

Part I

웹표준이란?

Part II

HTML & CSS

1. HTML & CSS 기초
2. CSS-박스 모델
3. CSS-글꼴및텍스트의 이해
4. CSS-레이아웃설계

Part III

JavaScript

1. JavaScript Basic
2. jQuery
3. AJAX

Part I

웹표준이란?

1. 웹 표준 등장배경
2. 웹 표준 정의
3. 웹 접근성과 웹표준

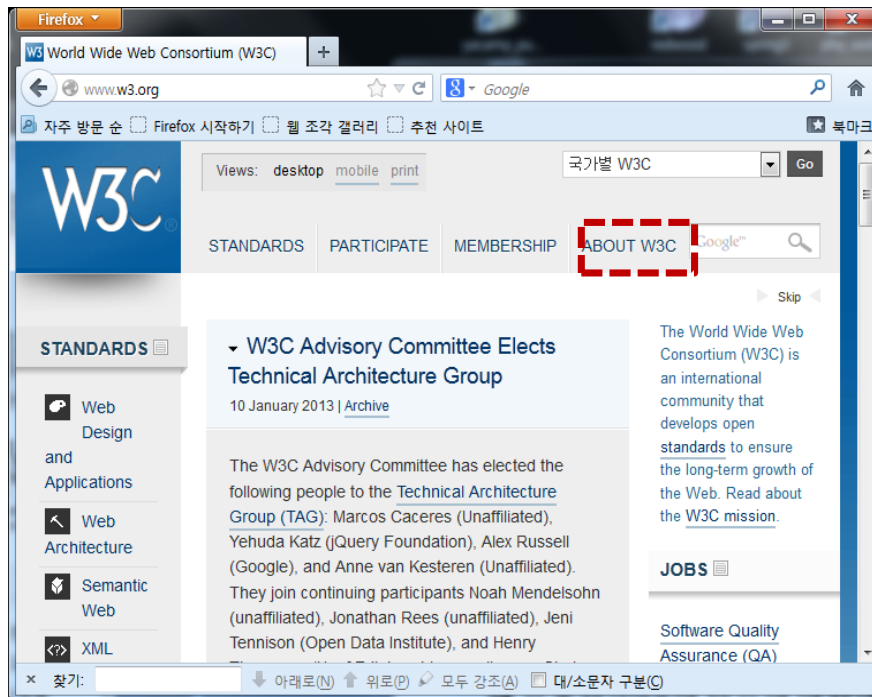
1. 웹 표준 등장배경

- ❑ 초창기 웹은 넷스케이프가 독주하는 상황이었지만, 윈도우98 부터 IE브라우저가 기본 탑재되어 IE6.0는 브라우저 시장의 90%를 점유 했었다.
- ❑ IE의 ActiveX (자사 기술 독점)에 따른 웹 환경의 폐해
- ❑ IE이외의 사파리, 크롬, 파이어폭스, 오페라 등 다양한 브라우저가 데스크탑 환경에서 영향력이 커졌다
- ❑ 특히, 모바일 환경에서는 사파리, 크롬, 파이어폭스가 주도권을 잡았다.
- ❑ 특정 웹 브라우저에 종속되는 웹 페이지는 더 이상 설 자리가 없음을 의미
- ❑ 웹 페이지 제작 기술에 표준의 필요성이 대두

2. 웹 표준 정의

□ 웹 표준을 주도하는 W3C(World Wide Web Consortium)

- <http://www.w3.org>
- 웹 기술의 표준화를 담당하는 기구
- HTML, CSS, XML 등 웹과 관련된 다양한 기술에 대해 논의하며 관련기술 표준 재정
- 웹 표준은 W3C의 목표와 비전에 따라 연구한 결과를 웹에 반영시키기 위한 권고 사항

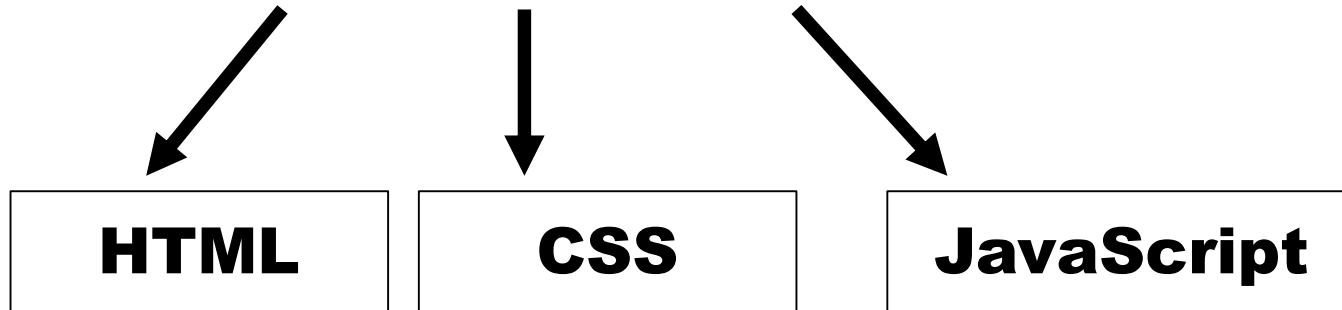


2. 웹 표준 정의

❑ 특정 브라우저에서만 사용하는 비표준화된 기술은 배제

❑ W3C에서 정한 표준 기술

❑ 웹 문서의 **구조**와 **표현** 그리고 **동작**을 구분해서 사용(제작)



❑ 요약

- XHTML과 CSS를 웹의 표준으로 사용하자
- XHTML은 구조를 잡고, CSS는 디자인을 담당하도록 분리하자

2. 웹 표준 정의

□ XHTML 과 CSS를 웹의 표준으로 사용하자

- 웹 표준에 따라 웹 페이지를 작성하게 되면 표준을 따르는 브라우저에서는 모두 같은 정보를 얻게 되므로 사용자가 가장 큰 혜택을 보게 된다.
- IE, 파이어폭스, 크롬, 사파리등 서로 다른 브라우저라도 같은 화면을 보여 주는 것, 즉 브라우저의 벽을 허물어 주는 개념을 ‘크로스 브라우징’ 이라 한다.

□ XHTML은 구조를 잡고, CSS는 디자인을 담당하도록 분리하자

- 정보의 구조는 XHTML이 담당하고 CSS는 레이아웃과 디자인을 담당하도록 분리
- 하나의 콘텐츠 소스는 다양한 장비와 브라우저에서 사용할 수 있다는 의미

3. 웹 접근성과 웹 표준

□ 웹 접근성

- 어떤 장비, 어떤 브라우저를 사용하던지 해당 사이트를 얼마나 볼 수 있는냐를 의미
- 일반인이건 장애인이건 어떤 사용자도 해당 사이트 사용에 어려움이 없어야 한다는 의미
- 웹 표준을 지켜 작성한 HTML 문서는 웹 접근성을 준수하는 데 비표준 문서들 보다 쉽다.
- 표현을 CSS로 분리 시킨 HTML 문서는 웹 접근성을 준수하는 데 표현과 정보가 섞여 있는 문서들 보다 쉽다.

Part II

HTML & CSS

1. HTML & CSS 기초

- 1. HTML Basic
- 2. 시맨틱 마크업 (Semantic Markup)
- 3. CSS Basic

1. HTML Basic

□ 웹언어 (= HTML)

- 웹페이지를 만들기 위해 **HTML(Hyper Text Markup Language)**를 사용하여 파일을 생성하고, 웹 서버에 그 파일을 올려 놓아야 한다.
- **HTML**은 페이지를 보여주기 위해서 알아야 할 필요가 있는 모든 것을 브라우저에게 알려준다.

□ 실습예제1 (wp_ch2/ex1.html)

간단한 HTML 살펴보기 – SKP 라운지

1. HTML Basic


□ SKP 라운지 HTML에 있는 태그를 브라우저가 어떻게 해석하는지 확인해 보기

```
<html>
<head>
<title>SKP Lounge</title>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=UTF-8">
</head>
<body>
<h1>Welcome to the SKP Lounge</h1>
  
  <p>
    퇴근 후, SKP 라운지에서 시원한 건강 음
    료, 동료들과의 대화로
    하루 업무 스트레스를 확 날려 버리세요.
    <em>편안한 음악</em>도 감상하세요.
    무선인터넷에도 언제든지 접속 가능합니다.
  </p>
  <h2>오시는 길</h2>
  <p>
    을지로 입구역 바로 찾을 수 있어요.

  </p>
</body>
</html>
```



□ 태그

- Opening tag `<H1>` Welcome to the Namu Lounge `</H1>` Closing tag
- 

- 웹페이지의 구조를 브라우저가 알 수 있게 하기 위해서는, 콘텐츠를 둘러싼 태그들의 쌍을 사용
- **엘리먼트 = 시작(opening) 태그 + 콘텐츠 (내용) + 종료(closing) 태그**

1. HTML Basic

□ 엘리먼트에 스타일 적용해 보기

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <title>SKP Lounge</title>
    <style type="text/css">
      body {
        background-color: #d2b482;
        margin-left: 20%;
        margin-right: 20%;
        border: 1px dotted gray;
        padding: 10px 10px 10px 10px;
        font-family: 굴림
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <h1>Welcome to the SKP Lounge</h1>
    
    <p>
      퇴근 후, SKP 라운지에서 시원한 건강 음료, 동료들과의 대화로 하루 업무 스트레스를 확 날려 버리세요. <em>편안한 음악
    </em>도 감상하세요. 무선인터넷에도 언제든지 접속 가능합니다.
    </p>
    <h2>오시는 길</h2>
    <p>
      을지로 입구역 바로 찾을 수 있어요.
    </p>
  </body>
</html>
```

2. HTML Basic

□ 하이퍼텍스트 (HT_{ML})

- 웹 전체의 기초가 되는 것
- 단일 페이지에서 벗어나 다른 페이지와 연결할 수 있게 해주는 것
- <a> 엘리먼트에 의해 구현
- 콘텐츠 이런 식으로 링크가 걸리며, href 속성은 목적지를 명시

□ 실습예제2

건강음료 상세 페이지가 추가 되었다.

ex1.html에 두 페이지의 링크 을 작성해 보세요.

2. HTML Basic

□ 실습예제3

라운지 체계화 하기

1. **beverages** 그리고 **images**의 하위 폴더를 생성합니다.
2. **elixir.html** 파일을 **beverages** 폴더로 이동
3. 모든 그림 파일은 **images** 폴더로 옮김
4. **ex1.html** 파일을 로드하고 링크 부분 클릭, 링크가 꺼져있으면 링크연결

2. 시맨틱 마크업

□ 시맨틱 검색

시맨틱 검색'은 검색로봇이 검색어 의미를 스스로 분석하고 추리해 원하는 정보를 더 정교하게 찾아주는 검색방식

□ 시맨틱 마크업

'시맨틱 마크업'이란 **HTML**의 태그를 사용하여 문서 안의 내용이 담고 있는 의미가 무엇인지 표현할 수 있도록 구조를 작성하는 것을 말함

내용이 담고 있는 의미가 무엇인지 표현할 수 있도록 작성

HTML과 CSS를 사용하여 '구조' 와 '표현' 을 구분

2. 시맨틱 마크업

□ '엘리먼트'는 HTML문서의 개별적인 구성요소

□ '태그'는 부등호기호(<>)로 둘러 쌓여진 엘리먼트를 부르는 이름

예) <p>내용</p>

An HTML element is an individual component of an HTML document.

▶ 엘리먼트는 HTML문서의 개별적인 구성요소이다.

Tags are composed of the name of the element, surrounded by angle brackets.

▶ 태그는 부등호기호(<>)로 둘러 쌓여진 엘리먼트를 조합해서 부르는 이름이다.

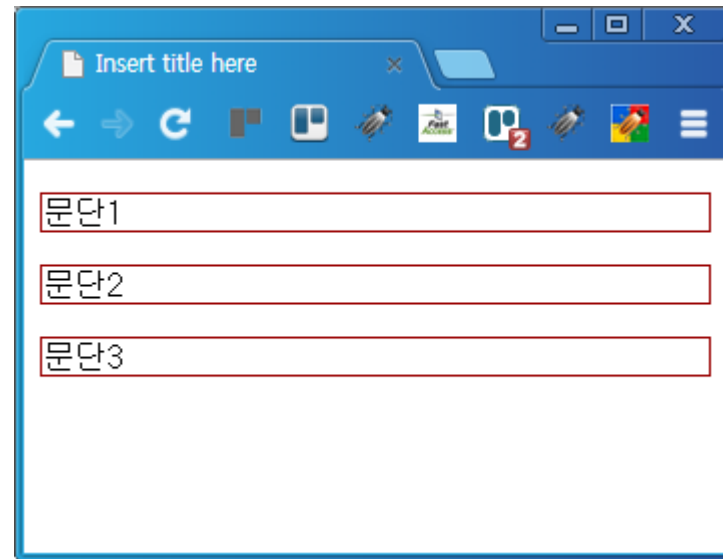
2. 시맨틱 마크업

□ '블록레벨' 엘리먼트는 브라우저의 안에 블록처럼 쌓여 가면서 줄바꿈을 하여 표시

- 항상 새로운 줄로 줄 바꿈 하여 표시됨
- 너비값은 브라우저 화면에 100%로 꽉 차게 표시됨

□ 실습예제 4.

블록 엘리먼트 <p> 를 사용해서 다음 그림과 같은 결과 값이 나오게 HTML를 작성하고 블록 엘리먼트의 특성을 확인해 보세요.



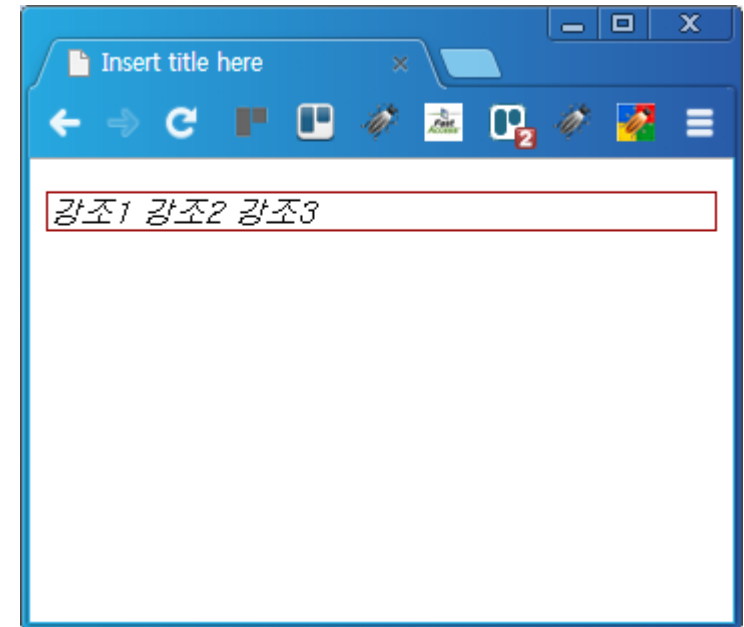
2. 시맨틱 마크업

□ '인라인레벨' 엘리먼트는 이미 표시된 엘리먼트에 이어서 같은 줄안에 표시되고 너비는 내용만큼만 차지함

- 같은 줄 안에서 이어서 표시됨
- 너비 값은 요소가 가지고 있는 값 자체로 표시됨

□ 실습예제 5.

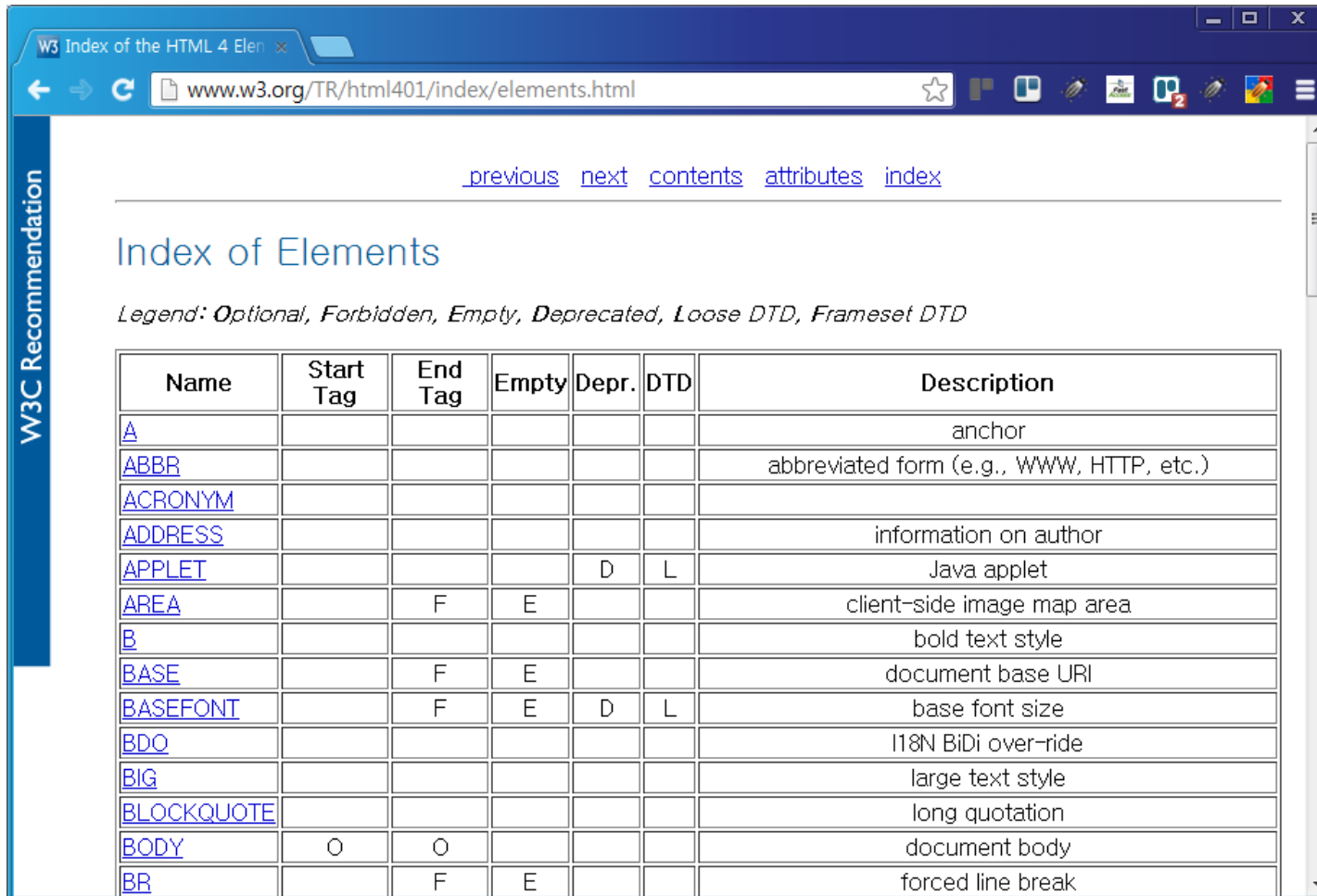
인라인 엘리먼트 `` 를 사용해서 다음 그림과 같은 결과가 나오게 HTML를 작성하고 인라인 엘리먼트의 특성을 확인해 보세요.



2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그

- <http://www.w3.org/TR/html401/index/elements.html>



W3C Recommendation

[_previous](#) [next](#) [contents](#) [attributes](#) [index](#)

Index of Elements

Legend: Optional, Forbidden, Empty, Deprecated, Loose DTD, Frameset DTD

Name	Start Tag	End Tag	Empty	Depr.	DTD	Description
A						anchor
ABBR						abbreviated form (e.g., WWW, HTTP, etc.)
ACRONYM						
ADDRESS						information on author
APPLET				D	L	Java applet
AREA		F	E			client-side image map area
B						bold text style
BASE		F	E			document base URI
BASEFONT		F	E	D	L	base font size
BDO						l18N BiDi over-ride
BIG						large text style
BLOCKQUOTE						long quotation
BODY	O	O				document body
BR		F	E			forced line break

2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 h1

- <h1>은 가장 중요한 헤더정보에
- <h6>은 가장 낮은 중요도의 헤더정보를 정의
- <h1>첫번째로 중요한 제목</h1>
- <h2>두번째로 중요한 내용</h2>
- <h2>두번째로 중요한 내용</h2>
- <h3>세번째로 중요한 내용</h3>

Heading : <h1>, <h2>, ..., <h6>

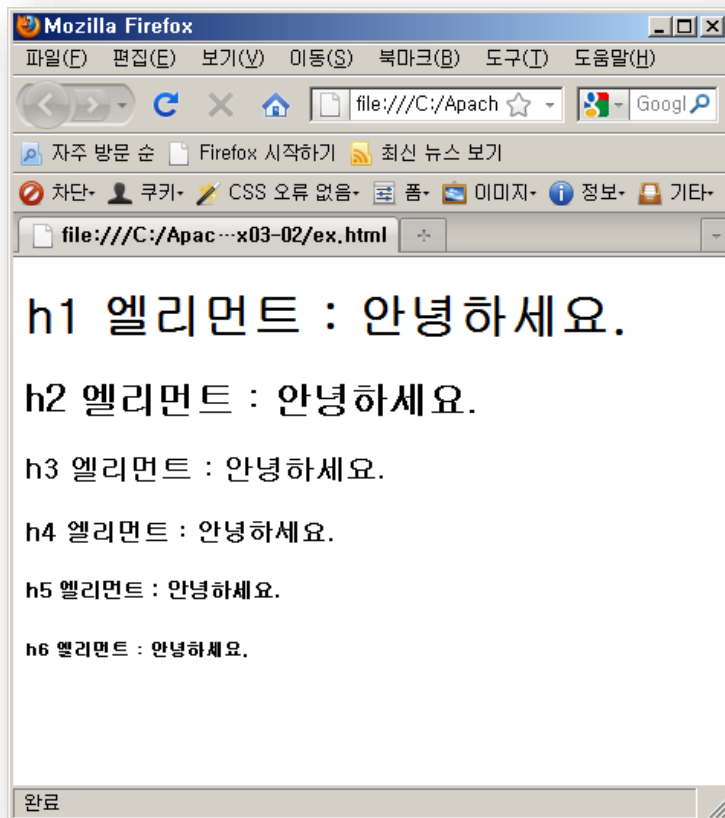
▶ <h1>부터 <h6>까지 헤더정보를 정의합니다.

2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 h1 (cont'd)

□ 실습예제 6

heading 태그 6개를 정부 사용해서 아래 그림과 같은 결과를 화면에 출력하세요.



2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 **p**

- p는 문단을 정의
- <p>첫 번째 문단입니다.</p>

□ 기본 마크업 태그 **em**

- em은 강조를 나타냄
- 강조된 키워드

□ 기본 마크업 태그 **strong**

- strong은 더 강한 강조를 나타냄
- 제일 중요한 키워드

2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 address

- 문서의 저자나 소유자를 위한 연락처 정보를 정의

예)

<address>

이름 : 홍길동

주소 : 서울 마포구 동교동

전화번호 : 011-9999-8888

</address>

2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 div

- CSS 스타일을 적용하여 디자인을 입힐 때 많이 사용
- 블록레벨 엘리먼트들을 그룹으로 묶음

예)

