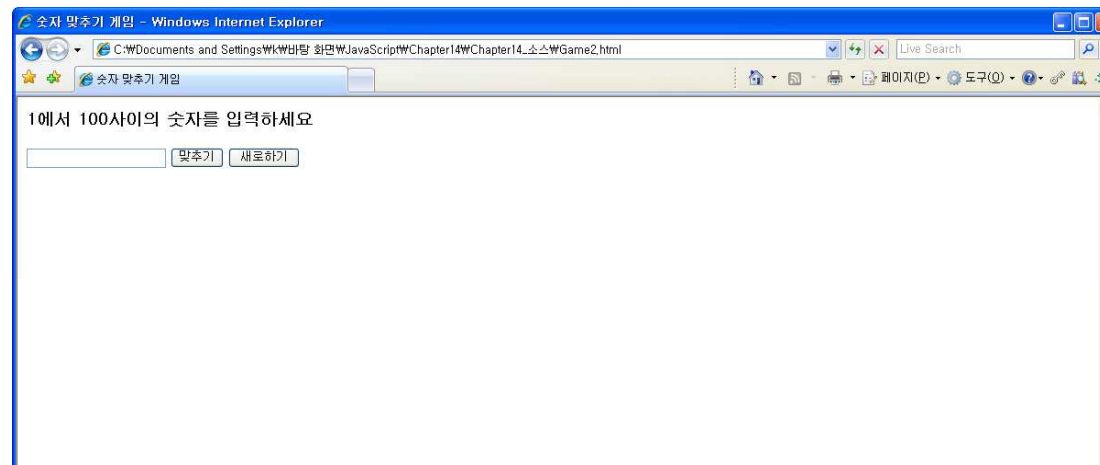
[그림 14-10] Game1의 실행결과



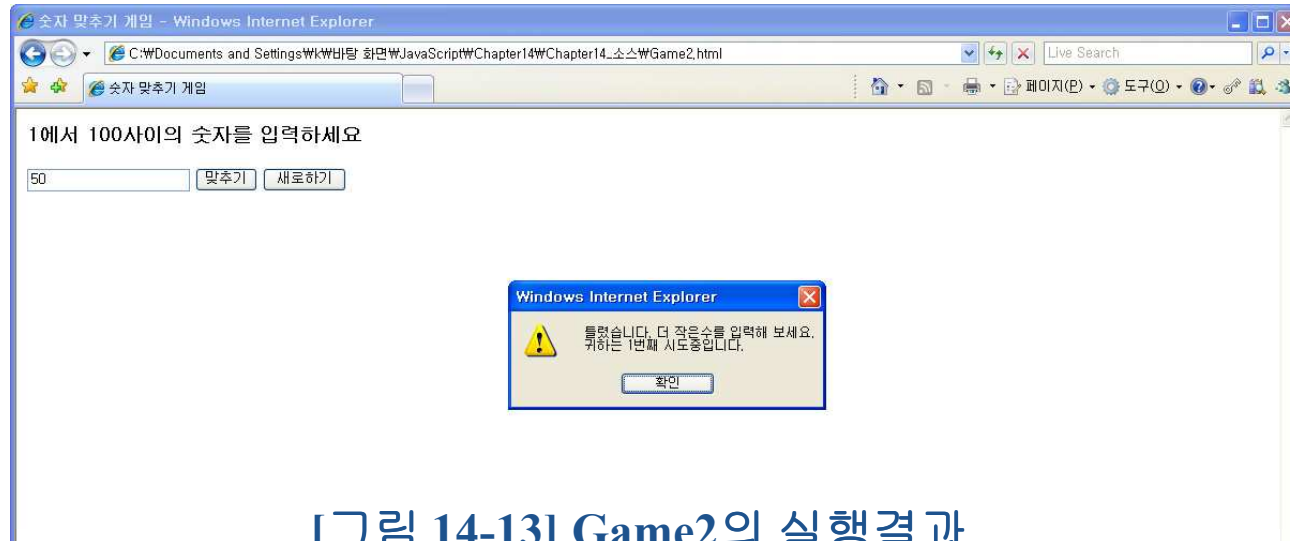
[그림 14-11] Game1의 실행결과

## ❖ 숫자 맞추기 게임 조건

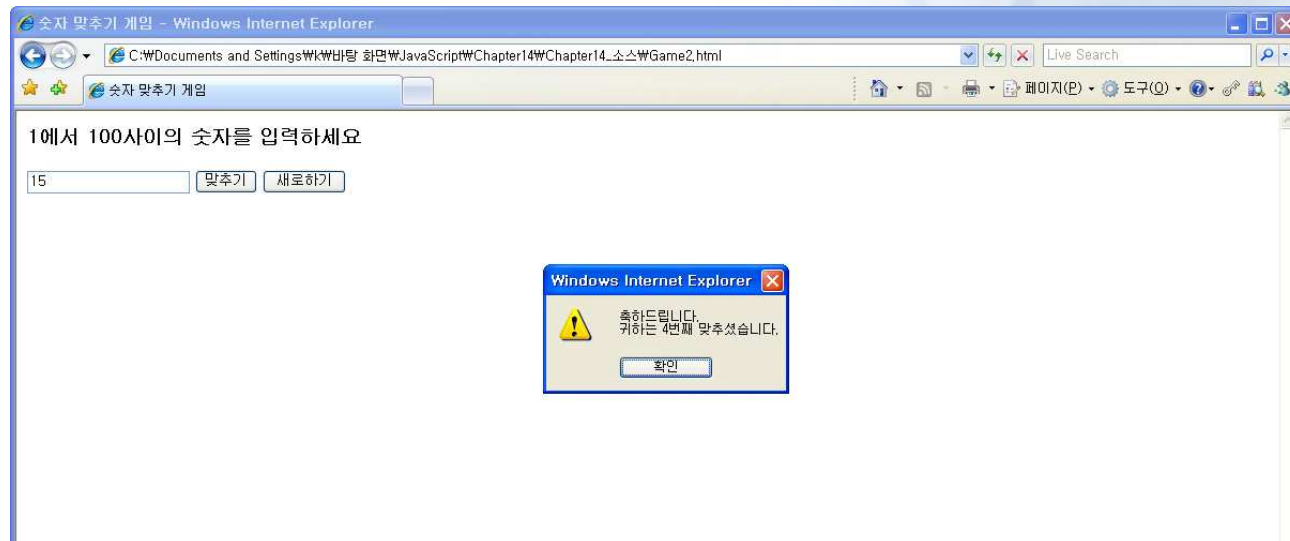
- 사용자가 텍스트 박스에 **100** 이하의 수를 입력한 후 맞추기 버튼을 클릭한다.
- 알림 창으로 컴퓨터가 임의로 선택한 수와 비교하여 사용자가 입력한 수가 높은 수인지 작은 수인지를 판단하여 출력한다.
- 알림 창에는 사용자가 숫자를 맞추기 위해 몇 번 숫자를 입력했는지 표시한다.
- 게임을 새로 시작하고자 할 경우 ‘새로하기’ 버튼을 클릭하여 컴퓨터가 다시 임의의 수를 선택하게 하고 사용자가 숫자를 맞추기 위해 시도한 횟수도 초기화 한다.



[그림 14-12] Game2의 실행결과



[그림 14-13] Game2의 실행결과



[그림 14-14] Game2의 실행결과

## ❖ 계산기 만들기

- 윈도우 보조 프로그램안에 있는 계산기 만들기



[그림 14-15] Cal의 실행결과



[그림 14-16] Cal의 실행결과