

INTERACTION PROGRAMMING 1

인터랙션 프로그래밍 1

2 Week.

2019. 3. 14.

JavaScript



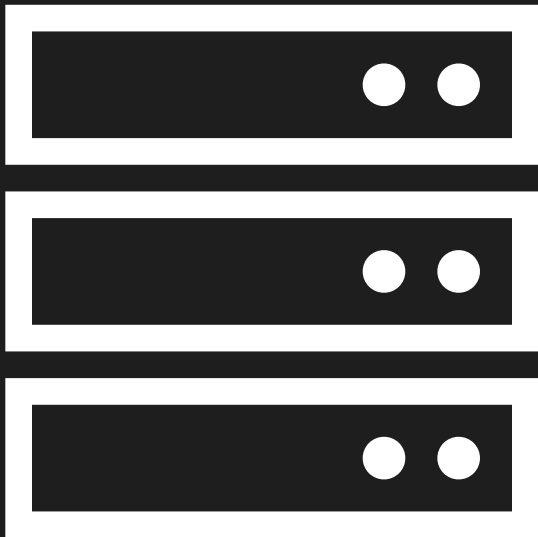
JavaScript

JavaScript

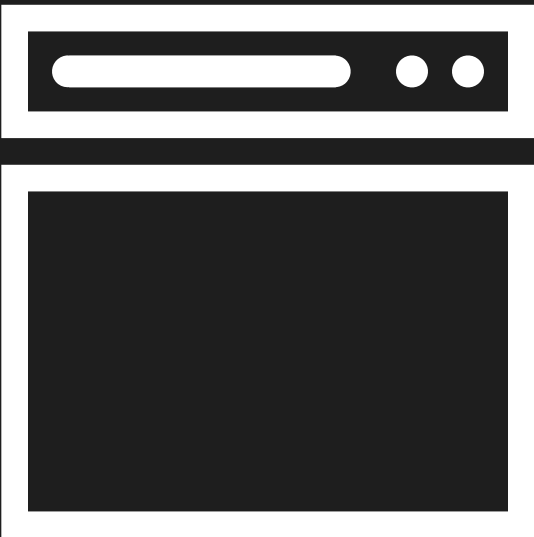
WEB

WEB

Web Server

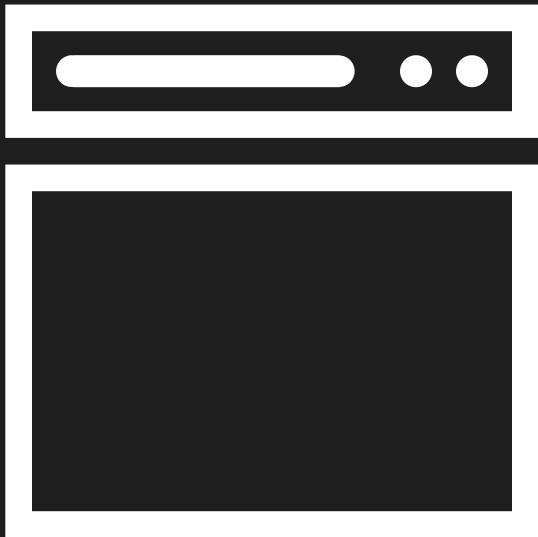


Web Browser



JavaScript

Web Browser

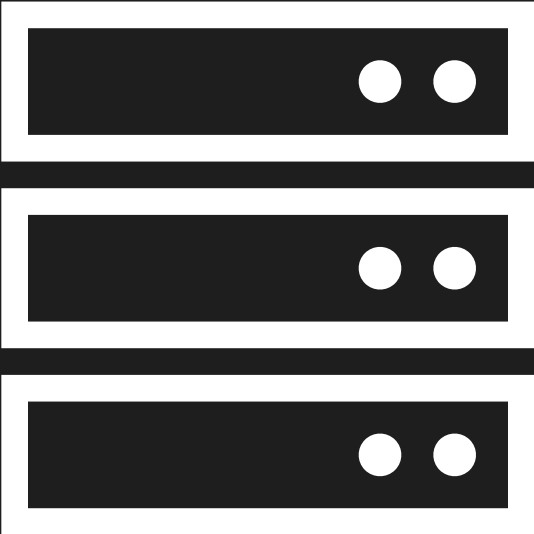


JavaScript 작성법

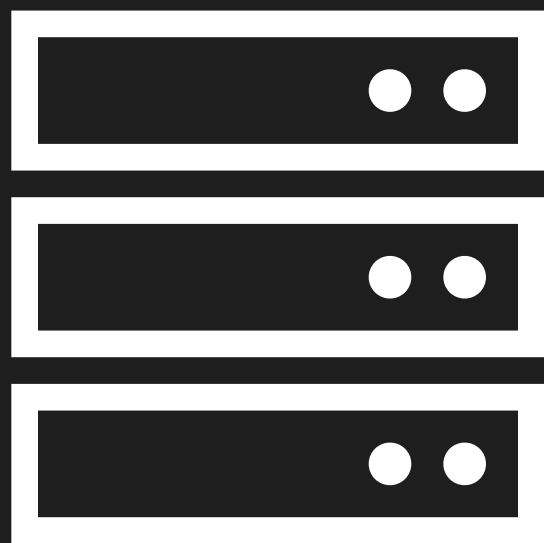

```
<!-- JavaScript -->  
<script type="text/javascript">  
    //code.  
</script>
```