```
<div style='background-color: #008000'>
```

```
  <h1>제목</h1>
```

```
  <p>문장</p>
```

```
</div>
```

▶ **div 엘리먼트는 html 문서에서 영역을 정의합니다.**

▶ **div 엘리먼트는 블록레벨 엘리먼트들을 그룹으로 묶어서 CSS 스타일을 적용하여 디자인을 입힐 때 많이 사용합니다.**

2. 시맨틱 마크업

□ 기본 마크업 태그 span

- **span**은 **html**문서에서 인라인레벨 엘리먼트를 그룹으로 묶을 때 사용

예)

```
<p>
```

```
  <span style='background-color: #FFFF00'><em>강조</em>한 문자 및  
  <strong>더 강조</strong></span>한 문자
```

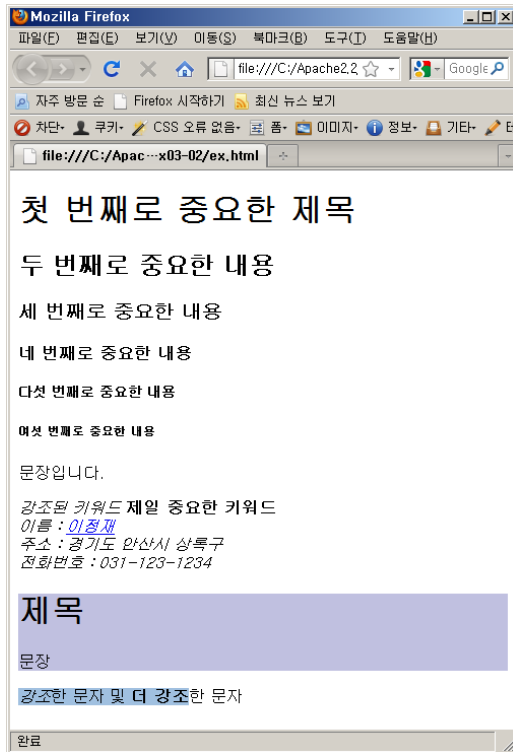
```
</p>
```

- ▶ **span 엘리먼트는 html문서에서 인라인레벨 엘리먼트를 그룹으로 묶을 때 사용합니다.**
- ▶ **span 엘리먼트로 묶여진 그룹은 CSS 스타일을 입히거나 자바스크립트로 처리할 때 사용합니다.**

2. 시맨틱 마크업

□ 실습예제 7

기본 마크업 태그를 사용하여 아래 그림과 같은 화면이 출력되도록 하세요.



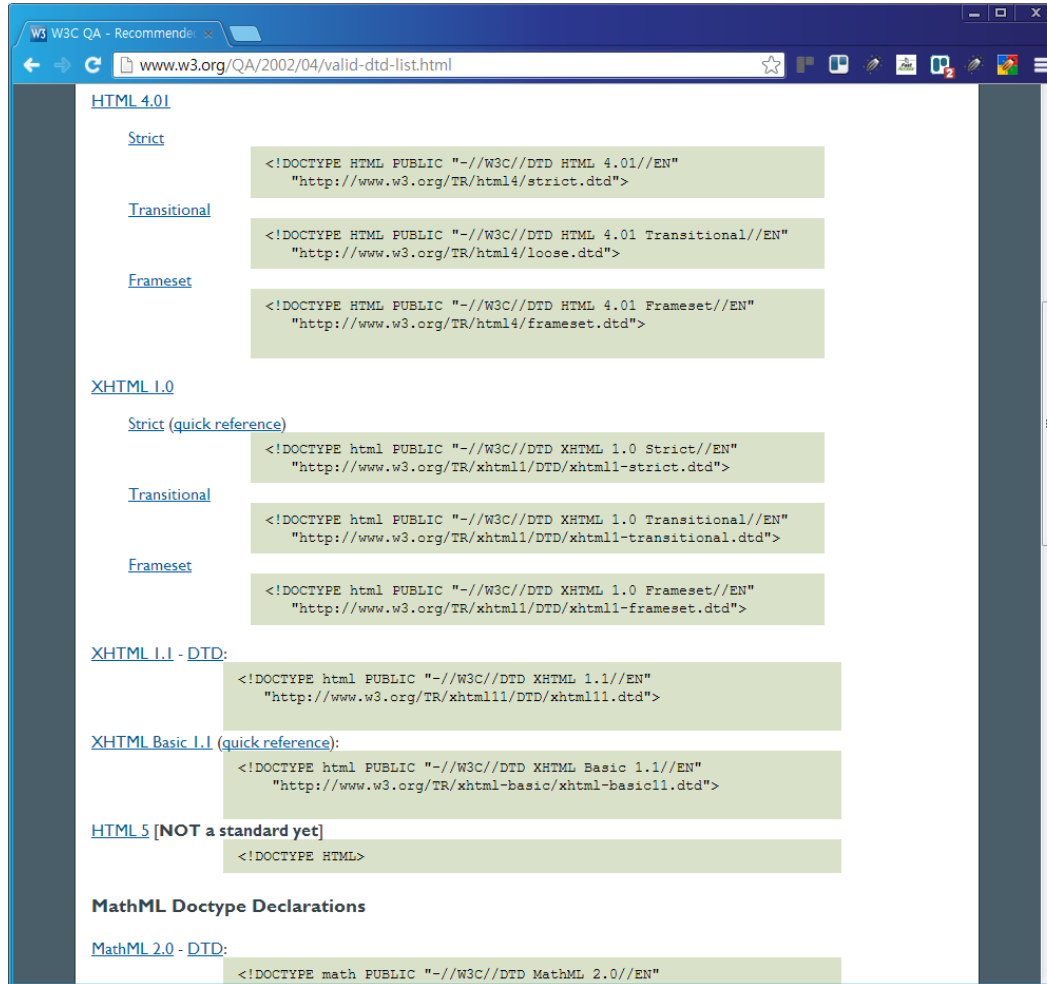
2. 시맨틱 마크업

□ DOCTYPE

- DOCTYPE은 html의 태그는 아니지만 웹페이지에서 맨 처음에 선언되어 어떤 종류의 html을 사용할지 웹브라우저에게 알려줄 목적으로 사용
- 브라우저는 DOCTYPE 선언을 확인하고 브라우저 모드를 결정한다.
- 브라우저 모드는 표준 호환 모드, 비표준 호환 모드
- 웹 표준에서는 웹 페이지를 제대로 표현하기 위해서는 올바른 문서 형태를 정의 해주어야 한다.
- 가장 많이 사용되고 있는 HTML 버전은 HTML4.01 과 XHTML1.0
- 최신 버전인 HTML5를 문서형식으로 사용하는 웹사이트도 증가 추세

2. 시맨틱 마크업

❑ W3C의 doctype 추천 페이지 (<http://www.w3.org/QA/2002/04/valid-dtd-list.html>)



2. 시맨틱 마크업

□ 실습예제 8 - HTML 4.01 DOCTYPE

ex1.html 에 **html 4.01 DOCTYPE**를 적용 시키고 페이지에 어떤 변화가 있는지 확인 해 보세요.

2. 시맨틱 마크업 (수정)

□ HTML 4.01 DOCTYPE

- 3가지 형태의 DOCTYPE 지원
- 이전 버전으로 제작된 HTML의 지원을 위해

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" 'http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd'>

- 정확한 표준모드로 사용하기 위해(W3C 권고)

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" 'http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd'>

- 많이 사용하진 않지만, 보통 매뉴얼을 작성하거나 관리자 페이지에서 많이 쓰는
프레임 셋을 이용한 웹사이트에서

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" 'http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd'>

2. 시맨틱 마크업

□ XHTML 1.0 DOCTYPE

- 3가지 형태의 DOCTYPE 지원
- 이전 버전으로 제작된 HTML의 지원을 위해

```
<!DOCTYPE html PUBLIC '-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN'  
    ' http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd'>
```

- 정확한 표준모드로 사용하기 위해(W3C 권고)

```
<!DOCTYPE html PUBLIC '-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN'  
    ' http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd'>
```

- 프레임 셋을 이용한 웹사이트 만들 때는 다음과 같은 DOCTYPE을 사용하고 Transitional과 동일하게 취급된다.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC '-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN'  
    ' http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd'>
```

2. 시맨틱 마크업

□ XHTML 1.1 DOCTYPE

- 1가지 형태의 DOCTYPE 지원
- XHTML 1.0의 문제점을 수정해서 만듦

<!DOCTYPE html PUBLIC '-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN'

' http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml11.dtd'>

2. 시맨틱 마크업

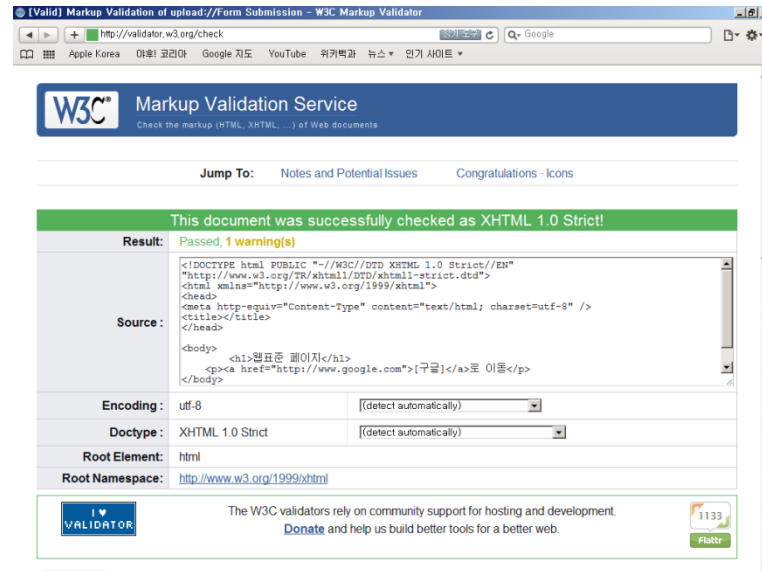
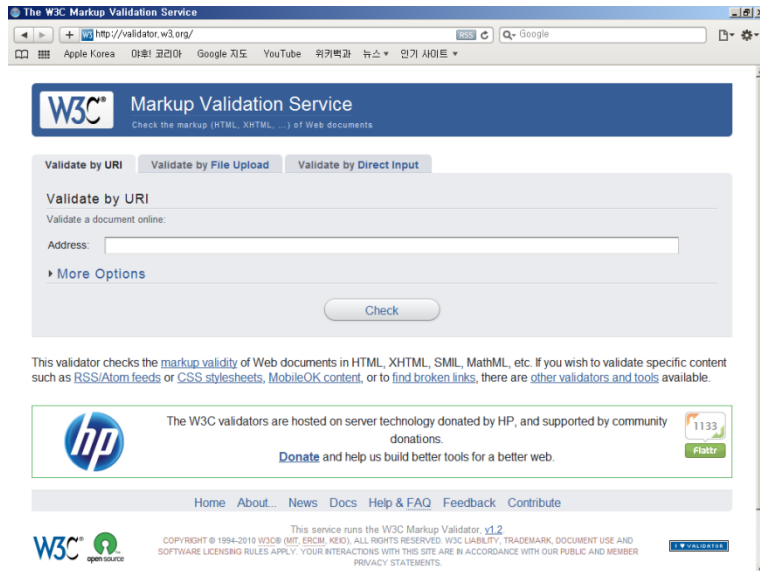
□ 실습예제 9

여러분 회사의 홈페이지는 어떤 **DOCTYPE**인가요?

2. 시맨틱 마크업

□ HTML Validator (문서 유효성 검증)

'HTML Validator'는 DOCTYPE에 선언된 데로 태그가 올바르게 작성되었는지 여부를 확인하고 인증해주는 서비스 (validator.w3.org)



2. 시맨틱 마크업

□ 실습예제 11

1) ex1.html 에 html 4.01 – strict.dtd DOCTYPE를 적용 시키고

w3c HTML Validator에서 테스트를 받고 DOCTYPE에 만족하게끔 수정하세요.

2) ex1.html 에 여러분 회사와 같은 DOCTYPE을 적용시키고

w3c HTML Validator에서 테스트를 받고 DOCTYPE에 만족하게끔 수정하세요.

3. CSS Basic

□ CSS (Cascading Style Sheet) 이해

- 워드프로세스의 스타일 적용과 유사
- cascading : ‘계단형’ 의 의미로 스타일 적용에 특정도, 또는 우선순위가 있고
우선 순위가 정해지는 것이 계단식 스타일 시트라는 의미
- 필요한 이유 :
 1. HTML에 직접 스타일을 적용함으로써 생기는 HTML문서 자체의 무거움을 줄일 수 있다.
 2. 하나의 스타일로 다수 의 페이지에 같은 속성을 적용 함으로써 작업시간 단축
 3. 웹 표준의 원칙 : HTML 마크업을 통해 구조를 잡고, CSS로 디자인을 입힘

3. CSS Basic

□ CSS 의 진화 과정

- W3C을 통해 표준 관리
- 현재 최신 브라우저는 전부 CSS2 규격을 준수
- CSS3 도 표준안이 완성되었고 대부분 브라우저에 지원 (완벽하게 지원 X)
- 발전 과정
 1. CSS1 : 1996년 W3C에 의해 공식 발표. 단순한 글꼴 정의, 텍스트 정렬, 마진값에 대한 정의 (넷스케이프 4, IE3, 4)
 2. CSS2 : 1998년 발표 거의 모든 브라우저에서 채택. 현재 사용하는 CSS에 모든 규격이 포함. 2006년 CSS2.1 발표로 여러 버그가 수정 되었고 현재 모든 브라우저가 지원하고 있다.
 3. CSS3 : 2005년 부터 개발중에 있으며 아직 W3C 권고안은 발표되지 않았으나 모바일 중심으로 빠르게 채택되어 이미 쓰여지고 있다.

3. CSS Basic

□ CSS 와 HTML의 상호 작용

- 초창기 CSS없는 HTML에서는 태그가 지정한 용도가 아닌 다른 용도(레이아웃 잡거나 표현을 위한 용도로 사용 -> HTML문서 자체가 비대해짐 -> 네트워크 부담, 관리 부담
- W3C 웹 표준 권고 (HTML + CSS 분리)
- 웹 페이지 = HTML + CSS + JavaScript
- 유연한 CSS 와 HTML 상호작용
HTML 뼈대 (구조) 변경없이 CSS만의 변경을 통해서 전체적인 디자인을 변경이 가능

[예시 사이트]

<http://www.csszengarden.com>

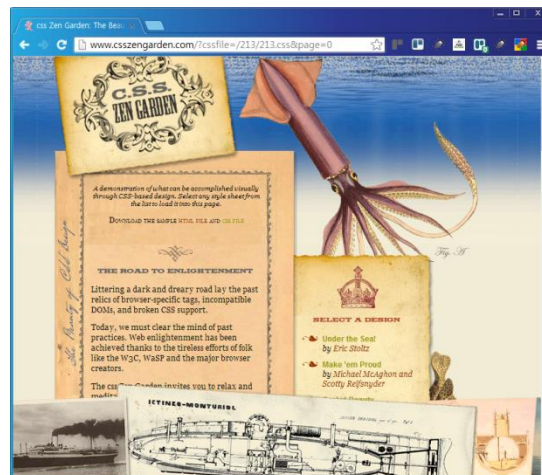
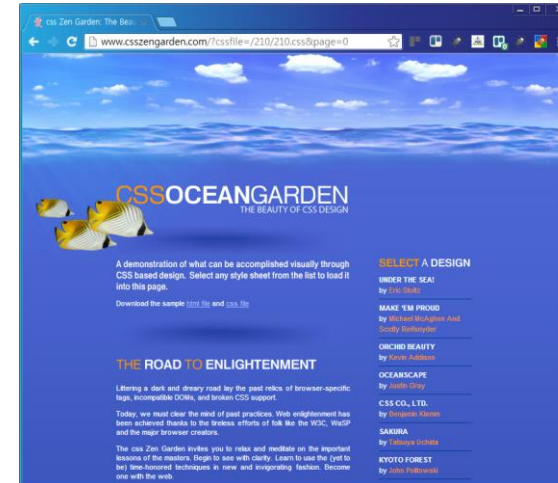
3. CSS Basic

□ CSS 와 HTML의 상호 작용 (cont'd)

<http://www.csszengarden.com>



<http://www.csszengarden.com/?cssfile=/210/210.css&page=0>



<http://www.csszengarden.com/?cssfile=/213/213.css&page=0>

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (인라인 방식)

- 절대 권장사항이 아님
- 바로 스타일 적용이 확인 되기 때문에 테스트 용도또는 웹메일을 전송할 때만 사용해야하고 그 외에는 절대 사용하지 말 것
- 인라인 방식 예시

<p style="color:red">.....</p>

- 태그에 직접 스타일을 적용하기 때문에 바로 확인이 가능
- 웹 표준 이전 방식과 별 차이가 없음
- 많은 페이지가 있는 사이트는 수정자체가 불가능

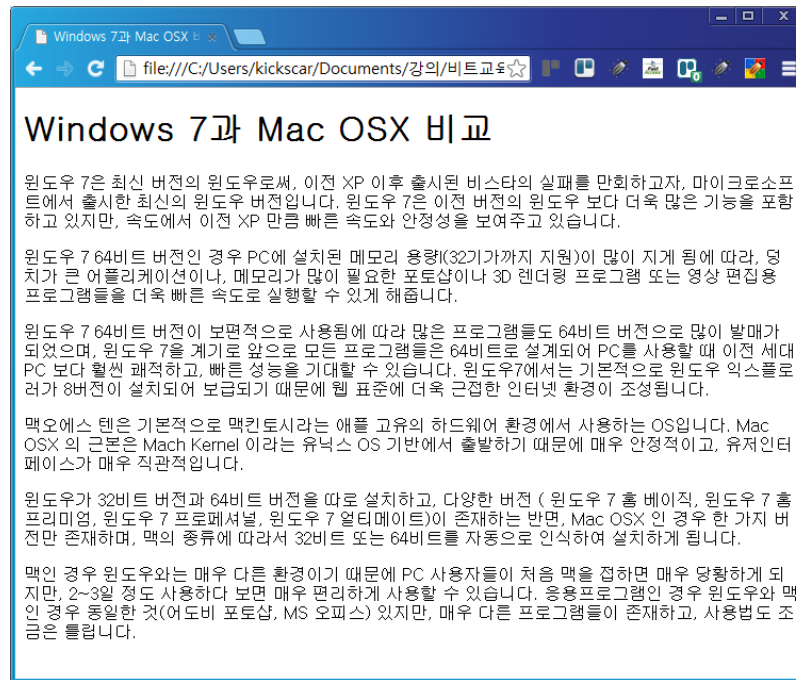
3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (인라인 방식)

[실습예제 12]

ex12.html의 h1 엘리먼트에 다음 스타일을 인라인 방식으로 적용해 보세요.

font-size는 24px, font-family는 돋움, color 는 #06f



3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (임베디드 방식)

- 태그에 직접 스타일을 지정하지 않고 <head>와 </head> 사이에 스타일을 지정하는 방식
- HTML 문서 내부에 따로 스타일을 지정
- 임베디드 방식 예시

```
<style type='text/css' media='screen'>  
  p { color:#ddd }  
</style>
```

- 스타일 형식을 지정 해주고 미디어 타입을 지정
- 스타일 형식 'text/css' 는 고정
- media타입은 화면에 보여줄 때 screen, 프린트 출력에는 print 그리고 두 가지 모두에 적용 되는 공통 스타일이면 all 등이 올 수 있다.
- CSS 코드가 길어지면 관리하기가 힘들어 진다.

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (임베디드 방식)

[실습예제 13]

실습예제12의 인라인 방식을 임베디드 방식으로 바꾸어 ex13.html
에 적용해 보세요.

[실습예제 14]

<h1>태그로 감싼 구문이 하나 더 있는 예제 ex14-1.html 과 ex14-2.html 를 브라우저에
서 열어 보고 차이점을 생각해 보세요.

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (외부파일)

- 사이트 관리가 쉽기 때문에 권고하는 방식
- 확장자가 .css 파일에 CSS스타일을 만들어 외부 파일로 저장하고 HTML에 @import, link 를 통해 스타일을 불러 오는 방식
- 임베디드 방식과 마찬가지로 <head> 와 </head> 사이에 특정 CSS 파일을 불러오도록 지정한다.

1) @import 방식

```
<style type='text/css' media='screen'>  
    @import url(main.css)  
</style>
```

2) link 방식

```
<link href='main.css' rel='stylesheet'  
type='text/css' media='screen' />
```

- link방식을 선호
구버전 브라우저에서 @import를 인식 못함
속도 측면에서 link방식이 조금 빠르다고 함.

