



노마드 스터디

기간 10주

Day 23 of 70

Previous Solution

Today's Blueprint

[10주 스터디_Daily](#) 

[10주 스터디_Weekly](#) 

[10주 스터디_Schedule](#) 

[Replit 사용 방법](#) 

[CodeSandbox 사용방법](#) 

Today's Assignment



정답 해설





index.html

(1)

- 범위를 정하기 위해 사용자가 최댓값을 입력할 부분입니다.

```
<div id="select">
  <h3 class="js-title">
    Generate a number between 0 and
    <input type="number" min="0" />
  </h3>
</div>
```

(2)

- 게임을 진행하기 위해 사용자가 숫자를 골라야 합니다. 고른 숫자를 입력하고 플레이 버튼으로 게임을 시작할 수 있도록 하기 위한 부분입니다.
- <button> 태그를 클릭해 <input> 태그의 내용을 submit(제출) 하기 위해서는 <form> 태그 내에 작성해야 합니다.

```
<div id="guess">
  <label>Guess the number:</label>
  <input type="number" min="0" />
  <button>Play!</button>
</div>
```

(3)

- 사용자에게 게임의 승패를 알리기 위한 부분입니다. 태그를 사용해 텍스트를 출력하게 됩니다.



```
</span></span>  
<br />  
<span></span>  
</div>
```

index.js

(1)

- 먼저 html 요소들을 js에서 사용할 수 있도록 선언해 줍니다.
- `e.preventDefault();`
- 입력이 제출되며 브라우저가 초기화되는 고유 동작을 막기 위한 코드입니다.

(2)

- `const select = selecteInput.value;`
- `const guess = guessInput.value;`
- 사용자가 선택한 숫자를 입력하는 요소를 js에서 사용할 수 있게 선언해 줍니다.

(3)

- `selecteInput` 과 `guessInput` 이 모두 입력이 없어 값이 비었을 때 `handleGuessSubmit` 함수를 빠져나옵니다.

```
const select = selecteInput.value; //string  
const guess = guessInput.value; // string  
if (select === "" || guess === "") {  
  resultMessage.innerText = "";  
  score.style.color = "red";  
  score.innerHTML = "<strong>Please select Number!</strong>";  
  return;  
}
```

(4)

- `const selectNumber = parseInt(select, 10);`
- `const guessNumber = parseInt(guess, 10);`



- 위 코드는 문자열 형태의 입력 값을 숫자 비교를 하기 위해 정수 형태로 바꿔주는 코드입니다.
- `parseInt()` 함수는 문자열을 정수 형태로 바꿔주는 함수입니다. 맨 마지막의 `10` 은 10진수로 변경하라는 의미입니다.

(5)

- `const machineChose = Math.ceil(Math.random() * selectNumber);`
- `Math.random()` 함수로 랜덤으로 숫자를 생성합니다. 이때 `Math.random()` 은 0에서 1보다 작은 숫자를 생성하므로 숫자가 생성되는 범위는 `max` 를 넘지 못합니다.
- 필요한 값은 정수 형태의 숫자이기 때문에 `Math.ceil()` 함수를 통해 값을 올림하고 소수점 이하를 없애 줍니다.
- 여기서 버림이 아닌 올림을 하는 이유는 올림을 함으로써 `max` 까지의 수를 얻을 수 있기 때문입니다.

(6)

- 게임의 결과를 출력하기 위한 코드입니다. html에서 작성해 둔 `span` 태그의 `innerText`, `innerHTML` 프로퍼티를 사용해 출력할 내용을 작성해 줍니다.

```
resultMessage.innerText = `You chose: ${guessNumber}, the machine chose: ${machineChose}.`;
score.style.color = "black";
guessNumber === machineChose
  ? (score.innerHTML = "<strong>You won!</strong>")
  : (score.innerHTML = "<strong>You lost!</strong>");
```

결론

- 이번 챌린지는 다른 챌린지보다 어려웠던 것 같습니다. 하지만 시간이 좀 더 걸릴 순 있지만 앞에서 나왔던 내용들을 상기해 충분히 해결할 수 있었던 챌린지인 것 같습니다.
- 태그를 확실하게 알고 그렇게 입력받은 값을 이용해 js에서 다루는 연습을 할 수 있었던 챌린지였습니다.

오늘의 과제 힌트 엿보기 



NOMAD CODERS

유한회사 노마드컴퍼니

대표: 박인

개인정보책임관리자: 박인

사업자번호: 301-88-01666

주소: 서울시 마포구 백범로 8, 532호

-

원격평생교육원: 서울시 서부교육지원청(제2020-13호)

통신판매업 신고번호: 2020-서울마포-1987

이메일: help [at] nomadcoders.co

전화번호: 02-6487-1130

NAVIGATION

[Courses](#)

[Challenges](#)

[Reviews](#)

[Community](#)

[FAQ](#)

[Roadmap](#)

LEGAL

[이용약관](#)

[개인정보취급방침](#)

[취소 및 환불정책](#)



Clone Startups. Learn to Code.



