웹 앱 만들기.

WEBn

언어로 웹을 개발하는 것. 결과를 만드는 것이 코드를 이해하는 것.

HTML . HyperText Markup Language

ㄴ public domain. 저작권 X

Atom 사용 .

주소를 입력해도 되지만. 우리가 하려는건 웹이 아니라 컴퓨터 파일인 1.html을 읽어옴.

태그 . < 가장 중요함.

<strong> </strong> 강조

<u> </u> 밑줄 .. 사이에 껴서 사용도 가능 . <strong> <u> </u> </strong>

<h1~6> 은 HTML의 제목. 숫자가 커질수록 제목의 크기가 작아짐. 자동 띄어쓰기.

<br> 띄어쓰기 = \n 얘는 닫는 태그가 없음 </br> = x

<p></p> 단락 나누기.

<h1> <- 제목. 검색할 때 제목이라는 것.이 중요하다.

그냥 단어와 제목의 차이는 크다. web은 모든 운영체제에서 동작. 공공제임.

속성.

이미지 <img src= “//위치” width=”100%//크기”>

attribute (속성)은 src나 width같이 태그에 붙여지는 것.

부모태그와 자식태그.

//ctrl + 클릭으로 다중 입력 포인터 생성가능. 아톰에서.

li태그는 반드시 ul태그를 가짐 ul이 부모태그.

ol태그는 자동으로 숫자 넘버링. ol을 많이 쓸거같음.

<title> 인터넷할때 웹페이지 제목. 꼭써라.

utf-8방식으로 저장됨. 지금 하는건.

<meta charset="utf-8"> 이렇게하면 입력한 것을 웹페이지에서 읽을 수 있음.

title 과 meta는 본문이 아니라 파일의 사용 방법 & 이름을 나타냄.

<head>태그와 <body>태그

head 는 위에 말했던 태그 즉 사용방법을.

body는 본문을.

html은 모든 것을 감싸는 태그.

<!doctype html> 이건 html임을 나타내는 것.

자세한건 던오프 봐보셈 똑같이 나옴굳

이런건 다들 그렇기로 한 규제같은 것.

anchor = 닻

<a> = 링크를 나타냄. 가장 중요.

<a href="https://dunfaoff.com/"> 던파오프로 가기. ref ~로 가는 것.

새탭 같은건 targe=”\_blank” title=앞에 뭔지 띄우는 것.

html은 여러가지의 묶음.

하나의 웹사이트는 여러 html의 묶음이다.

인터넷은 커다란 집합체.

web은 그중 하나.

<http://info.cern.ch/> 최초의 웹페이지.

웹 서버 – 주소를 갖음. html파일이 저장 되어있어 보여줌. > 정보를 응답. > server

웹 브라우저 – 주소를 검색 시. html 파일의 내용을 서버에서 보내준 다음. 웹 브라우저가 해석 후 화면에 표시. > 정보를 요청 > client

CSS

중요.

text – align 위치.

font-size 크기

color 색

text-decoration 꾸미기.

<!-- -->주석처리.

<!-- CSS는 위에 처럼 a의 태그에 묶어서 중복을 제거. 가독성과 유지보수 쉬움.

다만 중복이 마냥 좋은건 아님. 수정시 불편-->

<!--style태그가 css를 표현. style속성을 붙이면 style속성이 위치한 태그에 적용.

ex)CSS.html만 다른색 ,, 태그와 속성구분 잘하기. -->

<!-- 태그는 전체 html에 적용-> "선택자"라 불림 color부분은 "선언"이라 부름

color - property ,, red - value .. -->

<!-- text-decoration은 표현하는것. none하면 a태그의 모든 꾸밈 사라짐. -->

html의 class.

style에서 .클래스 이름 이렇게해야 그룹화함.

클래스는 띄어쓰기로 구분화함. saw active. 두개의 클래스임.

둘이 같이 서술된 경우 후술된 클래스 값을 따라감.

클래스를 같이 쓰려고하는 경우.

id를 사용. id=”active”

#actiive. id선택자와 class 선택자. 둘이 존재. id가 우위.

태그선택자와 class선택자는 class선택자가 우위.

#id 중복되면 안됨. c

.class

class의 경우 중복해서 사용이 가능(그룹화) , id 는 식별화. 하나씩만 사용.

박스모델.

border- width, color, style 박스씌우기.

block level , inline level 둘 비교.

혹은 border : 크기 스타일 색 등 이렇게 한줄로 요약도 가능.

padding 간격주기.

margin 간격. (태두리 사이)

css box model 검색시 어캐 구분되는지 알려줌.

웹페이지에서 검사를 클릭시 css가 어떻게 영향받는지 이해가능.

div 태그 . block level

span 태그. inline level 둘로 나뉨.

나란히 배치하고자하면 부모태그를 선언. 그 이후

1fr 남는 공간을 할당

150px 1ft 일경우 150px 를 선두로 주고 그외 공간을 후자에게 주어짐.

@media. 미디어 쿼리.

픽셀에 따라 해당 태그나 이런 여러가지를 설정가능

css는 따로 뺴내서 link로 연결가능.

link태그 사용.

웹페이지 안에 css를 넣는다면 더효율적이긴 하지만.

caching 덕분에 효율성 극대화. css 파일 분리.

자바 스크립트.

html위에서 동작하는 언어.

html과는 달리 동적으로 가능. html은 정적.

<script> 자바 사용함을 제시.

input으로 버튼 추가. onclick 속성으로 효과 부여.

onclick속성은 무조건 자바스크립트만 받아들임.

alert 는 주의창 표시.

onchange는 변화에 효과발동..

onkeydown 그냥 키누르면 효과발동

on시리즈 event라고 부름.

콘솔. 자바스크립트 코드를 직접 실행가능.

자료형.

string null number boolean

style 활용 잘하기.

div와 span 은 비슷하지만 span은 전체를 안씀 (띄어쓰기 x)

document dom트리의 최상위 객채. 웹페이지 그 자체를 의미.

qur

js에선 “===” > 동등 연산자

html에선 <와 >를 못쓰기 때문에 &lt , &gt

&는 &amp로 나타내야함 < . >는 태그때 사용하기 떄문에.

input id , type , value , onclick

배열. 그냥 다른언어랑 비슷함. 넣는건 스택처럼 push