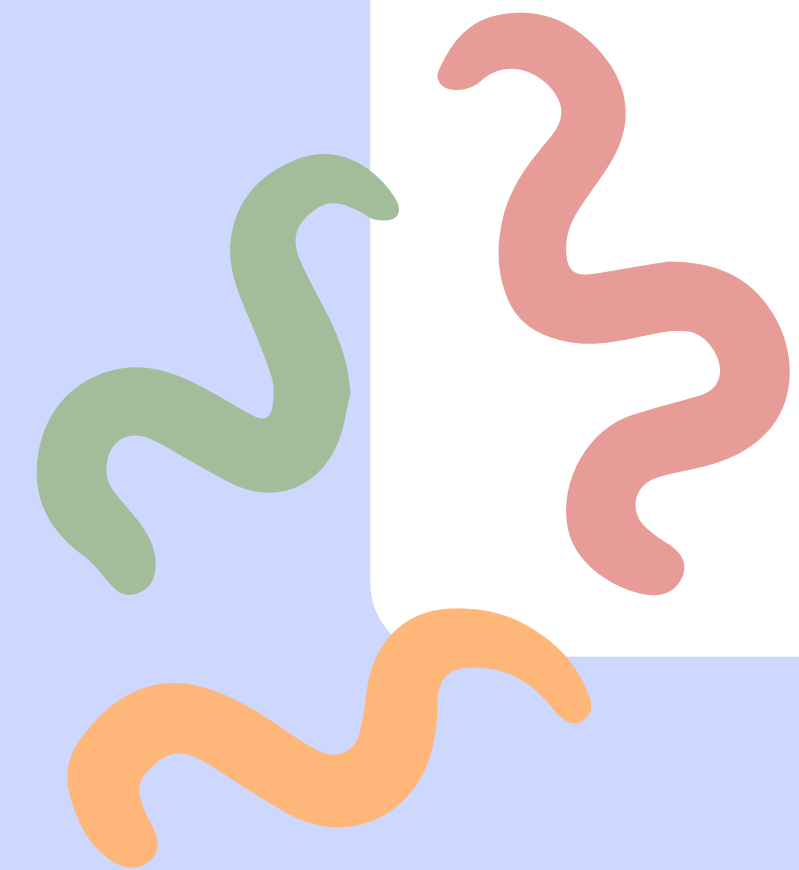
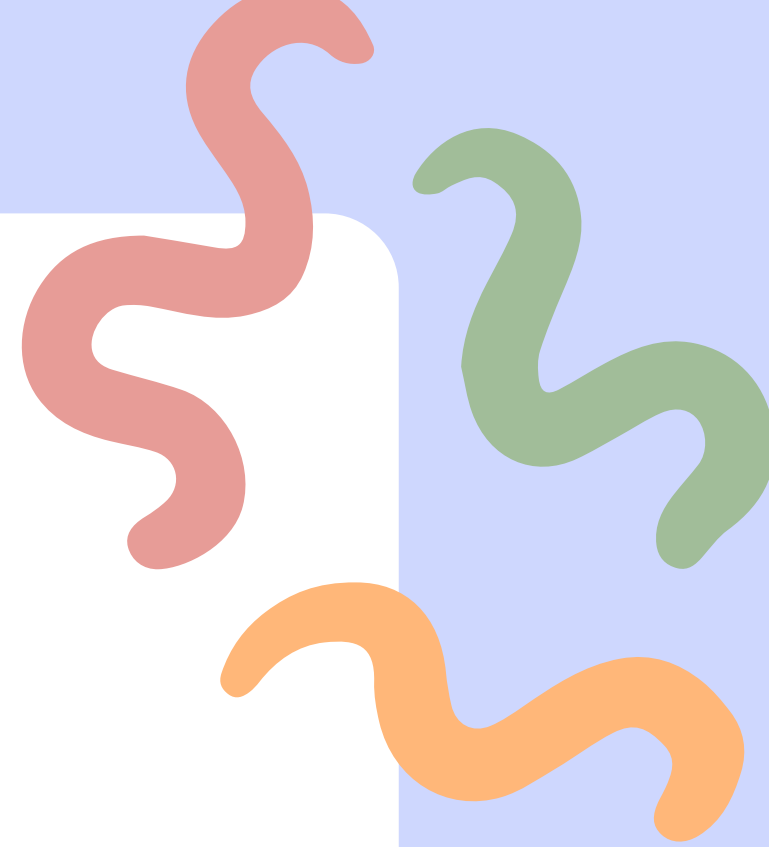
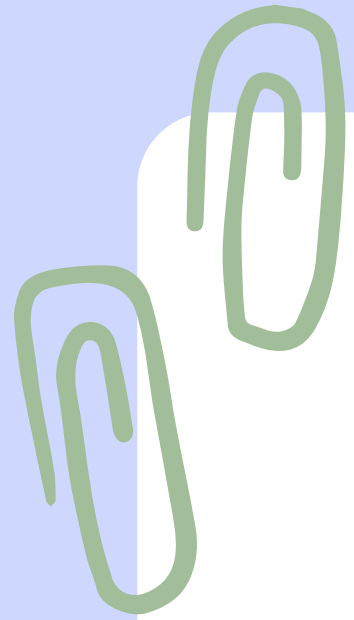
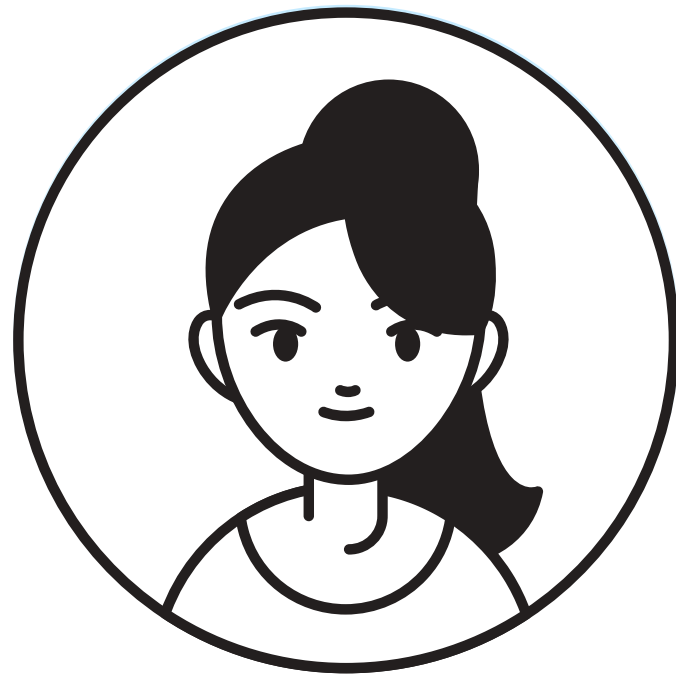