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (외부 파일)

[실습예제 15]

ex15.html에 body 전체에 다음 스타일이 적용되게 해보세요.

padding 값은 TRBL 모두 0

margin 값은 TRBL 모두 10px

font-size는 12px

font-family는 Arial 또는 Helvetica, sans-serif

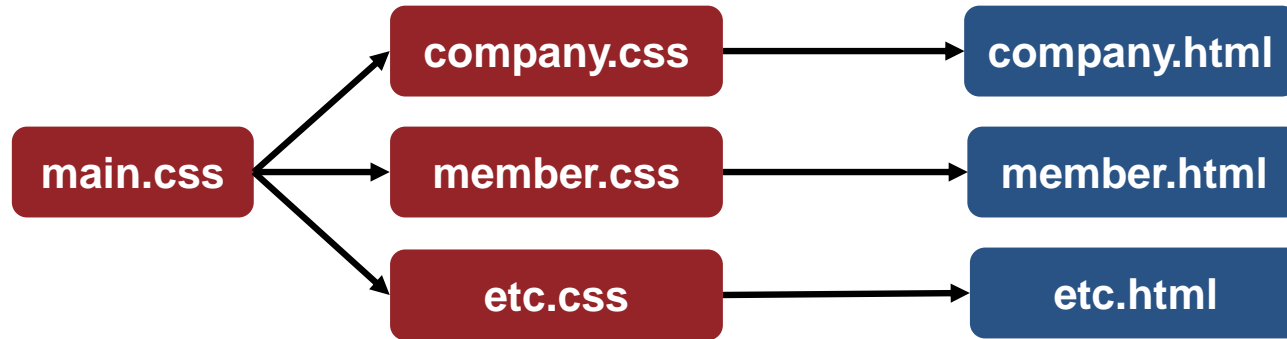
color는 #333

단, 스타일 정의는 main.css 파일에 별도로 하고 ex15.html에서 link방식으로 가져와야 합니다.

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (@import 활용)

- 하나의 CSS파일 내부에서 다른 CSS 파일을 불러올 수 있다.



- main.css : 모든 문서들의 기본(공통)이 되는 속성을 지정
- company.css : 회사 소개 페이지인 company.html의 디자인 속성이 정의
- member.css : 회원 가입등 회원 관련 페이지의 디자인 속성이 정의
- 각각의 css파일이 공통 속성의 main.css를 @import를 사용해서 임포트 하면 된다.

3. CSS Basic

□ CSS 적용하기 (@import 활용)

[실습예제 16]

ex16.html 에 다음 스타일이 적용되도록 해보세요.

1.main.css 에 정의 해놓은 모든 속성은 그대로 적용

2.body의 bg를 #ff6으로 합니다.

3.<h1>의 color만 #000로 변경합니다.

단, 새로운 스타일 정의는 ex16.css 파일에 별도로 하고 ex16.html에서 link방식으로 가져와야 합니다.

3. CSS Basic

□ 선택자 (selector)

선택자 { 속성: 속성값; }

- 다양한 선택자는 CSS 핵심
- 선택자 : 기본적으로 태그, 클래스, 아이디 선택자 등이 있으며 그 외에
종속, 하위, 전체, 그룹 선택자 등이 웹 개발 실무에서 많이 사용

3. CSS Basic

□ 태그 선택자

- 말그대로 HTML 태그를 선택자로 사용하는 것
- [실습예제 17]

페이지내

모든 <h1> 태그에 font-size: 20px, color: #f00, margin:10px 적용

모든 <h2> 태그에 font-size: 14px, color: #36f, margin:5px 적용

모든 <p> 태그에 font-size: 12px, color: #333, margin:5px 적용

ex17.html를 작성하세요.

스타일링 방식은 임베디드로 하세요.

3. CSS Basic

□ 클래스 선택자

- 사용자가 직접 이름(class)을 만들어 속성을 지정.
- 클래스 선택자 정의

.CLASSNAME { 속성이름: 속성값; }

- .(점)으로 시작하고 첫문자는 영문자로 시작해야 하며, 대소문자 구별
- 태그 선택자가 페이지내 모든 태그에 적용되었다면 클래스 선택자는 클래스 속성에서 같은 클래스 이름을 가진 엘리먼트들이 적용 대상이 된다.

3. CSS Basic

□ 클래스 선택자

– [실습예제 18]

headline 이란 클래스 이름의 스타일 속성은 다음과 같습니다.

color: #333, border:1px solid #999, margin:25px, padding:10px

이 속성을 ex17.html 문서의 다음 문단에 적용해 보세요.

“윈도우 7은 전작인 윈도우 비스타의 불편함을 개선하고, 또한 사용자 편의를 위해서 이전 버전에 비해 많은 부분이 보강되었습니다.”

3. CSS Basic

□ 아이디 선택자

- 사용자가 직접 이름(id)을 만들어 속성을 지정.
- 아이디 선택자 정의

#ID { 속성이름: 속성값; }

- #(샵)으로 시작하고 첫문자는 영문자로 시작해야 하며, 대소문자 구별
- 기본적으로 HTML 엘리먼트의 id는 유일해야 하기 때문에 하나의 엘리먼트는 하나의 유일한 id를 가진다. 따라서 클래스 선택자와 차이는 페이지내 특정 하나의 엘리먼트에만 적용할 수 있다.

3. CSS Basic

□ 아이디 선택자

– [실습예제 19]

head 란 아이디 이름의 스타일 속성은 다음과 같습니다.

height: 50px, background-color:#3cf, padding:10px, border:1px solid #09f,
color: #fff

이 속성을 ex17.html 문서의 <h1> 태그에 적용해 보세요.

3. CSS Basic

□ 종속 선택자

- 태그, 클래스, 아이디 선택자가 결합된 형태의 선택자
- 종속 선택자 예

h1#head { ... }

.headline.selected { ... }

input#user-id.focused { ... }

p.title { ... }

- 태그에 결합된 형태는 태그중에 특정 아이디, 특정 클래스에만 적용
- 클래스와 아이디에 모두 적용해서 스타일을 적용할 수 있지만, 너무 복잡한 조합은 피하는 것이 좋다.

3. CSS Basic

□ 종속 선택자

– [실습예제 20]

txt1 이란 클래스 이름의 스타일 속성은 다음과 같습니다.

```
font-weight: normal; color: #F60;
```

1) txt1 클래스 속성을 다음 두 문장에 적용하세요.

“최근 아이폰이 스마트폰의…… 윈도우 7입니다.”

“맥오에스텐은 현재스노우레오퍼드 …… 용량이 감소되었습니다.”

2) txt1 클래스가 적용된 태그중 <p> 태그에만 다음 스타일을 적용해 보세요.

```
color:#36F, font-weight: bold;
```

3. CSS Basic

□ 하위 선택자

- 선택자 내부의 자식 선택자에 속성을 지정하는 방식이다.
- 하위 선택자 예

body h1, body h2, body p { ... }

p .txt1 { ... }

-> ex20.html

.headline span

-> ex20.html

- [Quiz] ex21.html에서 다음은 어떤 엘리먼트의 속성을 지정 한 것일까?

ul.list1 li { ... }

ul.list2 li { ... }

p a { ... }

ul li ul a { ... }

3. CSS Basic

□ 하위 선택자

- 엘리먼트 개별로 클래스 또는 아이디를 주지 않아도 스타일을 적용할 수 있다.

[실습 예제 21]

ex21.html 에서

1) <P> 태그 안의 <a> 태그에 다음 스타일을 적용하세요.

text-decoration:underline, font-weight: bold, color: #F60

2) 클래스 list1 안의 <a> 태그에 다음 스타일을 적용 하세요.

font-weight: bold, color: #F00, text-decoration: underline

3) 클래스 list2 안의 <a> 태그에 다음 스타일을 적용 하세요.

font-weight: bold, color: #39F, text-decoration: none;

3. CSS Basic

□ 그룹 선택자

- 각각의 선택자를 그룹의 지어 속성을 부여하는 것
- 선택자들 간에 공통적인 속성이 있는 경우 일괄 적용으로 편리하게 사용
- 그룹 선택자 예

body h1, body h2, body p { ... }

.right_box, .left_box { ... }

-> ex21.html

3. CSS Basic

□ 그룹 선택자

[실습 예제 22]

ex22.html 에서

<h1> , <h2>, 그리고 txt-box 클래스에 텍스트 아래에 밑줄을 긋는 스타일을
그룹 선택자를 사용해서 적용해 보세요.

3. CSS Basic

□ 수도 선택자 (Psuedo Selector)

- 선택자로 바로 사용되는 것이 아니고 선택자와 함께 사용되어 선택자를 보조 하는 역할
- 그 역할에 따라 몇가지가 정해져 있다.

:hover -> 마우스의 커서가 올라가 있는 상태

:active -> 마우스 커서를 클릭한 순간부터 놓기 직전까지 상태

:link -> 링크를 클릭하지 않은 그냥 링크만 되어 있는 상태

:visited -> 링크를 눌러서 방문한 후 상태

:before -> 문장이 시작되기 전

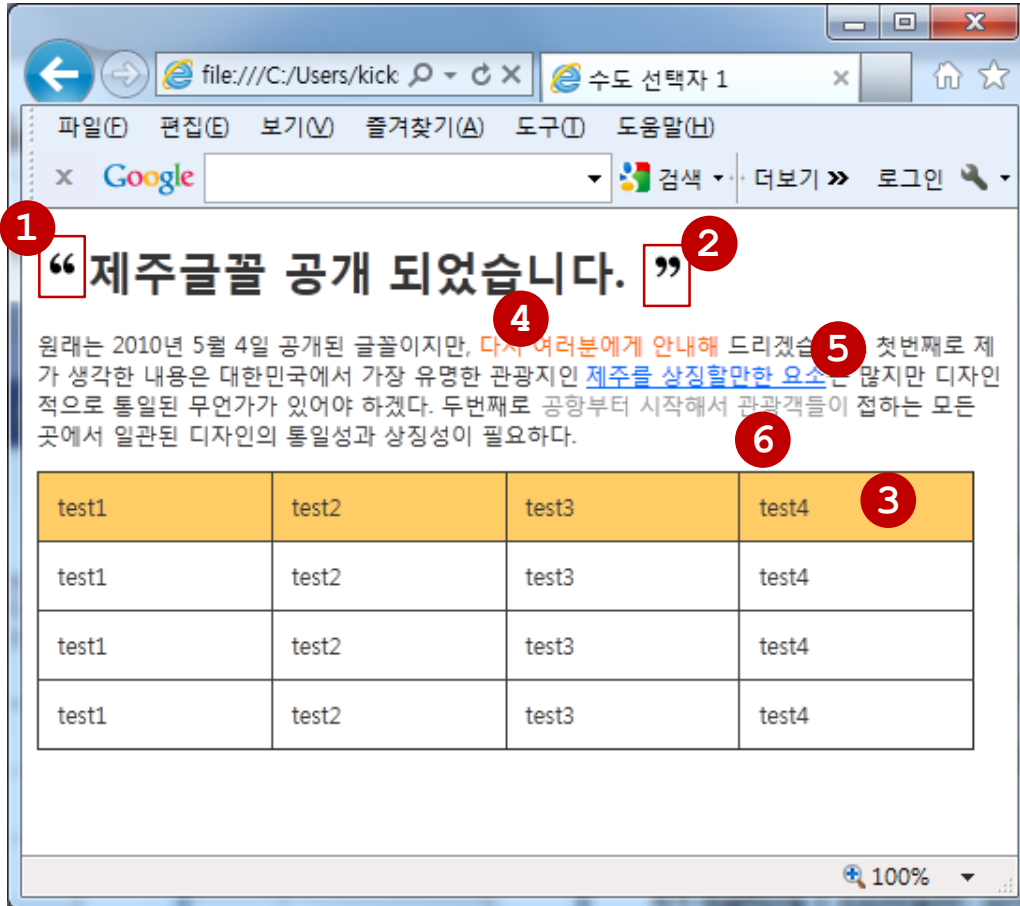
:after -> 문장이 끝난 다음

- :hover, :active, :link, :visited 는 a 태그와 함께 링크를 데코레이션 할 때 많이 사용된다

3. CSS Basic

□ 수도 선택자 (Psuedo Selector)

[예제23] ex23.html를 브라우저에서 열어 확인해 보세요



```
a:link { color: #F60; text-decoration: none; }  
a:hover { color: #06F; text-decoration: underline; }  
a:visited { color: #999; }  
a:active { color: #F00; text-decoration: line-through; }  
  
h1:before { content: url(bul1.gif); }  
h1:after { content: url(bul2.gif); }  
  
table { border-collapse: collapse; width: 500px; }  
td { padding: 10px; }  
tr:hover { background-color: #FC6; }
```

3. CSS Basic

□ 전체 선택자

- 말그대로 전체 엘리먼트를 뜻한다. (와일드 카드)
- 스타일이 적용되는 모든 엘리먼트에 일괄 적용하고자 할 때 사용한다.

[예제] 브라우저 별로 모든 엘리먼트는 기본적인 margin값과 padding값을 가지고 있다

그런데 브라우저별로 이 값이 틀리기 때문에 디폴트로 0로 만들고 시작하자

```
* { margin:0; padding:0 }
```

- 하위 선택자에 적용된 경우,

#idname * 또는 .classname *

아이디가 idname 인 엘리먼트 내부의 모든 자식 엘리먼트에 해당 속성들이 적용될 것이다.

클래스 이름이 classname 인 엘리먼트들의 내부의 모든 자식 엘리먼트들에게 해당 속성들이 적용될 것이다.

3. CSS Basic

□ CSS 주석

- 다른 프로그래밍 언어와 마찬가지로 주석을 사용할 수 있다.
- `/* */` 만 사용할 수 있다.

Part II

HTML & CSS

2. CSS – 박스모델

1. 마진과 패딩
2. border
3. 배경그라운드 이미지
4. float를 이용한 박스모델 정렬

1. 마진과 패딩

- ❑ 가장 자주쓰는 속성
- ❑ 마진은 콘텐츠의 테두리를 기준으로 외부공간 지정
- ❑ 패딩은 콘텐츠의 테두리를 기준으로 내부공간 지정
- ❑ 지정 방법

방법1. 4개의 방향을 각각 지정

margin-top:10px;

margin-right:20px;

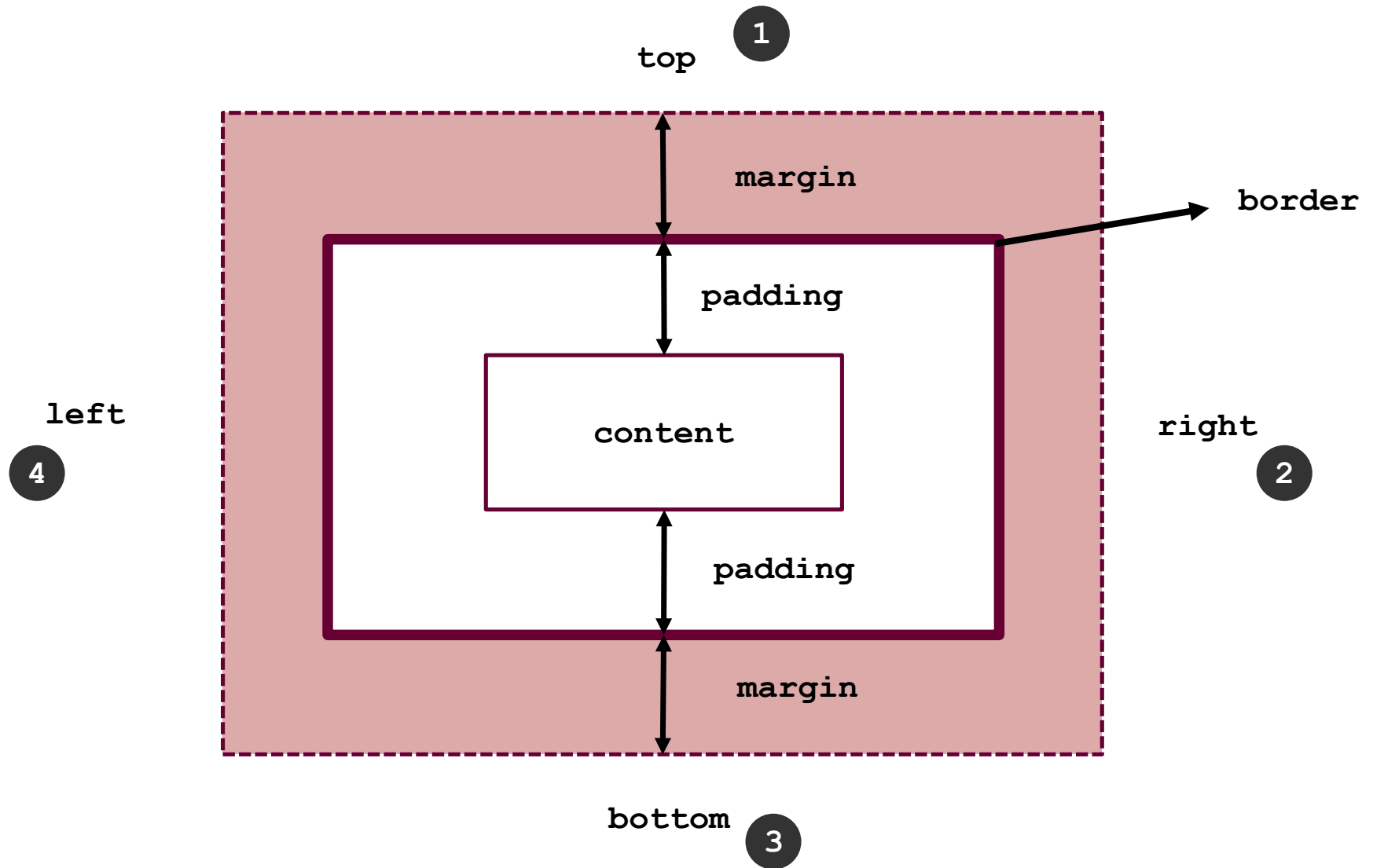
margin-bottom:30px;

margin-left:40px;

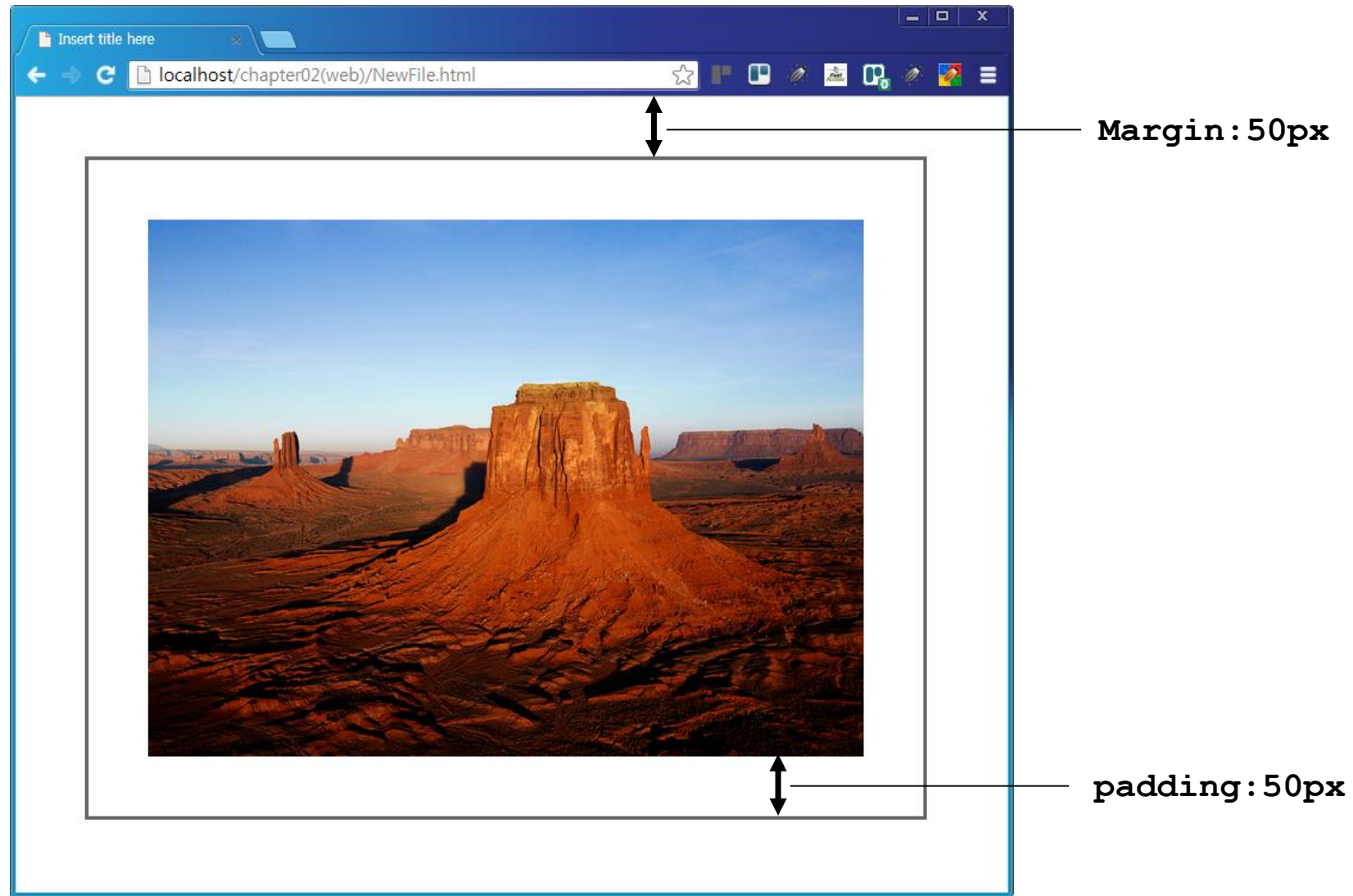
방법2. 각 방향으로 한꺼번에 지정하는 단축형

margin: 10px 20px 30px 40px;

1. 마진과 패딩



1. 마진과 패딩



1. 마진과 패딩

- 보통 모든 브라우저마다 마진 값이 기본적으로 지정되어 있다. 그리고 브라우저마다 그 값이 다르다. 그래서 초기화 해주는 것이 페이지 레이아웃 잡을 때 편리

```
* { margin:0; padding:0 }
```

- px(픽셀), %(퍼센트), em(엠) 이렇게 세가지 단위를 가장 많이 사용

- [예제 1]

1) ex1.html 에서 기본 마진 값을 초기화 하고 기본 마진 값을 확인 해 보세요.

