-parent() : 바로 위 부모 객체

-children(셀렉터) : 자식객체 중 셀렉터인 것. 셀렉터가 없으면 모든 자식

-객체.each(함수) : 해당 객체 개수만큼 함수를 실행한다.

-each에서의 this : 각 반복 시 해당 순서의 객체. each는 반복적으로 뭔가를 할 때 씀. 객체의 개수를 취득할 거면 객체.length를 이용하는 것을 권장함

-객체.append(값) : 엔티티 뒤에 값을 붙여준다

-객체.prepend(값) : 엔티티 앞에 값을 붙여준다

-객체.remove() : 해당 객체를 삭제

-객체.empty() : 해당 객체의 엔티티를 제거

-객체.html() : 객체의 엔티티를 문자열로 취득

-객체.html(값) : 객체의 엔티티를 값으로 변환. 이벤트 할당된 객체가 사라지면 해당 이벤트는 동작하지 않는다.

-객체.append(값) : 엔티티 뒤에 값을 붙여준다

-$.trim() : 앞뒤의 공백을 제거한 문자열을 돌려준다.

-on을 통하여 이벤트 할당 시   
해당 이벤트 주체가 화면에 존재하여야 한다.  
(그래서 버튼이 아닌 wrap에 걸음 - 상시 떠 있기 때문  
html을 갈아 엎었을 때는 새로운 html에 이벤트를 할당해야함)