TAJA PROJECT





GROUP MEMBER



신지아

HTML CSS로 인터페이스 구현




박초은

JavaScript로 기능 구현



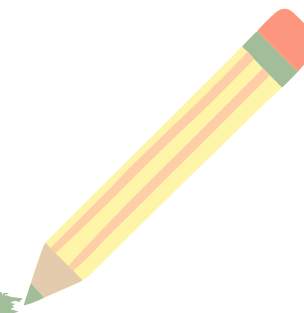
SUBJECT



**60초 안에 어려운 단어들을 타자치는 게임을 만들었다.
타자연습 게임을 만들고 실행 해보면서
우리의 타자 ,개발 실력을 향상시키기 위해
타자 게임을 주제로 선정하였다.**



HTML



```
<div class="box">
  <div class = "header">
    <h1>타자 게임</h1> <br>
  </div>
  <div class="word-display"></div>
  <div class="word-input-box">
    <input type="text" class = "word-input" /><br>
    <button onclick="handleSubmit()" type="button" class="submit">✔</button>
    <button type="button" onclick="startTimer()" class="start">🕒</button>
  </div>
  <div class="game-info">
    <div>
      남은 시간: <span class = "timer">0</span>초
    </div>
    <div>
      점수: <span class = "score">0</span>점
    </div>
  </div>
</div>
```



css



```
.game-info {  
  font-weight: 600;  
  font-family: 'Quicksand', sans-serif;  
  margin-top: 20px;  
  text-align: center;  
  font-size: 18px;  
  color: #555;  
  padding: 10px;  
  border-radius: 10px;  
  background-color: #f8f8f8;  
  box-shadow: 0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.1);  
}
```