2) ex1.html 에서 화면에 보이는 박스의 margin, padding 값을 각 각 10px 작용해서 결과를 확인해 보세요.

- [예제 2]

ex2.html 아래 박스에 margin, padding 값을 각 각 20px로 지정하고 결과를 확인해 보세요.

1. 마진과 패딩

- ❑ margin 값은 음수가 될 수 있다.

ex1.html 에서 **margin-top:-20px** 를 적용해서 결과를 확인 해 보세요.

- ❑ width 와 height 지정

width: 속성값

height: 속성값

- ❑ width 와 height의 속성값은 %(퍼센트) 또는 px(픽셀 사용)

- ❑ 최대(최소) width 와 최대(최소) height 지정

max-width: 속성값

min-width: 속성값

max-height: 속성값

min-height: 속성값

1. 마진과 패딩

❑ 최대(최소) **width** 와 최대(최소) **height** 는 화면해상도에 맞는 페이지 작성할 때 유용

❑ [예제 3]

중앙의 박스에 다음 속성을 적용하고 브라우저 크기가 변할때 마다 어떤 변화가 있는지 확인해 보세요.

max-width: 980px

min-width: 300px

max-height: 500px

min-height: 300px

2. border

❑ 박스의 선을 긋는 속성으로 가장 많이 사용되는 속성중 하나이다

❑ **border** 지정 방법

방법1. 일반형

border-width: 속성값 (두께지정)

border-style : 속성값 (dashed, dotted, double, inset, outset, ridge, solid, none)

border-color : 색상지정;

방법2.

border: 두께 스타일 컬러;

방법3.

border-top: 두께 스타일 컬러;

border-right: 두께 스타일 컬러;

border-bottom: 두께 스타일 컬러;

border-left: 두께 스타일 컬러;

2. border

□ 예제4.

ex4.html에서 박스 속성을 확인해보세요.

브라우저별로 각 각 열어서 확인해 보고 차이점을 확인해 보세요.

3. 백그라운드 이미지

- ❑ 아름다운 페이지를 표현하는 제일 강력한 속성
- ❑ 백그라운드 이미지를 사용하면 스타일만 제거했을 때 불필요한 이미지들이 대부분 사람 짐 -> 프린트할 때 유용
- ❑ 표준 웹 페이지 는 백그라운드 이미지로 이미지를 대부분 표현한다.
- ❑ 백그라운드 이미지 지정방법

방법1 :

background: 속성값

속성값에는

color: 색상을 지정,

image: 배경 이미지 지정 URL('.....')

repeat: 배경이미지의 반복 repeat, no-repeat, repeat-x, repeat-y

position: 백그라운드 이미지의 위치 x,y 축을 기준으로 픽셀 값으로 지정 하거나
top, center, bottom, left, right 를 복합적, 또는 하나만 사용

3. 백그라운드 이미지

□ 예제 6

ex6.html 에 백그라운드 이미지 속성을 다음과 같이 적용하고 확인해 보세요.

color: #022250

image: image/back_image2.jpg

repeat: no-repeat;

position: bottom center

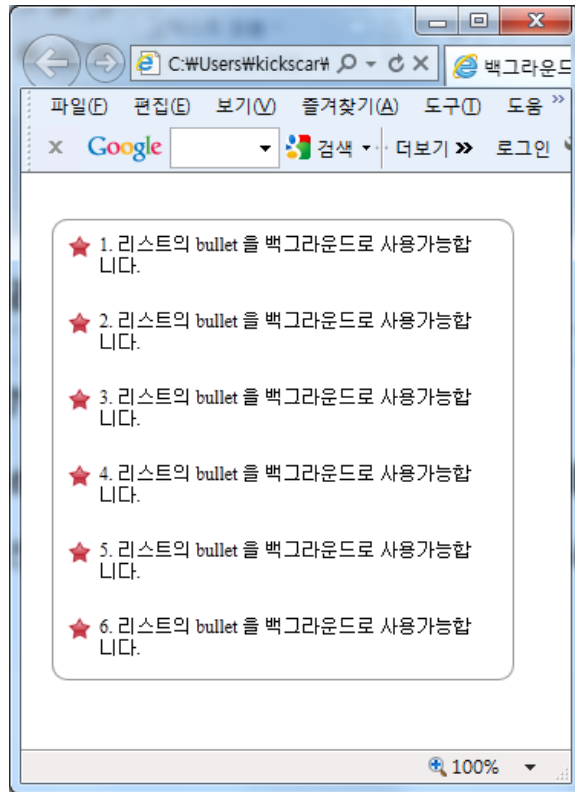
단축형으로 스타일을 지정해 보세요.

3. 백그라운드 이미지

□ 예제 7

ex7.html은 백그라운드 이미지 응용 예제 중 리스트의 블릿에 적용된 예제입니다.

백그라운드 이미지가 적용된 것을 확인해 보세요.

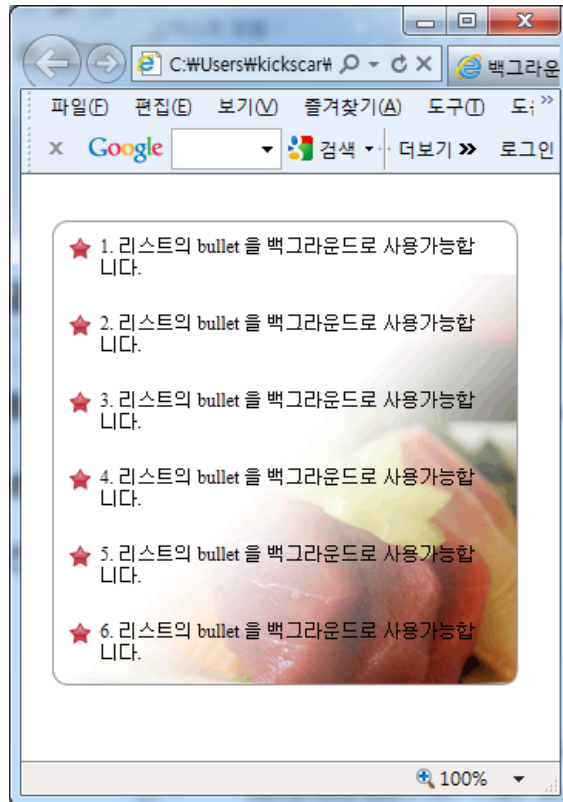


3. 백그라운드 이미지

□ 예제 8

예제7 에서 리스트 전체 에 백그라운드 이미지를 적용하는 실습예제입니다.

다음 결과 화면처럼 백그라운드 이미지를 적용해 보세요.



백그라운드 이미지 파일
images/back2.gif

4. float을 이용한 박스모델 정렬

- ❑ 박스 모델의 위치를 잡을 때 사용
- ❑ 부유라는 의미로 박스 모델을 물에 띄워 오른쪽이나 왼쪽으로 보낸 다는 의미
- ❑ 기본 사용법

float: 속성값

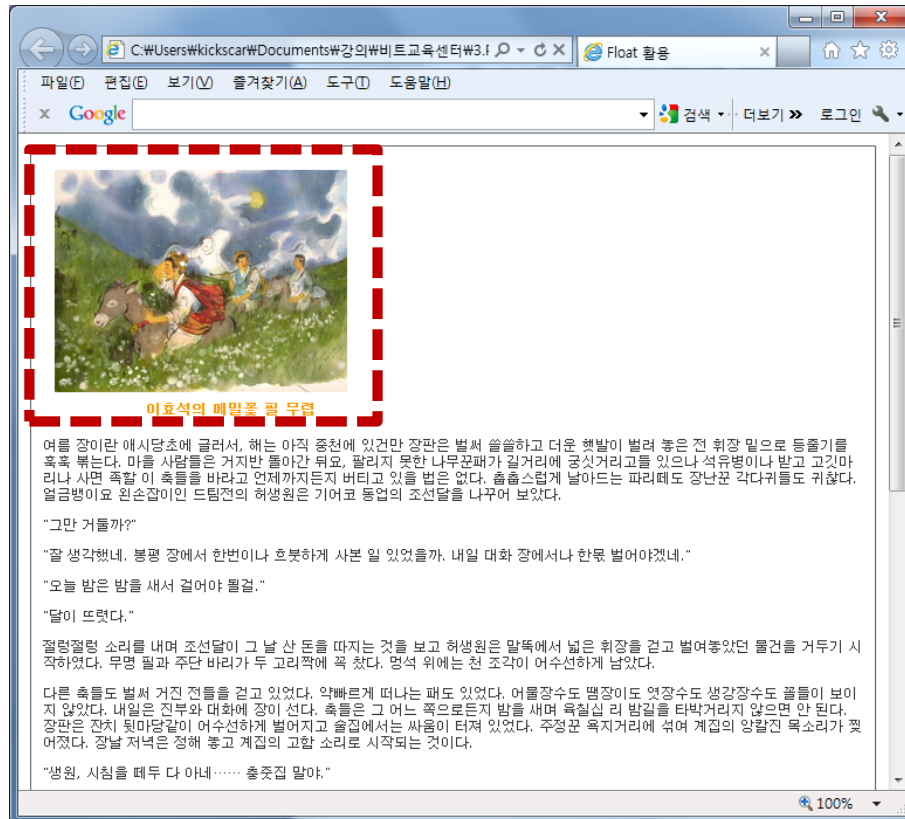
속성값에는

right(오른쪽), left(왼쪽), none(없음)

4. float을 이용한 박스모델 정렬

□ 예제9

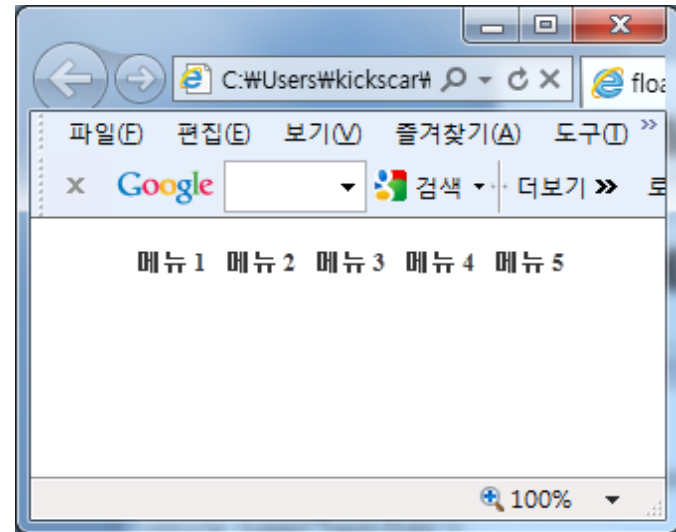
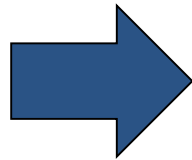
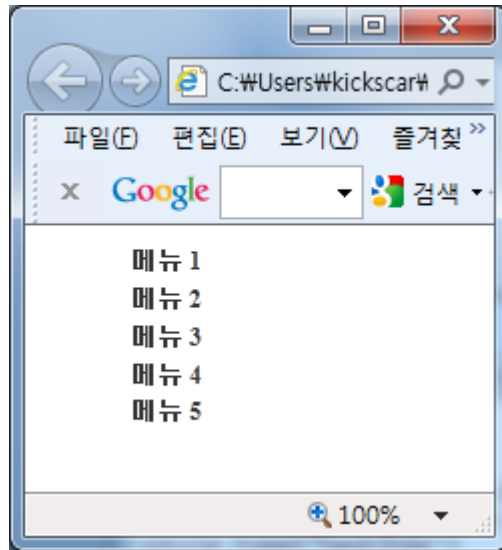
그림처럼 **ex9.html** 의 클래스 이름 **illust** 가 지정된 엘리먼트는 현재 **floating** 되어 있지 않은 상태입니다. 왼쪽과 오른쪽으로 **float** 시켜서 결과를 각 각 확인해 보세요.



4. float을 이용한 박스모델 정렬

□ 예제9

float를 이용한 list의 수평 정렬 실습문제입니다. 왼쪽 그림과 같은 수직 리스트를 오른쪽 그림과 같은 수평 정렬로 바꿔 보세요.



Part II

HTML & CSS

3. CSS – 글꼴 및 텍스트의 이해

- 1. 글꼴의 이해
- 2. 텍스트 처리방법

1. 글꼴의 이해

- 기본 글꼴 은 브라우저에서 세팅할수 있음.
- 웹 페이지의 글꼴을 지정하면 OS에 설치된 글꼴이라면 지정한 글꼴로 웹페이지가 브라우저에 나타난다.
- 윈도우 환경 (굴림체, 돋움체, 바탕체, 궁서체)
+ 맑은 고딕 (윈도우 비스타 이후 버전 또는 오피스 2007)
- 우리나라에서는 90%이상이 윈도우 환경이라는 가정하에 웹페이지에서 굴림 또는 돋움을 기본 글꼴로 지정하여 사용한다.
- 글꼴 이름 지정
font-family: “폰트 이름”;
- 글꼴이름은 여러 개 지정하여 넣을 수 있다.
font-family: “맑은 고딕”, 돋움;

1. 글꼴의 이해

□ 영문 글꼴 조합

Verdana, Geneva, sans-serif

Georgia, "Times New Roman", Times, serif

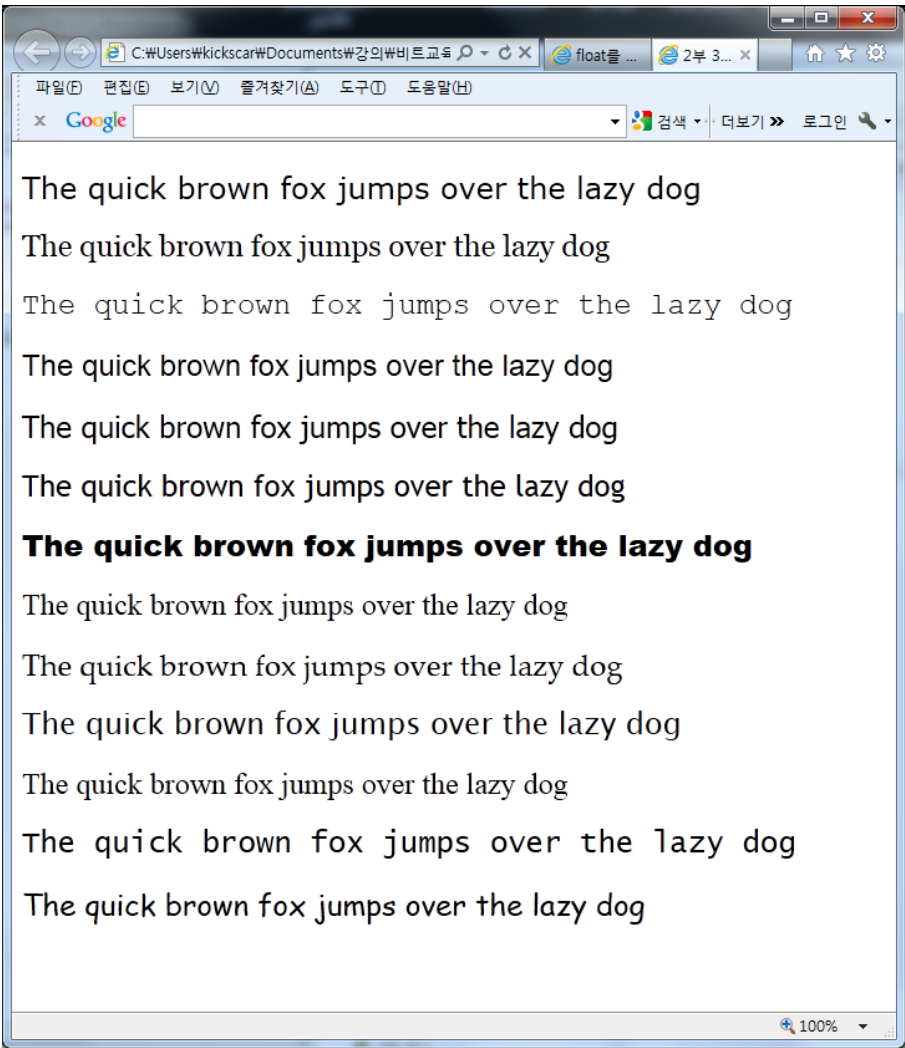
"Courier New", Courier, monospace

Arial, Helvetica, sans-serif

Tahoma, Geneva, sans-serif

"Trebuchet MS", Arial, Helvetica, sans-serif

등 13개 조합이 가능하다.



예제 1. 영문 글꼴 조합

1. 글꼴의 이해

□ 글꼴 색상 지정

color: 색상

- 색상은 대부분 16진 수 로 표시 : #ff0022 (ff->Red, 00->Green, 22->Blue)
- 10진수 RGB로 표시 : rgb(158, 61, 74) 또는 RGB(50%, 50%, 50%)
- 16진수 색상표 (웹 색상 표) : http://ko.wikipedia.org/wiki/웹_색상 참고

1. 글꼴의 이해

□ 글꼴 사이즈 지정

font-size: 사이즈값

- 글꼴 사이즈를 나타내는 단위

px(픽셀), **%**(백분율), **em**(엠), pica(피카), in(인치), cm(센치미터)
mm(밀리미터)

- **1px = 72dpi 이다. 보통 인쇄할 때는 300 dpi**
- **모든 브라우저의 기본 글꼴의 크기는 16xp 를 기준으로 한다.**
따라서 1em = 16px

- 웹에서 가장 많이 사용하는 단위는 px(픽셀)이다.

1. 글꼴의 이해

□ 글꼴 사이즈 지정 (cont'd)

- **font-size: 12px** 과 **font-size : 75%** 는 같다.
기본 16px 의 75%는 12px 이다.
- % 보다는 em를 많이 쓴다.
- **font-size: 12px** 과 **font-size : 0.75em** 은 같다.
 $0.75 = 12 / 16$

[quiz] font-size: 2em 은 몇 픽셀일까요?

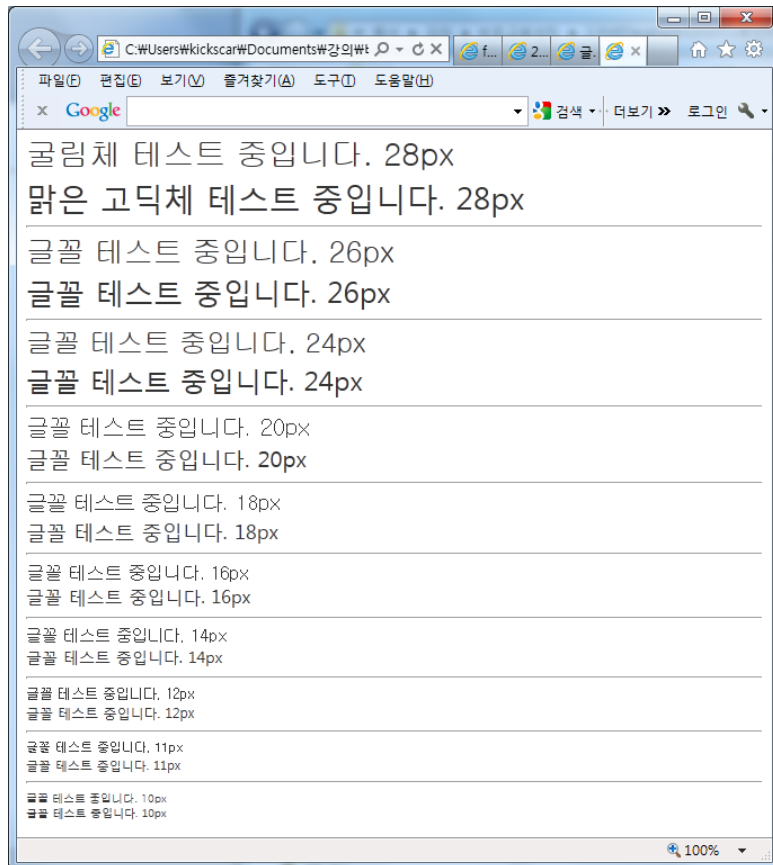
- 우리나라에서는 웹 페이지에서 보통 12px를 기준으로 잡는다.
- 보통 10px이하 28px 이상은 사용하지 않는다.

1. 글꼴의 이해

□ 예제 2

굴림체와 맑은 고딕체의 사이즈별 비교 예제입니다.

10px 이하와 28px 이상을 추가해보고 가독성을 판단해 보세요.



1. 글꼴의 이해

□ px(픽셀) 보다 %, em 를 써야 하는 이유

px를 사용해서 강제로 글꼴의 크기를 정하는 경우, 브라우저에서 글꼴의 크기를 조정하더라도 글꼴이 변하지 않는다. (접근성에 좋지 못함)

□ 예제 3

ex3.html를 브라우저에서 열고 메뉴 > 보기 > 텍스트 크기 에서 크기를 변화시켰을 때 변화에서 강제적 글꼴 크기 지정시 문제점을 확인해 보세요.

2. 텍스트 처리방법

- ❑ 단락과 단락, 문장 내부 등 실제 웹 문서의 내용을 정리
- ❑ 글자와 글자 사이의 간격, 문장과 문장 사이의 간격 등 여러 속성을 정의해서 가독성이 높은 문서를 만든다.
- ❑ 문장과 문장 사이의 간격 (**line-height**)
 - 모든 브라우저의 기본적인 **line-height**의 값은 **120%**
 - 기본적인 사용법

line-height: 속성값 (px, %, em)
 - 가능하면 **px**로 설정하지 않도록 한다.
- ❑ 예제4
 - 1) **line-height** 속성을 변경해가면서 브라우저 창에서의 글 간격을 확인해 보세요.
 - 2) 브라우저에서 글꼴크기를 변경해 가면서 **line-height**를 고정으로 했을 때의 문제점을 확인해 보세요

2. 텍스트 처리방법

- 텍스트의 오른쪽, 왼쪽 등으로 정렬하기 위해 `text-align`를 사용

`text-align`: 속성값(`right`, `left`, `center`)

- 텍스트에 밑줄을 주거나 글자에 다른 느낌을 주기 위해 `text-decoration` 사용

`text-decoration`: 속성값(`blink`, `line-through`, `none`, `overline`, `underline`)

- 문자를 들여쓰기를 하고 싶을 때 `text-indent` 보통, 첫 번째 글자를 들여쓰기 할 때 사용

`text-indent`: 속성값

- 소문자 , 대문자 전환를 위해서 `text-transform` 를 사용

`text-transform`: 속성값(`capitalize`, `lowercase`, `uppercase`)

- 문장의 세로 정렬 지정

`vertical-align`: 속성값(`auto`, `baseline`, `central`, `top`, `middle`, `bottom`)

2. 텍스트 처리방법

- 단어와 단어 사이의 간격

word-spacing: 속성값

- 문자와 문자 사이의 간격

letter-spacing: 속성값

- 예제 5

ex5.html의 Style Sheet 내용을 변경시켜 텍스트 처리에 어떤 변화가 생겼는지 테스트하면서 텍스트 처리 관련된 속성들을 익혀 보세요.

Part II

HTML & CSS

4. CSS – 레이아웃설계

1. Table 태그의 정확한 사용
2. 리스트 형식 정의하기
3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기
4. 폼 제작하기

1. Table 태그의 정확한 사용

❑ table의 가장 기본적인 코드

```
<table>
  <tr>
    <td>           콘텐츠 부분
  </td>
</tr>
</table>
```

❑ 헤더가 추가된 table의 기본적인 코드

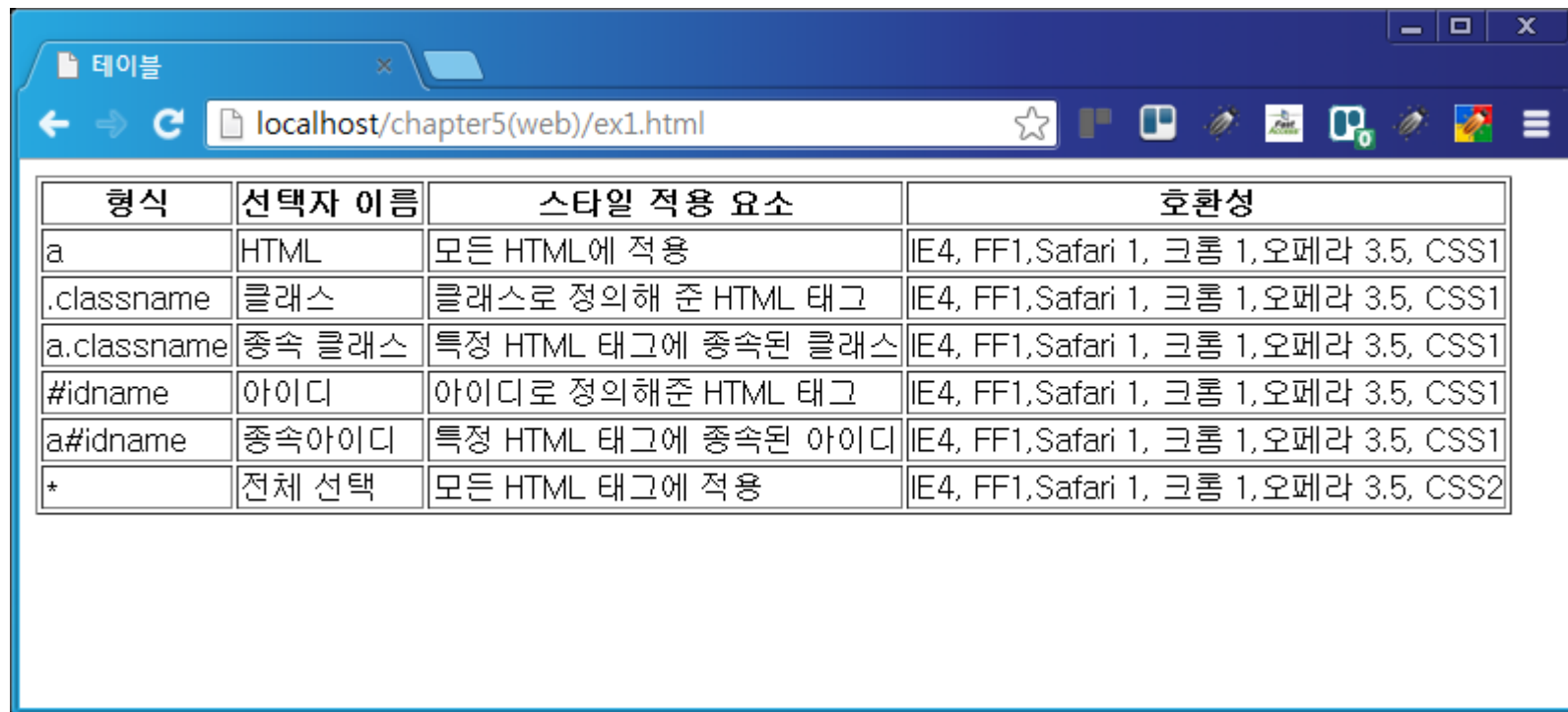
```
<table>
  <tr>
    <th>           제목부분
  </th>
</tr>
  <tr>
    <td>           콘텐츠 부분
  </td>
</tr>
</table>
```

tr	:	T able R ow
th	:	T able H earer
td	:	T able D ata

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제 1] 기본적인 테이블 소스 (practice1.html)

- 가장 기본적인 테이블의 형태입니다.
- 기본 코드에서 <th> , <td> 의 차이점은 무엇인가요?
- 다음 예제부터 단계별로 기본적인 HTML 코드는 그대로 두고 CSS만 변경하여 멋진 테이블로 변환합니다.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계1]

1. 기본 마진값과 패딩값을 없앱니다.
2. body 에 다음 속성을 적용해서 하위 엘리먼트 모두가 그 속성을 상속 받도록 해보세요.
기본글꼴 : “맑은 고딕”, “돋움”
기본글꼴 사이즈 : 0.75em(12px)
텍스트 색상 : #333
3. 테이블에 class 이름 tbl-ex 를 줍니다.
4. 그리고 테이블에 top margin 10px 과 중앙에 오도록 right-left 마진을 자동으로 적용합니다.



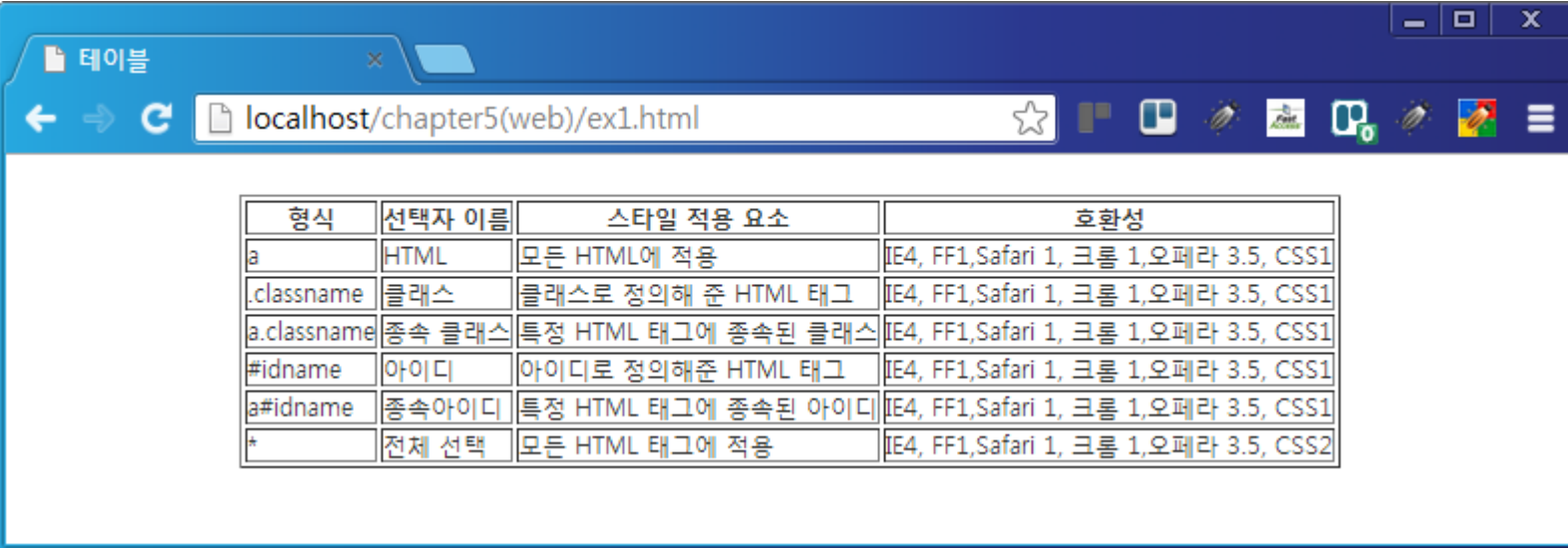
형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계2]

table 태그에 보면 속성으로 border=1 준 것을 이제는 CSS로 옮겨야 합니다.

- 1) table 태그안의 속성 border 를 없애고 클래스 tbl-ex에 solid 타입의 #333 색상의 solid 타입의 border를 그어 보세요.
- 2) 1)번 처럼 하면 table 외각에만 선이 그어지고 내부 cell에는 선이 그어지지 않습니다.
th, td에 같은 속성값의 border를 적용해 보세요. 두 종류의 태그 엘리먼트 들에 같은 속성을 적용하므로 그룹 선택자를 적용해 보세요.
- 3) 최종 결과가 단계1 와 같은가요?

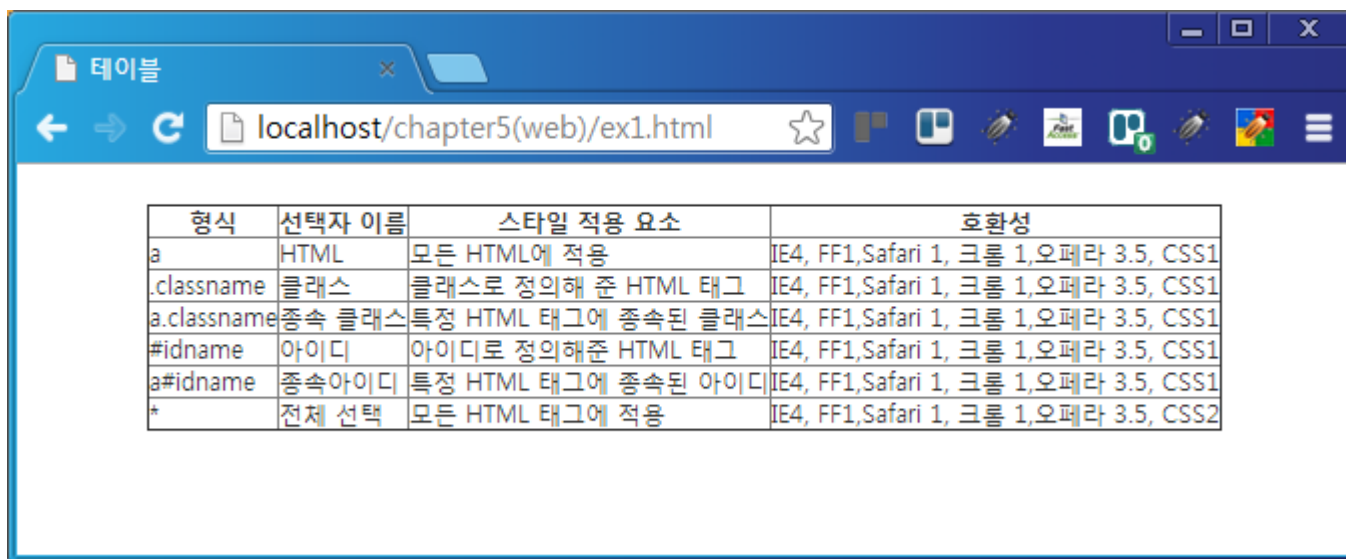


형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계3]

테이블의 스타일 속성중 중요한 속성이 border-collapse 입니다. border-collapse 속성값이 collapse이면 셀 간의 간격이 없어집니다. 마치, table 속성의 cellspacing = 0 와 같습니다. 확인해 보세요.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계4]

th 와 td 안의 콘텐츠가 너무 짝 차 있습니다. 내부 콘텐츠의 간격을 벌리기 위해 th 와 td의 padding 값을 TRBL 모두 8px 정도 줍니다.
th 와 td에 공통적인 속성값 설정이므로 그룹 선택자로 속성값을 부여 해보고 결과를 확인해 보세요.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계5]

테이블에 헤더 부분의 타이틀을 꾸며 볼려고 합니다.

- 1) th에 백그라운드 색을 #999로 설정해 보세요.
- 2) th의 폰트 크기를 1.1em(17.6px) 로 설정해 보세요.
- 3) th의 텍스트 색상을 #fff(white)로 설정해 보세요.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계6]

테이블 모양이 어느정도 갖추어 졌지만, 게시판용으로 쓰기에는 아직 미흡합니다.
일반적으로 게시판 테이블은 세로라인이 없습니다. 다음과 같이 적용합니다.

- 1) table의 왼쪽, 오른쪽 border를 0으로 설정해 보세요.
- 2) th, td의 왼쪽, 오른쪽 border를 0으로 설정해 보세요.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계7]

테이블 헤드의 border를 더 굵게 표시해서 타이틀을 더 강조하고 싶습니다.
th의 top, bottom의 border 굵기를 2px로 더 굵게 만들어 보세요.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습문제1 - 단계8]

타이틀을 제외한 게시물 리스트에서 게시물 간의 구분은 점선으로 하는 것이 더 보기 좋을 듯 싶습니다.
td의 border 스타일을 dotted로 적용해보세요.
(문제가 발생하면, th와 td의 border를 따로 적용해 보세요)

아래 그림 처럼 나오면 게시판이 완성 되었습니다.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2

1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습과제 1]

완성 된 게시판 리스트에 다음 스타일을 적용해 보세요.

<tr> 태그에 (게시물에) 마우스가 올라가면 배경그라운드 색상이 #fc6 되게 스타일을 추가해 보세요.

또 커서의 이미지가 손 모양이 되도록 스타일을 추가해 보세요.

(힌트 : 수도 선택자 :hover를 사용하면 됩니다.)



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a.classname	종속 클래스	특정 HTML 태그에 종속된 클래스	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
a#idname	종속아이디	특정 HTML 태그에 종속된 아이디	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1, Safari 1, 크롬 1, 오페라 3.5, CSS2


1. Table 태그의 정확한 사용

□ [실습과제 2]

그림과 같이 짝수번째 <tr>에는 기본 백그라운드 색상을 #E8ECF6 로 적용하고 싶습니다. 그림을 참고 해서 적용해 보세요.

(힌트 : 짝수 번째 <tr>에 같은 클래스 이름을 주고 그 클래스에 공통으로 백그라운드 색상 속성을 주면 됩니다.)

실습과제1번과 충돌이 나면 해결해야 합니다. 백그라운드가 적용된 짝수번째 <tr>도 실습문제 1번이 요구한대로 적용되어야 합니다.



형식	선택자 이름	스타일 적용 요소	호환성
a	HTML	모든 HTML에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
.classname	클래스	클래스로 정의해 준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a.classname	중속 클래스	특정 HTML 태그에 중속된 클래스	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
#idname	아이디	아이디로 정의해준 HTML 태그	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
a#idname	중속아이디	특정 HTML 태그에 중속된 아이디	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS1
*	전체 선택	모든 HTML 태그에 적용	IE4, FF1,Safari 1, 크롬 1,오페라 3.5, CSS2

2. 리스트 형식 적용하기

- ❑ List 형식은 목록 나타낼 때 사용
- ❑ 웹 페이지에서는 목록뿐만 메뉴를 만들 때도 사용

```
<ul>  
  <li>...</li>  
  <li>...</li>  
  <li>...</li>  
</ul>
```

```
<ol>  
  <li>...</li>  
  <li>...</li>  
  <li>...</li>  
</ol>
```

- ❑ 은 ● 과 같은 형식으로 순서가 없는 목록을 만들 때 사용
- ❑ 은 1, 2, 3과 같은, 또는 A, B, C 또는 a, b, c 그리고 로마자 I, II, III 등으로 시작 할 때 사용

2. 리스트 형식 적용하기

□ [예제 1] ex1.html

1) `` 에 `list_style-type` 속성에 다음 값들을 각각 적용해 보세요.

`square, disc, circle`

2) `` 에 `list_style-type` 속성에 다음 값들을 각각 적용해 보세요.

`decimal, lower-alpha, lower-roman, upper-alpha, upper-alpha`

3) ``에 적용했던 `list-style-type` 값들을 `` 에 적용해보세요.

반대로 ``에 적용했던 `list-style-type` 값들을 `` 에 적용해보세요.

결과는 ?

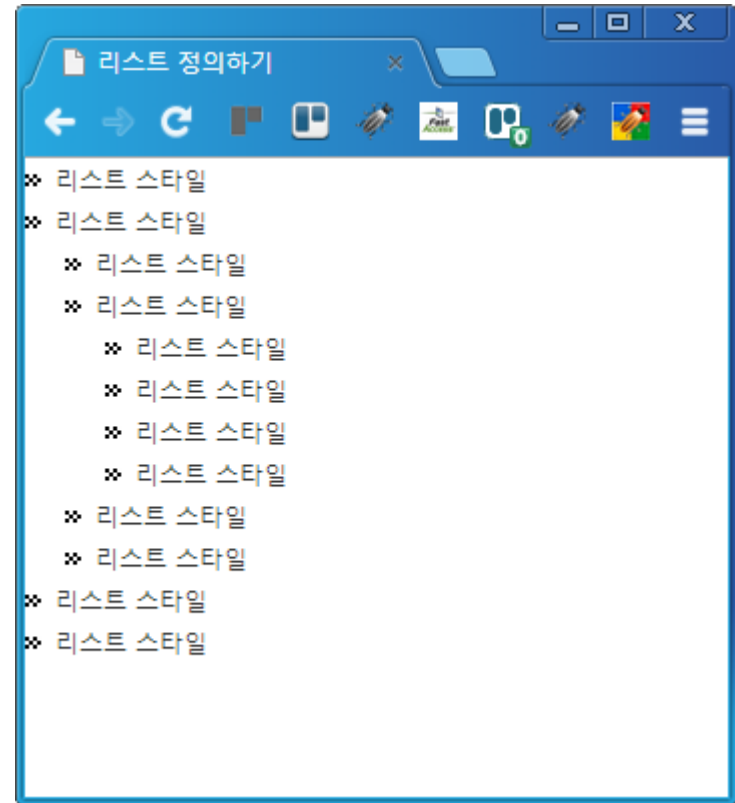
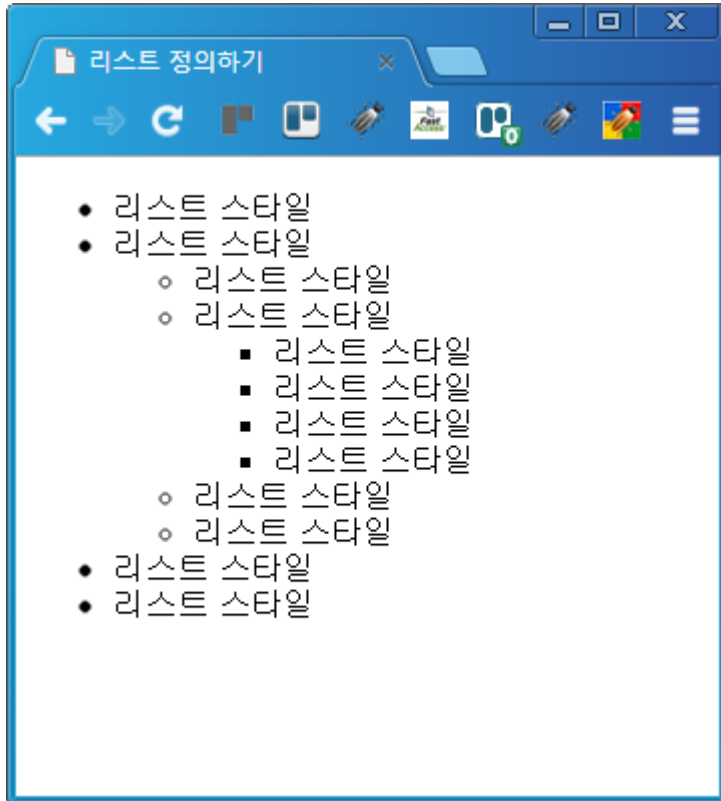
2. 리스트 형식 적용하기

- ❑ ``, ``은 **CSS**를 적용해 스타일 타입을 결정해 주면 구분 자체가 무의미
- ❑ 보통은 `` 를 많이 선호하고 사용하고 있음

2. 리스트 형식 적용하기

□ [실습문제 2] 기본적인 3depth 리스트 (practice2.html)

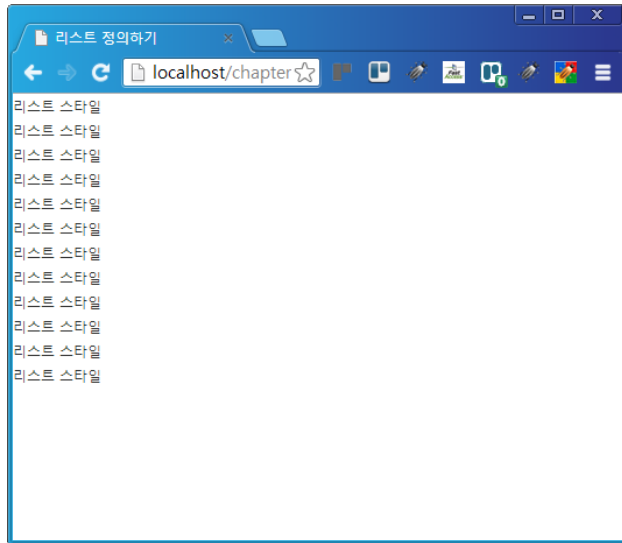
- background-image로 기본 리스트 type를 대체하는 실습문제입니다.