JAVA SCRIPT

```
const words = [ '작은홍띠점박이푸른부전나비', '아미노글리코사이드계항생물질',  
                '송곳벌레살이납작맵시벌', '헥사나이트로헥사자이소부르치탄',  
                '안돌이지돌이다래미한솜바우', '딱다그르르딱다그르르하다',  
                '감지금니대방광불화엄경보현행원품', '다이오드트랜지스터논리회  
로',  
                '연립삼원일차방정식', '서몬마스터즈블루드래곤' ];  
  
let i = 0;  
let time = 60;  
let myScore = 0;  
let timeID;  
let timerOn = false;  
let isPaused = false;
```

문제로 주어진 단어 배열과 사용할 전역변수 선언

JAVA SCRIPT

```
const wordDisplay = document.querySelector('.word-display');  
const wordInput = document.querySelector('.word-input');  
const score = document.querySelector('.score');  
const timer = document.querySelector('.timer');  
const timerButton = document.querySelector('.start');
```

동적으로 업데이트할 DOM 요소 불러와 변수로 선언

JAVA SCRIPT

```
const updateDisplay = () => {  
  if (i < words.length) {  
    wordDisplay.textContent = words[i];  
  } else {  
    wordDisplay.textContent = '끝';  
    wordInput.disabled = true;  
    clearInterval(timeID);  
    timeID = null;  
  }  
  score.textContent = myScore;  
  timer.textContent = time;  
};
```

화면에 표시되는 요소들의 내용을 업데이트 하는 함수

JAVA SCRIPT

```
const handleSubmit = (e) => {  
  if (i < words.length) {  
    if (wordInput.value === words[i]) {  
      myScore += 10;  
    }  
    i++;  
    wordInput.value = "";  
    updateDisplay();  
  }  
  
  if (e) {  
    e.preventDefault();  
  }  
}
```

단어를 입력하면 호출되어 정답인지 판단하고
점수와 문제 단어를 설정하는 함수

JAVA SCRIPT



```
const startTimer = () => {  
  if (!timeID && !timerOn) {  
    timeID = setInterval(countdown, 1000);  
    timerOn = true;  
    timerButton.textContent = '타이머 중지';  
  } else {  
    if(isPaused) {  
      timeID = setInterval(countdown, 1000);  
      timerButton.textContent = '타이머 중지';  
    } else {  
      clearInterval(timeID);  
      timeID = null;  
      timerButton.textContent = '타이머 시작';  
    }  
    isPaused = !isPaused;  
  }  
}
```

JAVA SCRIPT

```
const countdown = () => {  
  time--;  
  updateDisplay();  
  if(time <= 0){  
    clearInterval(timeID);  
    timeID = null;  
    wordDisplay.textContent = '시간이 다 되었습니다ㅜㅜ';  
    wordInput.disabled = true;  
  }  
}
```

JAVA SCRIPT

```
const handleEnter = (event) => {  
  if (event.key === "Enter") {  
    handleSubmit();  
  }  
}  
wordInput.addEventListener('keypress', handleEnter);
```

엔터키를 눌러도 입력이 제출되도록 만드는 함수
인풋에 이벤트 추가

IMPRESSION



**거창한 프로젝트를 한 건 아니지만
만드는게 꽤 힘들고 어려웠다.
그래도 잘 실행 되어서 다행이고
직접 만들어서 뿌듯했다.
개발에 대해 전보다 더 이해한 것 같아
느낀 점과 배운 점이 있다고 생각한다.**

THANK
YOU