2. 리스트 형식 적용하기

□ [실습문제 2 – 단계1]

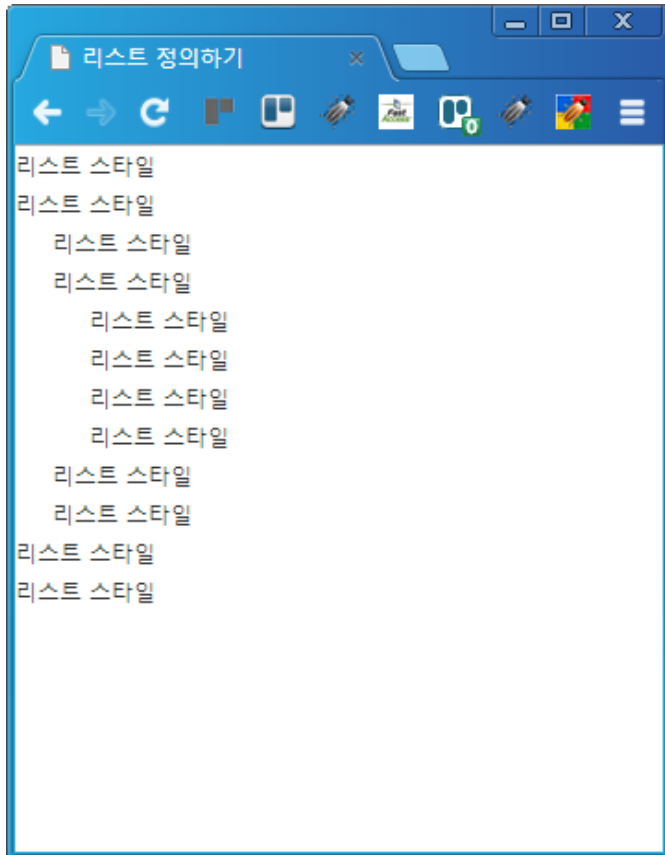
1. 기본 마진값과 패딩값을 없앱니다.
2. body 에 다음 속성을 적용해서 하위 엘리먼트 모두가 그 속성을 상속 받도록 해보세요.
기본글꼴 : “맑은 고딕”, “돋움”
기본글꼴 사이즈 : 0.75em(12px)
텍스트 색상 : #333.
3. 리스트 li의 간격을 조정하기 위해 line-height 값을 1.8em (28.8px) 줍니다.



2. 리스트 형식 적용하기

□ [실습문제 2 – 단계2]

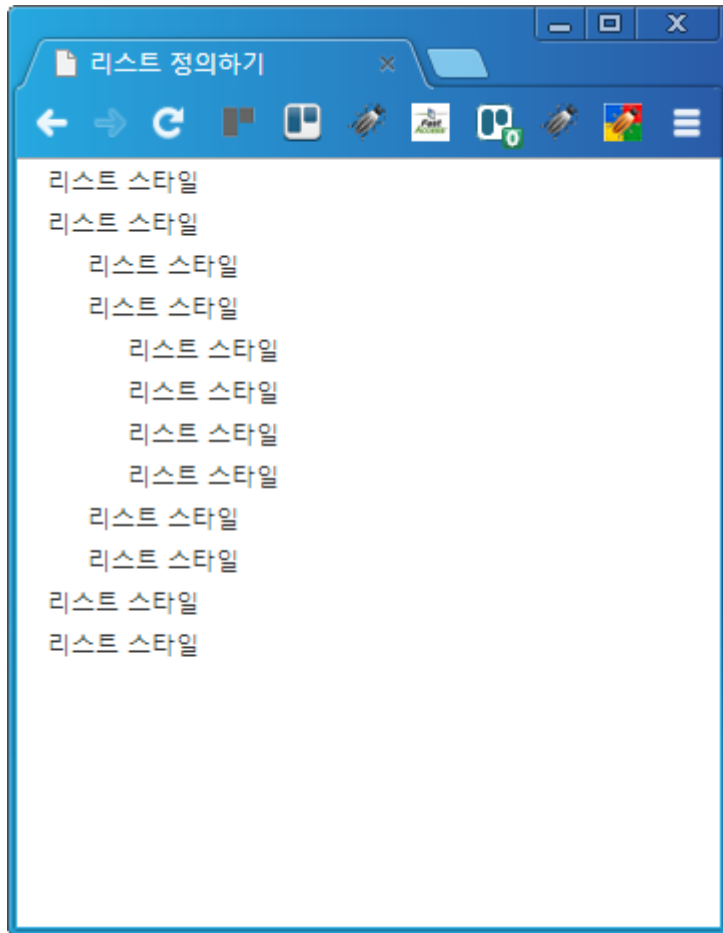
1. 모든 서브 태그(엘리먼트)에 left margin값 20px을 주어 자연스럽게 depth가 생기도록 합니다.
2. 에 list-style-none을 주어 기본 블릿이 생기는 것을 막습니다.



2. 리스트 형식 적용하기

□ [실습문제 2 – 단계3]

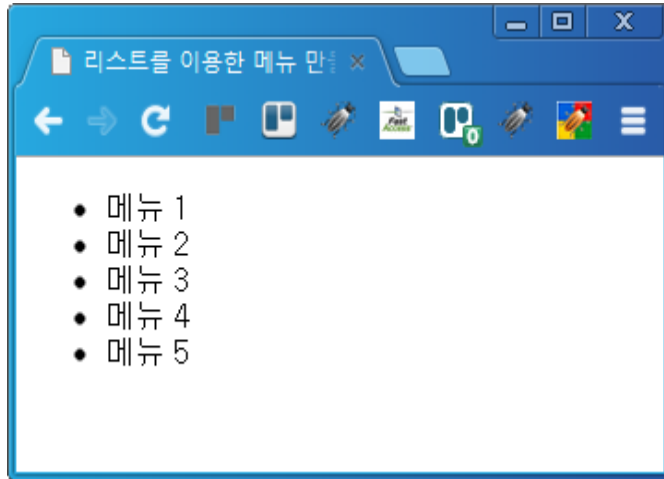
list item 에 이미지를 앞에 넣기 위해 left padding 값을 15px 줍니다.



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3] 기본적인 리스트 (practice3.html)

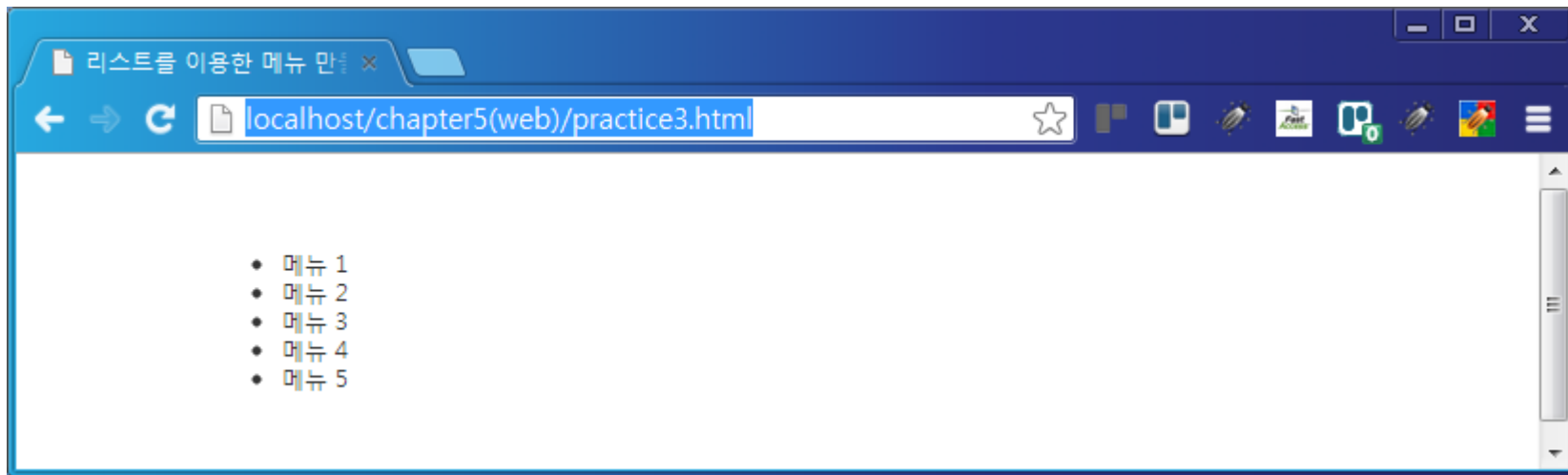
- 리스트는 메뉴를 만들 때도 사용합니다.
- 단계별로 CSS설정하여 그림과 같이 기본적인 리스트 메뉴에서 탭메뉴로 변환합니다.



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계1]

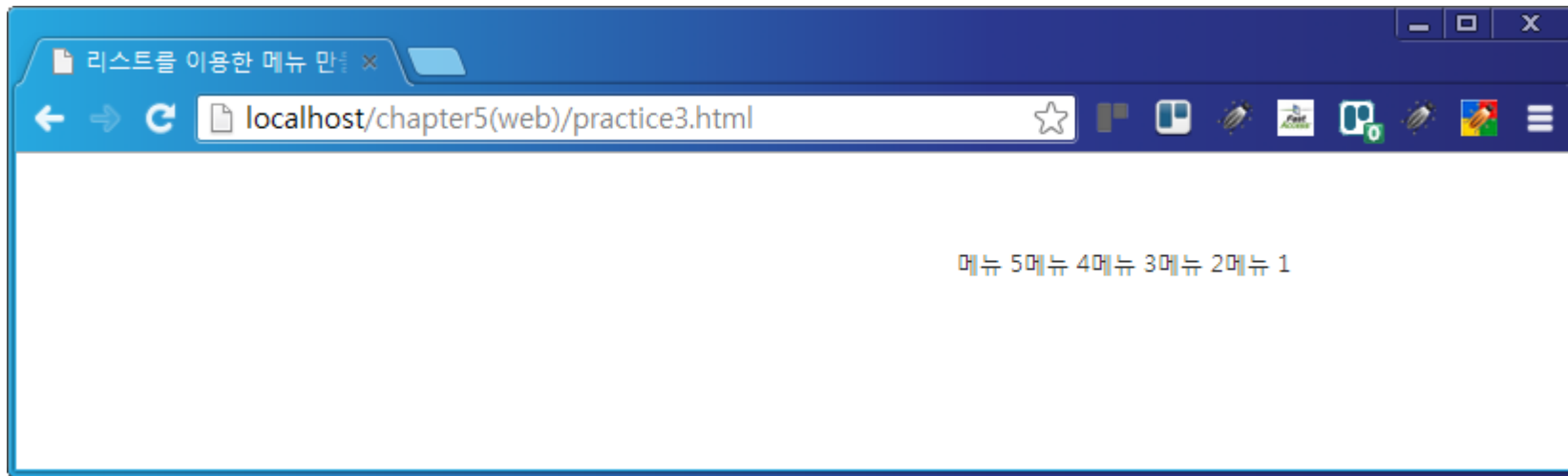
1. 기본 마진값과 패딩값을 없앱니다.
2. body 에 다음 속성을 적용해서 하위 엘리먼트 모두가 그 속성을 상속 받도록 해보세요.
기본글꼴 : “맑은 고딕”, “돋움”
기본글꼴 사이즈 : 0.75em(12px)
텍스트 색상 : #333
3. 그리고 리스트를 둘러 싸고 있는 <div>에 class “tab-box”를 부여 합니다.
4. 탭 박스에 margin-top 20px, margin-left , margin-right를 자동으로 하여 중앙에 위치 시킵니다.
5. 탭 박스의 넓이를 지정해 줍니다. 520px



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계2]

1. 탭메뉴에 해당되는 를 list-type-style 를 none으로 설정합니다.
2. 탭메뉴 아이템 를 right로 float 시킵니다.



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계3]

1. 탭메뉴 아이템 를 탭으로 만듭니다.

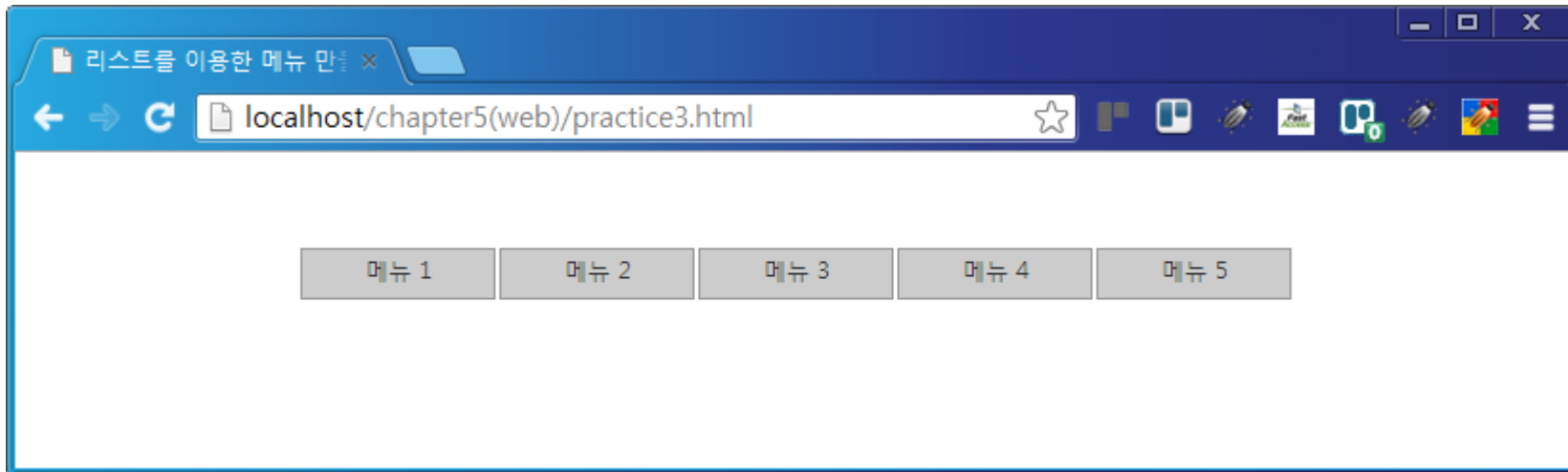
`width:100px height:22px; border:1px solid #999, background-color:#ccc`

2. 탭 꾸미기

`text-align:center, padding-top: 3px`

3. 탭 아이템 간 간격 벌리기

* 에 `margin-right:2px` 를 적용합니다.*



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계4]

1. 모서리가 둥근 탭을 만듭니다. (css3)

border-top-left-radius 과 **border-top-right-radius**를 각각 10px 씩 적용합니다.

2. 탭 리스트 의 높이를 적용합니다.

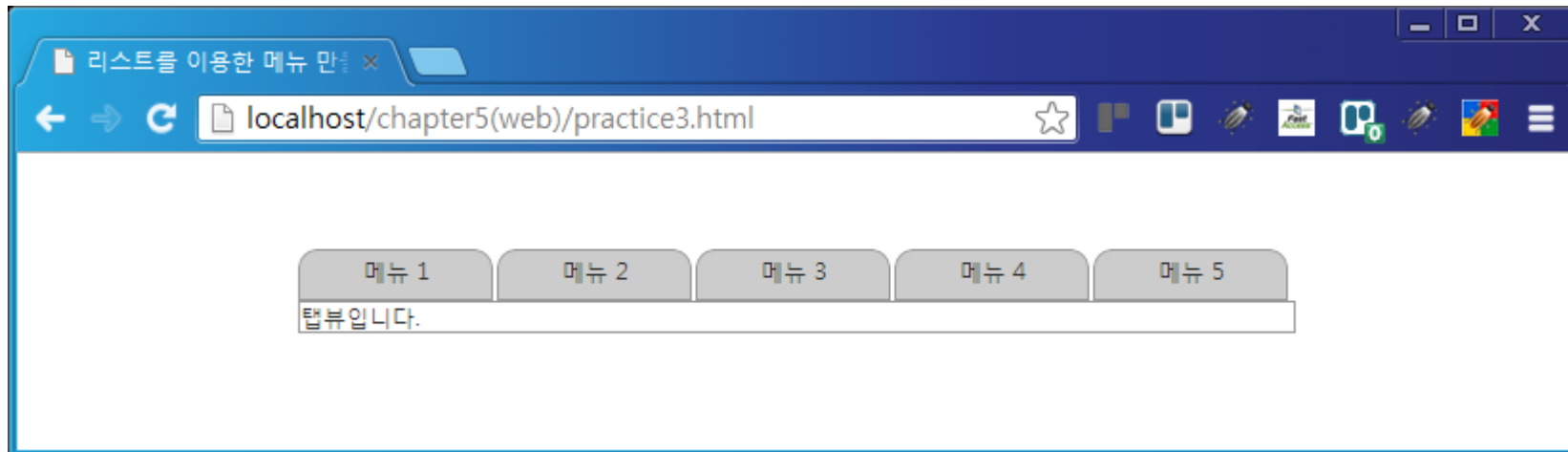
22 + 2 + 3 = 27px (탭 아이템 높이 + 테두리 선 + 내부 padding 값)

3. 탭 리스트 아래에 다음 속성으로 탭 뷰 엘리먼트

<div> 탭뷰입니다. </div>

를 추가 합니다.

width:100px, border:1px solid #fff



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계5]

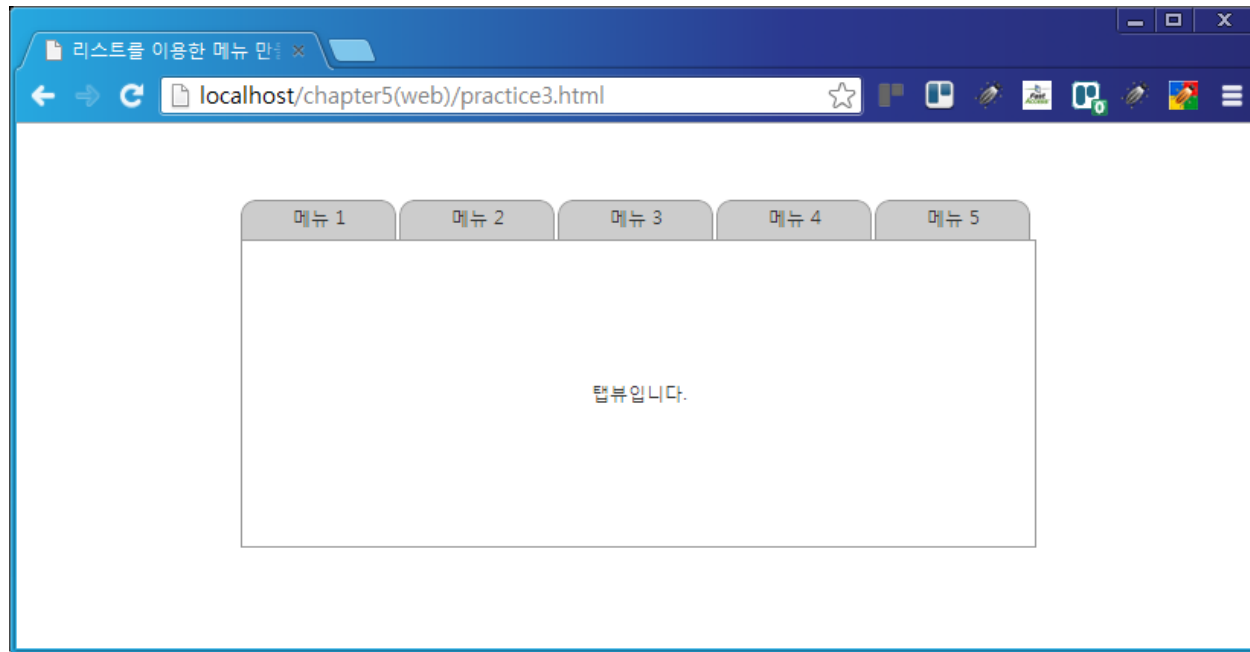
1. 탭뷰의 위치를 조정해서 탭과의 수평라인을 맞춥니다.

margin-top: -1px

2. 테스트를 위해 탭뷰의 스타일을 조정합니다.

text-align:center;

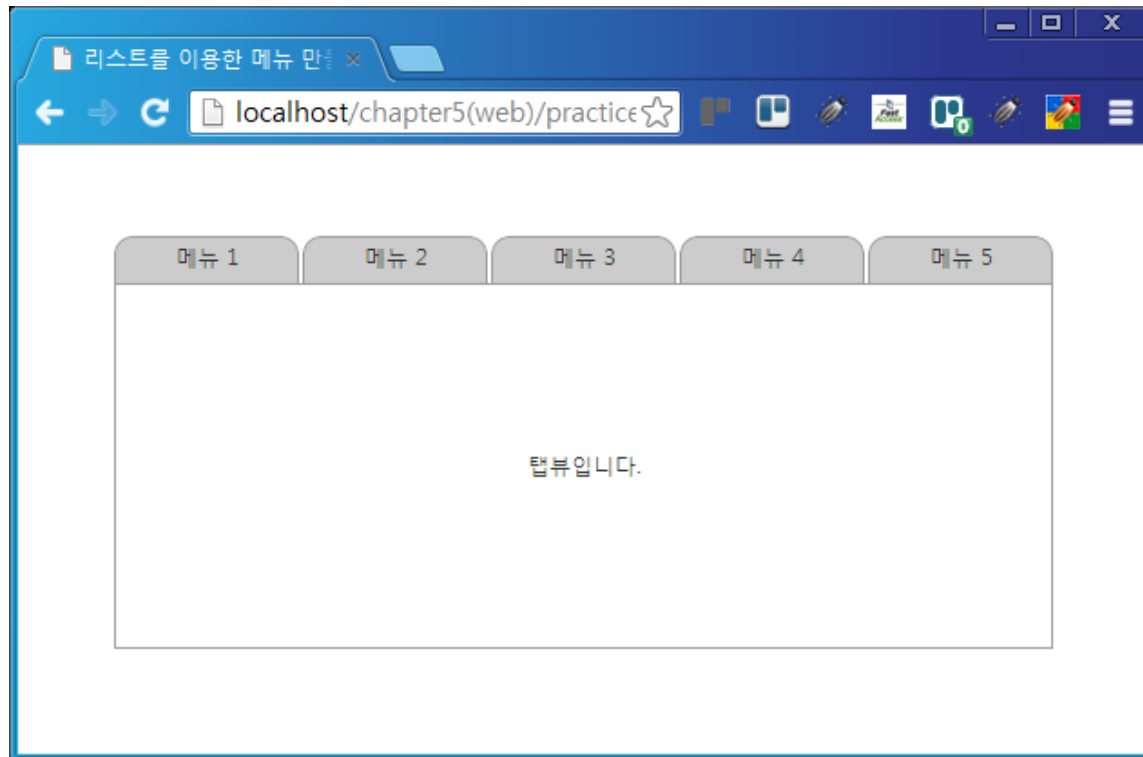
line-height:200px;



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습문제 3 – 단계6]

1. 탭뷰의 길이를 조정해서 탭과 의 길이를 맞춥니다. (현재 100%가 왜 틀립니까?)
width: 516px
2. 완성 되었습니다. 추가해야 하는 부분은 탭의 선택 그리고 작동하게 끔 하는 자바스크립트 코드입니다.



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습과제 3]

HTML 소스를 보면 “메뉴4” 라는 텍스트가 있는 에 “selected” 라는 클래스 이름이 지정되어 있습니다.
이 클래스 이름으로 그림과 같은 선택효과를 내보세요.



3. 리스트를 이용한 메뉴 만들기

□ [실습과제 4]

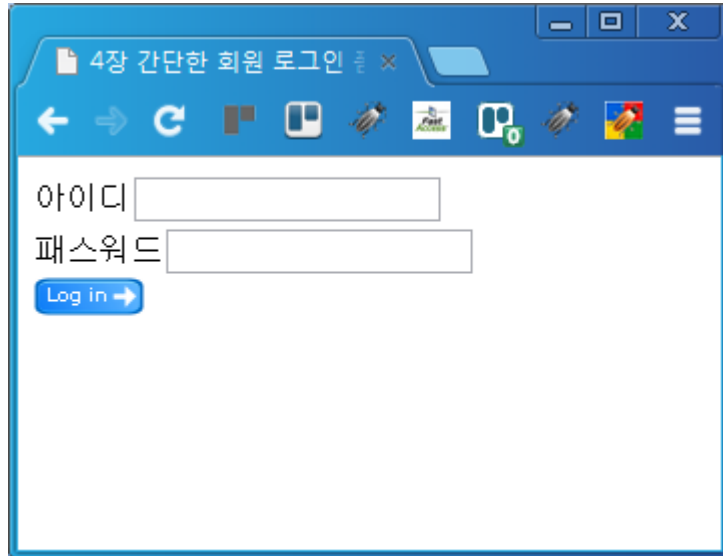
마우스를 눌렀을 때 탭이 선택되고 탭뷰안의 텍스트가 변하는 것을 구현해보세요.



4. 폼제작 하기

□ [실습문제 4] 기본 form으로 폼 제작 (practice4.html)

- 로그인 폼을 CSS적용해 보다 정교한 폼으로 만드는 실습문제 입니다.



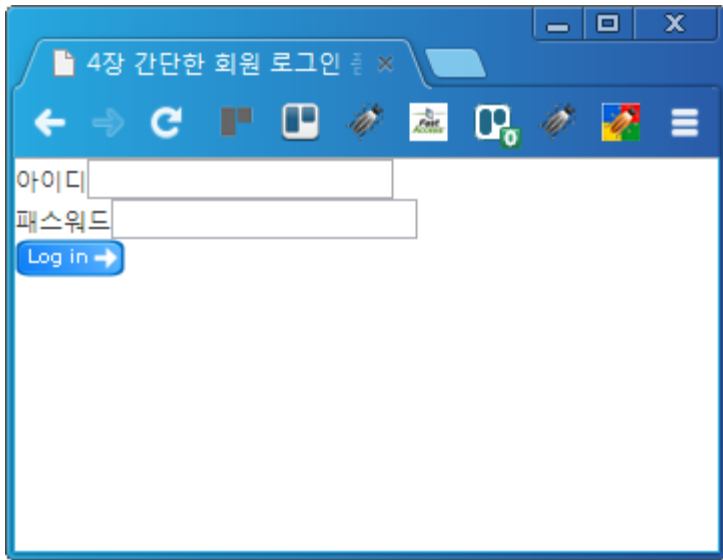
The image shows a web browser window with a single tab titled "4장 간단한 회원 로그인". The browser's address bar and toolbar are visible. The main content area displays a simple login form with the following elements:

- A label "아이디" (ID) followed by a text input field.
- A label "패스워드" (Password) followed by a text input field.
- A blue button labeled "Log in" with a right-pointing arrow.

4. 폼제작 하기

□ [실습문제 4 - 1단계]

1. 기본 마진값과 패딩값을 없앱니다.
2. body 에 다음 속성을 적용해서 하위 엘리먼트 모두가 그 속성을 상속 받도록 해보세요.
기본글꼴 : “맑은 고딕”, “돋움”
기본글꼴 사이즈 : 0.75em(12px)
텍스트 색상 : #333
3. form의 id를 login-form이라고 설정합니다.



4. 폼제작 하기

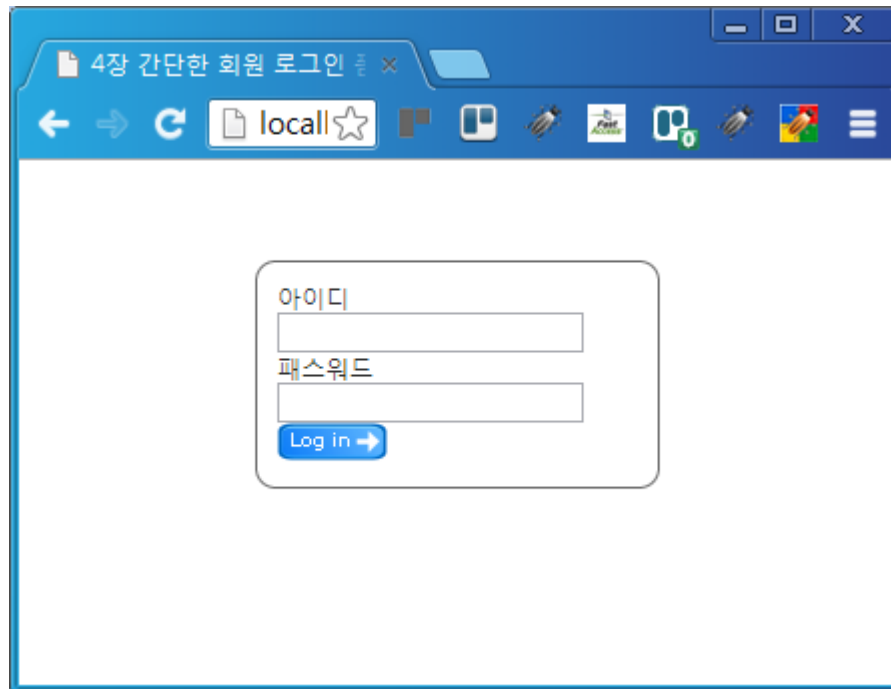
□ [실습문제 4 - 2단계]

1. login-form 의 width및 테두리 길이등에 스타일을 적용합니다.

width:180px, padding:10px, border 1px solid #666 이며

border-radius: 10px (CSS3) 둥근모서리로 바꿉니다.

margin 은 left right는 자동으로 잡아 주고 height는 대략 50px쯤 잡아 줍니다.



4. 폼제작 하기

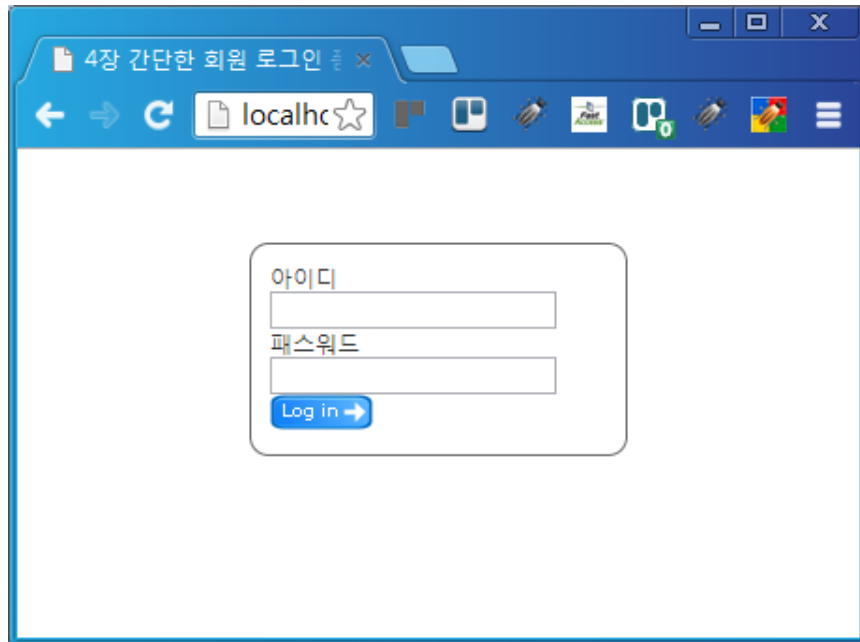
□ [실습문제 4 - 3단계]

1. label은 input 앞에서 라벨링을 합니다.
2. label은 원래 인라인 태그입니다.

실습문제와 같이
태그 없이 아래로 떨어지기 위해서는 label을 블록 엘리먼트로 고쳐줘야 합니다.

```
label { display:block }
```

3. HTML 소스에서
 모두 없애고 label를 테스트 해보세요



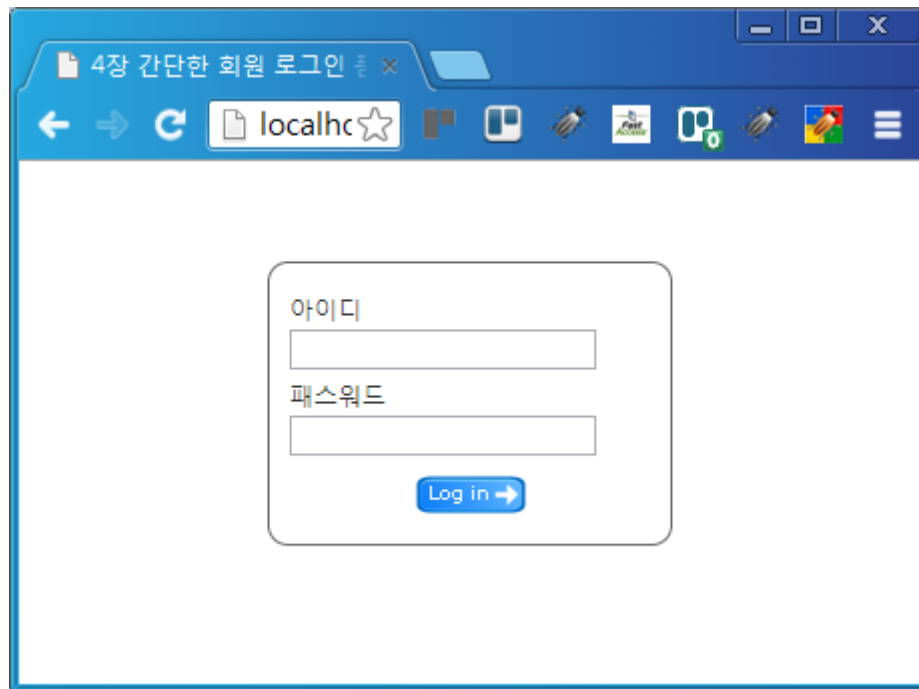
4. 폼제작 하기

□ [실습문제 4 - 4단계]

1. label은 input과 너무 붙어 있으므로 top margin 과 bottom margin을 각 각 5px 3px 정도 적용해 보세요.
2. login button 도 위치 조정이 필요 합니다.

input 엘리먼트는 inline 엘리먼트로 label과 마찬가지로 display:block 속성을 주고 이미지의 width 속성을 준후, 적당히 margin 값을 조절해 보세요.

input[type=image] 로 input은 type 지정으로 선택할 수 있으니 적용해 보세요.



Part III

자바스크립트

1. JavaScript Basic

- 1. 개요
- 2. 기본 문법
- 3. 객체
- 4. 이벤트

1. 개요 - 역사

- ❑ 네스케이프의 라이브 커넥트 라는 서버측 기술에서 연동이 필요한 클라이언트측의 스크립트 언어였던 라이브스크립트에서 부터 시작
- ❑ 네스케이프사가 **SUN**사와의 제휴로 이름이 자바스트립트로 변경하고 **HTML** 보완 언어로 발표 (**1995년**)
- ❑ **MS**의 독자적 **J**스크립트 발표등 통일되지 않은 스펙과 호환성 문제 발생
- ❑ 네스케이프사가 **1996년** 자바스크립트 스펙을 **ECMA**국제회의에 제출 , 첫 버전 **ECMA-262** 발표.
- ❑ 지금은 **ECMA-262** 세 번째 버전이 나와 있으며 이를 기반으로 한 자바 스크립트 **1.6**이 대부분 브라우저에서 지원되고 있다.

1. 개요 – Hello World

□ [실습1] Hello World

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" lang="ko">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
<title>Hello World</title>
<script type="text/javascript">
    document.write( "Hello World" );
</script>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

**document.write("Hello World") 대신 alert("Hello World") 로 바꾸고 브라우저에서 확인
보세요.**

1. 개요 – 실행과 특징

- 브라우저 내에 내장된 자바스크립트 실행엔진 (해석기)를 통해 실행되어지고 브라우저 화면에 반영된다.
- 객체지향이라기 보다는 **객체 기반 스크립트 언어**
- 객체를 생성하는 클래스 개념은 지원하지 않지만 **prototype** 이라는 객체 생성 지원 개념이 있다.

1. 개요 – 실행과 특징

□ HTML 문서 내에서 자바스크립트 사용하기

```
<html>
<body>
...
<script
type="text/javascript">
    자바스크립트 소스코드
</script>
...
</body>
</html>
```

```
<html>
<head>
<script
type="text/javascript">
    자바스크립트 소스코드
</script>
</head>
<body>
...
</body>
</html>
```

보통 헤드안에 삽입되어 실행 되나 본문 어디에도 삽입되어 실행될 수 있다

1. 개요 – 실행과 특징

□ HTML 문서 내에서 자바스크립트 사용하기

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript" src="hello.js"></script>
</head>
<body>
...
</body>
</html>
```

- 외부 파일을 불러서 실행할 수 있다 (보통 이방식으로 자바스크립트를 실행하고 관리한다)

□ [실습2]

실습1를 외부파일에서 불러와 실행 시키는 방식으로 수정하고 확인해 보세요.

2. 기본문법 - 변수 와 데이터 타입

❑ 기본 데이터 타입

Number, String, Boolean

```
<script type="text/javascript">

var number = 5
var anotherNumber = new Number(5)
var pi = 3.14
var string = "Hello, I'm a string!"
var anotherString = new String( "Hello, I'm a string!" );
var used = false;

alert( typeof number)
alert( typeof anotherNumber )
alert( typeof pi )
alert( typeof string )
alert( typeof anotherString )
alert( typeof used )

</script>
```

2. 기본문법 - 변수 와 데이터 타입

❑ null 과 undefined

```
<script type="text/javascript">

var myVar, myVar2 = null;
alert( myVar + ", " + myVar2 );
alert( myVar == myVar2 );
alert( myVar === myVar2 );

</script>
```

2. 기본문법 – 변수 와 데이터 타입

❑ 변수 이름 규칙

변수의 이름은 알파벳(대문자 A ~ Z, 소문자 a ~ z), 밑줄(_)이나 달러(\$)로 시작될 수 있으며, 다음에는 알파벳, 밑줄, 달러 기호에 추가로 숫자(0 ~ 9)까지 사용할 수 있다.

❑ 선언없이 대입시에 변수 타입이 결정된다.

```
<script type="text/javascript">

v = "This is Test";
alert( typeof v );

v = 20;
alert( typeof v );

</script>
```

2. 기본문법 – 변수 와 데이터 타입

❑ 변수 범위

```
<script type="text/javascript">

function func() {
    v1 = "hello javascript";
}

func();
alert( v1 );

</script>
```

❑ v1 앞에 var를 붙히게 되면?.

❑ var와 함께 변수에 값을 대입하는 것이 좋다.

2. 기본문법 - 구문

- 세미콜론을 반드시 구문끝에 붙여야 하는 것은 아니다.

```
<script type="text/javascript">

var str = "This is Test"
document.write( str )

</script>
```

- 한 줄로 붙혀 쓸 수는 없다.

```
<script type="text/javascript">
var str = "This is Test" document.write( str )
</script>
```

- 엔진이 한줄 씩 일거나 ;(세미콜론) 으로 분리된 구문을 읽어 해석해 나가기때문에
문장사이에는 \n(개행) 이나 ;(세미콜론) 으로 분리

2. 기본문법 - 구문

- 자바와 마찬가지로 **Camel** 표기법이 기본

```
<script type="text/javascript">

//// CamelCase is the norm
if(fooBar == bazBat) {}

</script>
```

- 객체 속성, 메서드에 접근 할 때에는 . 으로 접근한다.

```
<script type="text/javascript">
someObject.someMethod();
</script>
```

- 주석은 한줄 주석 // , 여러줄 주석 /* */ 모두 가능하다.

2. 기본문법 - 조건문

□ If문, If~else, if~else if 등의 조건문은 다른 언어들과 다르지 않다.

```
<script type="text/javascript">

var something = false;
if( something ) doSomething();

</script>
```

```
<script type="text/javascript">

if(something == foobar) {
    alert("equals foobar!");
} else if(something == bazbat) {
    alert("equals bazbat!");
} else {
    alert("equals neither!");
}

</script>
```

2. 기본문법 - 조건문

□ Switch 문도 사용이 가능하다.

```
<script type="text/javascript">

switch( something ) {
    case "foobar":
        // if something == "foobar"
        alert( "foobar!" );
        break
    case "barfoo":
        // if something == "barfoo"
        alert("Barfoo!");
        break
    case "fallthru":
        // without a break, results will cascade
        // the result? [alert] Falling through...
        // [alert] fallen through
        alert("Falling through...");
    case "fellthru":
        alert("fallen through.");
        break
    default:
        // if there is no case "*" match, execute this code
        alert("Case not found... here's a default")
}
</script>
```

2. 기본문법 - 반복문

- ❑ for, while, do~while 문도 다른 언어들과 틀리지 않다.

```
<script type="text/javascript">

for(var i = 0; i < 3; i++) {
    document.write( I + "<br>" );
}

</script>
```

- ❑ [실습3] 1단에서 9단까지 구구단 출력해 보세요.

- ❑ [실습4]

**

*

3. 객체 - 정의 / 생성

- ❑ 정보를 관리하기 위해 의미를 부여하고 분류하는 논리적 단위
- ❑ 클래스의 인스턴스(instance) -> 구체화, 실체화
- ❑ 객체는 속성(attribute) 과 함수(Function)을 가지고 있다.
- ❑ [실습 5] 객체의 생성

```
var employee1 = new Object();
employee1.name = "홍길동";
employee1.title = "과장";
employee1.showInfo = function() {
    document.write( "이름 : " + this.name );
    document.write( "<br>" );
    document.write( "직책 : " + this.title );
}

employee1.showInfo();
```

3. 객체 - 정의 / 생성

□ JSON (JavaScript Object Notation)

□ 자바스크립트에 객체생성을 위한 표기하는 방법

□ 언젠 객체든지 표기할 수 있고 바로 생성가능

□ [실습 6 - 1] 객체의 생성(JSON)

```
var employee1 = {};  
employee1.name = "홍길동";  
employee1.title = "과장";  
employee1.showInfo = function() {  
    document.write( "이름 : " + this.name );  
    document.write( "<br>" );  
    document.write( "직책 : " + this.title );  
}  
  
employee1.showInfo();
```

3. 객체 - 정의 / 생성

□ [실습 6 - 2] 객체의 생성(JSON)

```
var employee1 = {  
  name: "홍길동",  
  title: "과장",  
  showInfo: function() {  
    document.write( "이름 : " + this.name );  
    document.write( "<br>" );  
    document.write( "직책 : " + this.title );  
  }  
}  
  
employee1.showInfo();  
alert( employee1.name + " " + employee1.title );
```

3. 객체 - 정의 / 생성

□ [실습 6 - 3] 객체의 생성(JSON) - 코마 사용에 조심

```
var foo = {  
  name: "bar",  
  nick: "buzz"  
  aNumber: 5,  
  doStuff: function() {  
    alert( "I'm" + this.name );  
  },  
}
```

어디에서 에러가 있는 지 찾고 바르게 수정 해 보세요.

3. 객체 – 정의 / 생성

□ 생성자 사용

```
var Foo = function() {  
    this.name = "bar";  
    this.nick = "buzz";  
    this.aNumber = 5;  
    this.doFoo = function() {  
        alert( "I'm " + this.name );  
    };  
}  
  
var foo = new Foo();  
foo.doFoo();
```

□ [실습 6 – 4]

Foo 생성자에서 name, nick 를 초기화 시킬수 있도록 수정해 보세요.

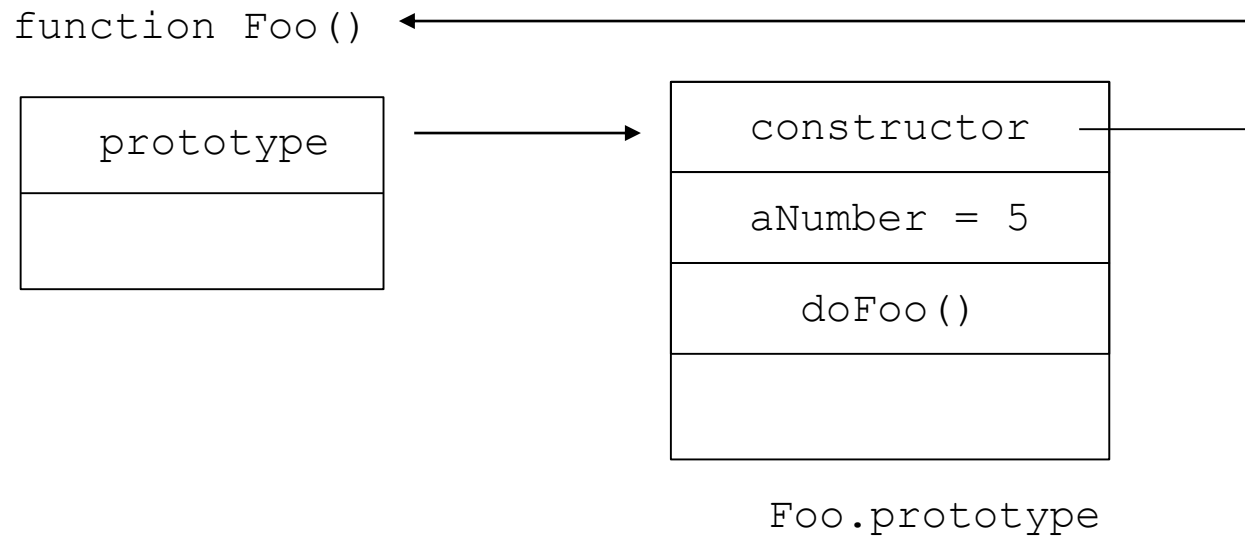
3. 객체 - 정의 / 생성

□ prototype 기반의 상속을 통해 객체지향 구현 (속성, 함수 공유)

```
var Foo = function( name, nick ) {  
    this.name = name;  
    this.nick = nick;  
}  
  
Foo.prototype.aNumber = 5;  
Foo.prototype.doFoo = function() {  
    alert( "I'm " + this.name );  
};  
  
var foo1 = new Foo( "foo1", "nick1" );  
foo1.doFoo();  
  
var foo2 = new Foo( "foo2", "nick2" );  
foo2.doFoo();
```

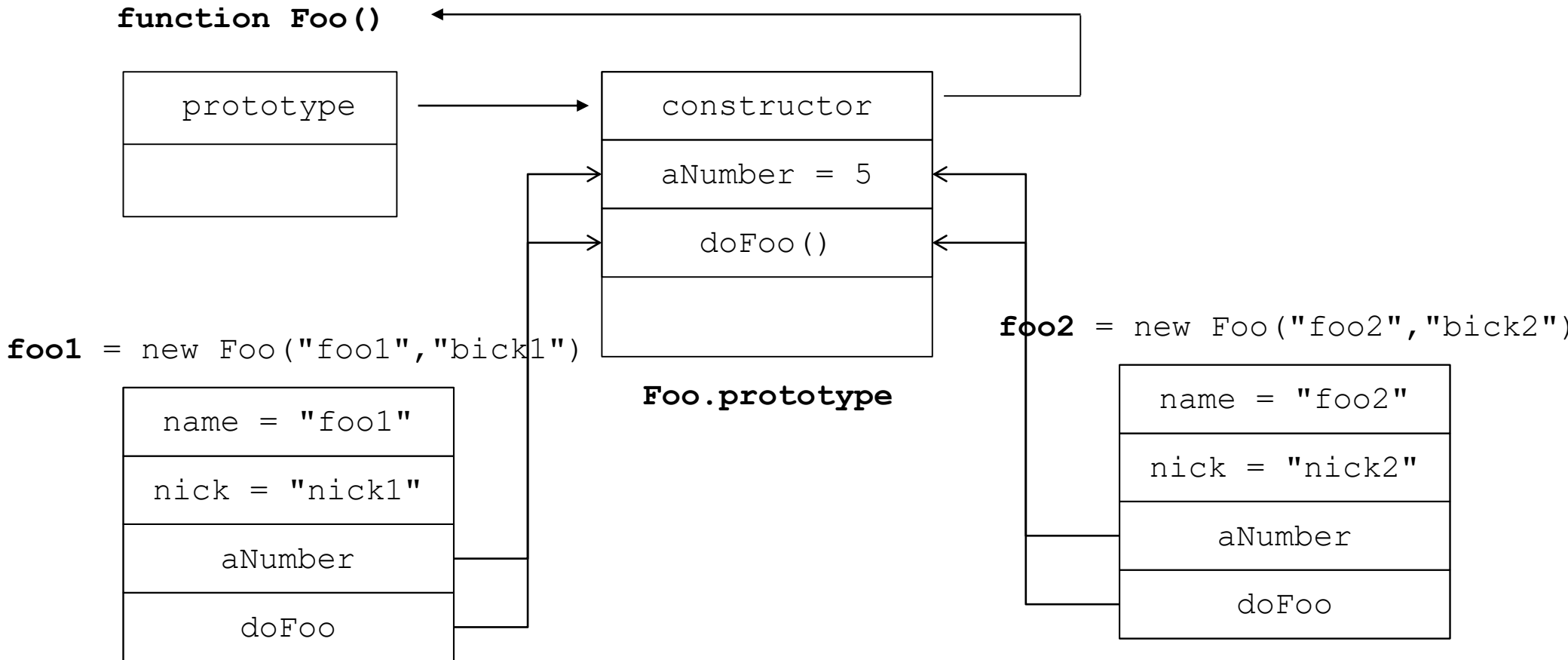
3. 객체 - 정의 / 생성

□ prototype 기반의 상속



3. 객체 - 정의 / 생성

□ prototype 기반의 상속



3. 객체 - 정의 / 생성

□ [실습예제 6 - 5]

다음 속성과 함수(메서드)를 가지고 있는 **Class** 개념을 **function**과 프로토타입을 사용하여 구현해 보세요.

- 1) 생성자 함수 **Rectangle** (클래스 **Rectangle**)
- 2) **LeftTop** 좌표 **x1, y1**
- 3) **RightBottom** 좌표 **x2, y2**
- 4) **backgroundColor** (**#fff**)
- 5) **show** 함수 : 화면에 사각형을 표시

3. 객체 - 정의 / 생성

□ [실습예제 6 - 5]

다음 속성과 함수(메서드)를 가지고 있는 **Class** 개념을 **function**과 프로토타입을 사용하여 구현해 보세요.

1) 생성자 함수 **Rectangle (x1, y1, x2, y2, color)**

2) **LeftTop** 좌표 **x1, y1**

3) **RightBottom** 좌표 **x2, y2**

4) **color (#000)**

5) **show** 함수 : 화면에 사각형을 표시

"[width:100, height:200, color:#000] 인 사각형을 그렸습니다."

3. 객체 - 정의 / 생성

□ [실습예제 6 - 6]

- 1) 실습예제 6-5에 **CSS**를 사용해서 실제로 그려보기
- 2) **position: absolute** 개념 익히기.
- 3) 동적으로 객체에 속성 삽입. (**border**)

3. 객체 – 내장 객체 **Array**

□ 배열 생성

1) **var a = new Array(10);**

2) **var a = new Array();**

3) **var a = new Array(1, "ABC", true) ;**

□ 배열 생성 (리터럴)

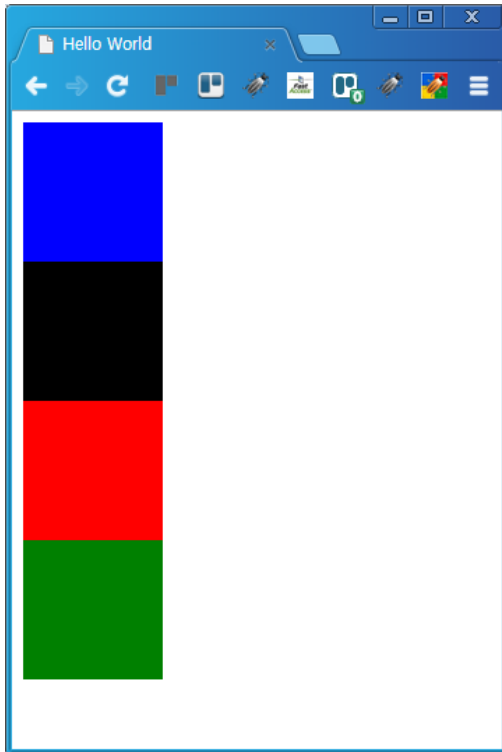
var a = [];

3. 객체 - 내장 객체 Array

❑ **length** 속성 : 배열의 **size**를 담고 있는 속성

❑ [실습예제 6-7]

배열을 사용해서 다음과 같은 결과가 나오도록 자바스크립트 코드를 작성해 보세요.



[힌트] 색상 배열 선언에 다음 코그를 사용합니다.

```
var colors = ["blue", "black", "red", "green"];
```

3. 객체 – 내장 객체 **Array**

□ 배열과 객체의 관계

속성 접근시 실습예제와 같이 배열처럼 접근할 수 있다

[실습예제 6-8]

```
var employee1 = {  
  name: "홍길동",  
  title: "과장"  
}  
  
alert( employee1["name"] + " " + employee1["title"] );
```

3. 객체 – 내장 객체 **Array**

□ 주요 함수

종류	설명
<code>concat(array1,...)</code>	배열을 하나로 합친다.
<code>join(str)</code>	배열 전체를 <code>str</code> 구분자를 가지는 하나의 문자열로 만든다.
<code>pop()</code>	배열의 맨 마지막 변수를 삭제한다.
<code>push(item1,...)</code>	배열의 마지막에 변수들을 추가한다.
<code>reverse()</code>	배열의 순서를 뒤집는다.
<code>shift()</code>	배열의 맨 처음 값을 삭제한다.
<code>slice()</code>	배열의 일부분만을 추출하여 새로운 배열을 만든다.
<code>sort(func)</code>	배열을 정렬한다.

3. 객체 – 내장 객체 String

□ 배열처럼 다룰 수 있다.

[예제 6- 9]

문자열을 배열처럼 접근해서 사용하는 예제 입니다.

IE에서 잘 작동하는 지 확인해 보고 잘 작동하도록 수정해 보세요.

```
var str = "Hello, I'm a string!";  
alert( "문자열 길이는 : " + str.length );  
  
for(var i = 0; i < str.length; i++) {  
    alert( str[i] );  
}
```

3. 객체 – 내장 객체 String

□ 합치기 와 자동 형 변환

[예제 6- 10]

문자열 합치기 예와 그 때, 자동 변환되는 경우들을 확인해 보세요.

```
alert( "첫 번째 문자열 " + " 두 번째 문자열" );

var str = "number " + 5;
alert ( str + " : " + typeof( str ) );

str = 5 + "5";
alert ( str + " : " + typeof( str ) );
```

3. 객체 – 내장 객체 String

□ [예제 6- 11] 주요함수 사용 예 1

```
var str = "string1 string2 string3"

alert( str.length );

var start = str.indexOf( 'string2' );
alert( start );
alert( str.substr( start ) );

// 간단히,
alert( str.substr( str.indexOf( 'string2' ) ) );

// str은 변하지 않는다.
alert( str );
```

3. 객체 – 내장 객체 String

□ [예제 6- 12] 주요함수 사용 예 2

```
var str = "string1 string2 string3"

// 배열로 분리한다.
var a = string.split(' ');

// 배열을 확인하는 코드를 직접 작성해 보세요.
```

3. 객체 – 내장 객체 String

□ [예제 6- 13] Escaping HTML, URLs, etc.

```
//에러
"<h3>Here's a headline!</h3>".escape();

// escape 함수는 전역함수로 제공
var escaped = escape("<h3>Here's a headline!</h3>");
var unescaped = unescape(escaped);

// URL 인코딩
var url = "http://mysite.com/?stuff=\"안 대혁!&bar=";
var encodedURL = encodeURIComponent(url);
var decodedURL = decodeURIComponent(encodedURL);
```


3. 객체 – 내장 객체 **Date**

□ **Date**객체는 날짜와 시간을 다루는 객체이다.

□ 기본 사용법

```
var d = new Date(); // 현재 시간  
document.write( d );
```

□ [예제 6-14]

다음 **Date**객체 생성자를 사용해 **Date** 객체를 생성하고 **document.write** 를 이용해 결과를 확인해 보세요.

1) **Date(year, month, day)**

2) **Date(yyyy, mm, dd, hh, mi, ss)**

3) **Date(milliseconds)**

3. 객체 – 내장 객체 **Date**

□ 관련 함수

종류	설명
getFullYear() / setYear()	년도
getMonth() / setMonth()	월(0:1월, 1:2월,, 11:12월)
getDate() / setDate()	일(1일 ~ 31일)
getDay() / setDay()	요일(0:일요일, 1:월요일, ...,6:토요일)
getHours() / setHours()	시간(0시 ~ 23시)
getMinutes() / setMinutes()	분(0 ~ 59)
getSeconds() / setSeconds()	초(0시 ~ 59)
getMilliseconds() / setMilliseconds()	시간(0시 ~ 23시)
getHours() / setHours()	시간(0시 ~ 23시)

3. 객체 – 내장 객체 **Date**

□ [실습예제 6-15] Date 객체 함수 사용

```
var d = new Date(2013, 0, 28); //2013 년 1월 28일
document.write(
    " 년도: " + (d.getFullYear() + 1900) + "<BR>" +
    " 월: " + (d.getMonth() + 1) + "<BR>" +
    " 일은: " + d.getDate() + "<BR>" +
    " 요일은: " + d.getDay() + "<BR>" +
    " 시는: " + d.getHours() + "<BR>" +
    " 분은: " + d.getMinutes() + "<BR>" +
    " 초는: " + d.getSeconds() + "<BR>" +
    " 밀리초: " + d.getMilliseconds() + "<HR>" );

d.setYear(2014); // 2014년 세팅
document.write(d + "<HR>");

d.setMonth( 11 ); // 12월 세팅
document.write(d + "<HR>");
```

3. 객체 – 내장 객체 **Function**

❑ 함수도 객체로 간주

❑ 함수 생성 방식

1) `var sum = new Function(“a”, “b”, “return a+ b”);`

2)

```
function sum ( a, b ) {  
    return a+b;  
}
```

3)

```
var sum = function( a, b ) {  
    return a+ b;  
}
```

3. 객체 – 내장 객체 Function

□ 함수 argument

□ [실습예제 6-16]

함수의 **argument**는 값과 객체뿐만 아니라 함수도 될 수 있음을 다음 예제로 확인해 보세요.

```
function myFunction( arg1, arg2, arg3 ) {  
  
    // 값  
    alert("I have an argument! " + arg1);  
  
    // 객체  
    alert(arg2.bar);  
  
    // 함수  
    arg3();  
}  
  
myFunction( "foo", { bar: "baz" }, function(){ alert("Victory!")} );
```

3. 객체 – 내장 객체 **Function**

□ [실습예제 6-16]

함수의 **argument**로 함수가 넘어 갈 경우 함수의 본문이 길어 질 경우,

```
var f = function() {  
    alert( "victory!" );  
}  
  
myFunction( "foo", { bar: "baz" }, f );
```

직접 예제에 적용해서 확인해 보세요.

3. 객체 – 내장 객체 Function

□ [실습예제 6-16]

함수의 **argument**는 함수내부에서 **argument**객체로 참조할 수 있다.

```
function myFunction() {  
  
    // 값  
    alert("I have an argument! " + arguments[0] );  
  
    // 객체  
    alert( arguments[1].bar );  
  
    // 함수  
    arguments[2] ();  
}
```

직접 예제에 적용해서 확인해 보세요.

4. 이벤트

- **HTML DOM은 다음과 같은 javascript 가 이벤트에 반응할 수 있도록 하고 있다.**
 - 사용자의 마우스 클릭
 - 웹 페이지의 로딩 완료 되었을 때
 - 이미지가 로딩 되었을 때
 - HTML element에 마우스가 움직이거나 오버되었을 때
 - Input 필드가 변경 되었을 때
 - HTML form 이 submit 될 때
 - 사용자의 key 누름
- **이벤트에 대한 반응 처리 (HTML Event Attribute 에 javascript 를 추가한다)**

onclick = JavaScript

4. 이벤트

[실습예제 6 – 17]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<h1 onclick="this.innerHTML='Oops!'">Click on this text!</h1>
</body>
</html>
```

- 이벤트를 처리할 수 있는 함수 (Event Handler)로 처리할 수 있다.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function changetext(id) {
    id.innerHTML="Oops!";
}
</script>
</head>
<body>
<h1 onclick="changetext(this)">Click on this text!</h1>
</body>
</html>
```

4. 이벤트

□ HTML Element 에 이벤트를 매핑할 때는 이벤트속성(Event Attribute)을 사용

[실습예제 6-18]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script type="text/javascript">
function displayDate(){
    document.getElementById("demo").innerHTML = Date();
}
</script>
</head>
<body>
<p>버튼을 클릭하면 <em>displayDate()</em> 함수가 실행 됩니다.</p>
<button onclick="displayDate()">Try it</button>
<p id="demo"></p>
</body>
</html>
```

4. 이벤트

[실습예제 6-19]

[실습예제 6-18]에 이벤트 속성 추가해 보기

1) 마우스오버 : **onmouseover**

onclick 반응과 같도록 같은 이벤트 핸들러를 사용합니다.

2) 마우스 아웃 : **onmouseout**

날씨가 사라지게끔 이벤트 핸들러를 새로 추가합니다.

4. 이벤트

□ 자바스크립트로 특정 Element 이벤트 매핑하기

[실습예제 6 – 20]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script type="text/javascript">
document.getElementById("myBtn").onclick = function(){
    displayDate()
};
function displayDate(){
    document.getElementById("demo").innerHTML = Date();
}
</script>
</head>
<body>
<p>버튼을 클릭하면 <em>displayDate()</em> 함수가 실행 됩니다.</p>
<button id="myBtn">Try it</button>
<p id="demo"></p>
</body>
</html>
```

4. 이벤트

[실습예제 6-21]

[실습예제 6-19] 의 이벤트속성을 사용해 이벤트 핸들러와 연결했던 것을 자바스크립트를 사용해 이벤트 핸들러와 연결(매핑) 해 보세요.

4. 이벤트

- ❑ **onload** 는 사용자가 특정 페이지에 입장 했을 때 발생한다.
- ❑ 반대로 **onunload** 가 특정 페이지를 떠나면 발생한다.
- ❑ **onload**에서 페이지의 최초작업 초기화 작업을 할 수 있을 것이다.

4. 이벤트

[실습예제 6 – 22]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script type="text/javascript">
function checkCookies() {
    if( navigator.cookieEnabled==true ){
        alert("쿠키를 사용할 수 있습니다.")
    } else {
        alert("쿠키를 사용할 수 없습니다.")
    }
}
</script>
</head>
<body onload="checkCookies()">
<p>브라우저에서 쿠키 사용여부를 어떻게 설정했는 지 알수 있습니다.</p>
</body>
</html>
```

4. 이벤트

[실습예제 6 – 23]

BrowserDetect 객체를 사용해서 페이지에 방문하는 사용자의 브라우저 종류, 버전 그리고 OS를 알아 내는 코드를 **onload** 이벤트 핸들러에 추가해 보세요.

[참고]

```
<javascript type="text/javascript" src="browser-detect.js"></script>
```


4. 이벤트

□ onchange 는 Input , select 값이 변하면 발생한다.

[실습예제 6 – 24]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script type="text/javascript">
function myFunction() {
    var x=document.getElementById("fname");
    x.value=x.value.toUpperCase();
}
```

```
</head>
```

```
<body>
```

아이디 입력: `<input type="text" id="fname" onchange="myFunction()">`

<p>INPUT에 포커스가 없어지면, 이전 값이 변했는 지 판단해서 항상 대문자로 만드는 예제입니다.</p>

```
</body>
```

```
</html>
```

4. 이벤트

□ onchange 는 Input , select 값이 변하면 발생한다.

[실습예제 6 – 24]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script type="text/javascript">
function myFunction() {
    var x=document.getElementById("fname");
    x.value=x.value.toUpperCase();
}
```

```
</head>
```

```
<body>
```

아이디 입력: `<input type="text" id="fname" onchange="myFunction()">`

<p>INPUT에 포커스가 없어지면, 이전 값이 변했는 지 판단해서 항상 대문자로 만드는 예제입니다.</p>

```
</body>
```

```
</html>
```

4. 이벤트

❑ onmousedown, onmouseup **그리고** onclick

[실습예제 6 - 25]

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
<script>
function mDown( obj ) {
    obj.style.backgroundColor="#1ec5e5";
    obj.innerHTML="버튼을 떼주세요.";
}
function mUp( obj ) {
    obj.style.backgroundColor="#D94A38";
    obj.innerHTML="클릭하세요!";
}
</script>
</head>
<body>
<div onmousedown="mDown(this)" onmouseup="mUp(this)" style="background-
color:#D94A38;width:90px;height:20px;padding:40px;">클릭하세요!</div>
</body>
</html>
```

4. 이벤트

[과제]

더 많은 이벤트 예제들은 다음 페이지에서 참고할 수 있습니다.

HTML DOM Events

http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp

이 문서에서

Mouse Event,

Keyboard Event,

Form Event

의 예제들을 확인해 보세요