JavaScript 의 탈 브라우저화

Web Server

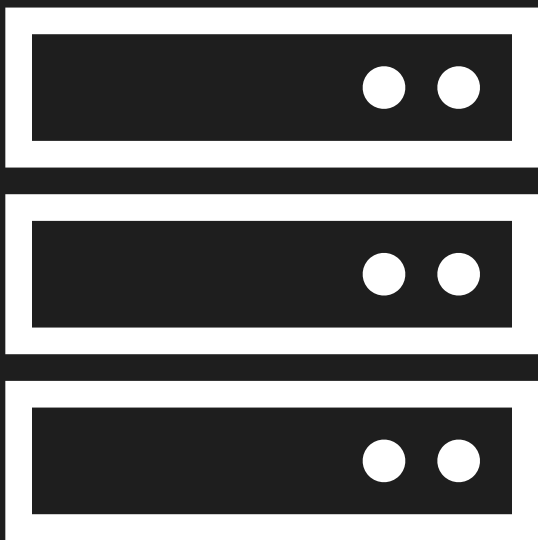


Web Server



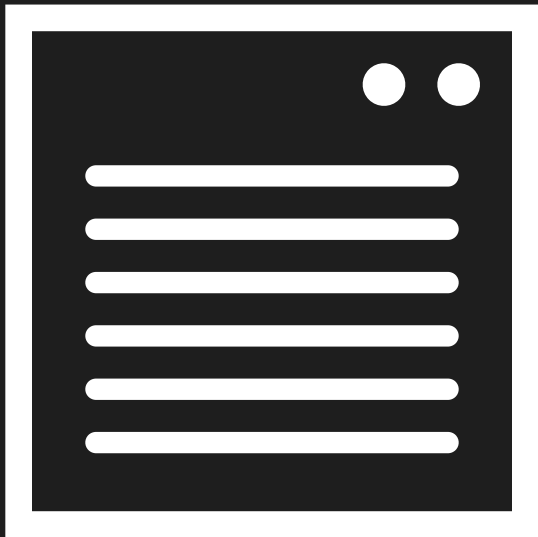
- PHP
- JAVA
- Python
- Ruby
- C

Web Server



Node.js

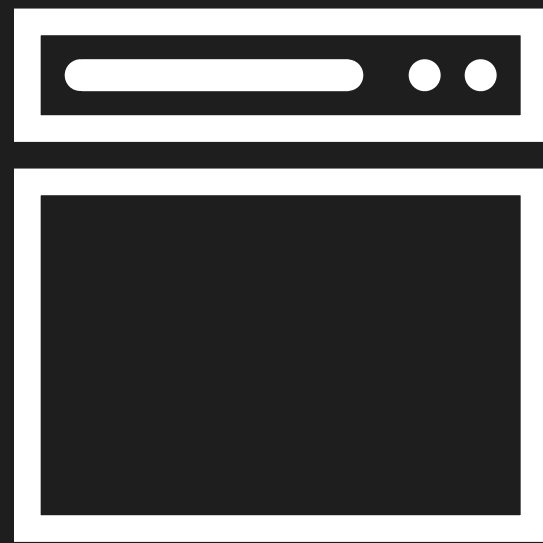
Google Apps Script



Langage

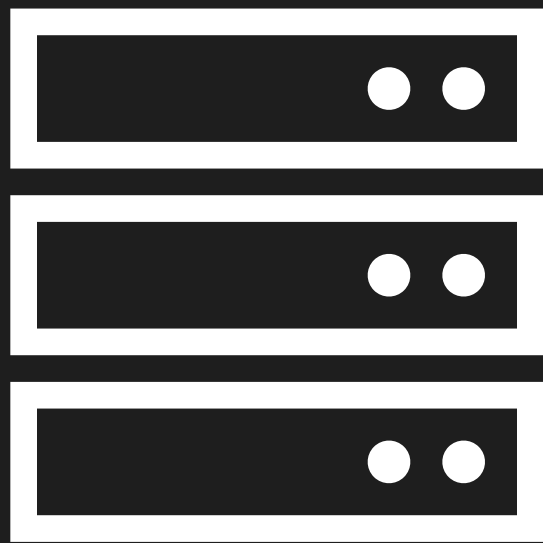
Environment

Web Browser



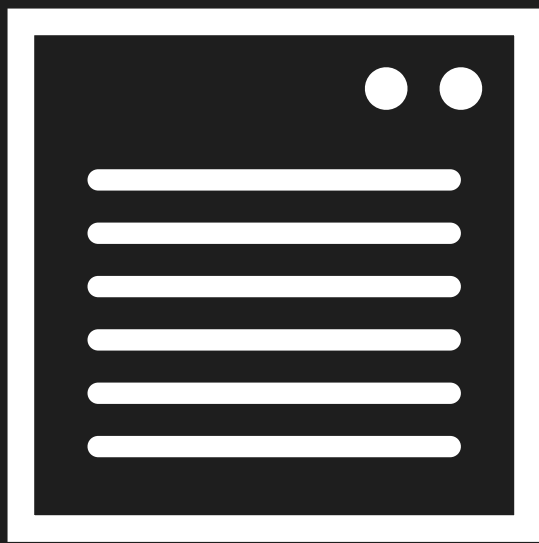
alert();

Web Server



write();

Google Apps Script



msgBox();

JavaScript

User _____ UI

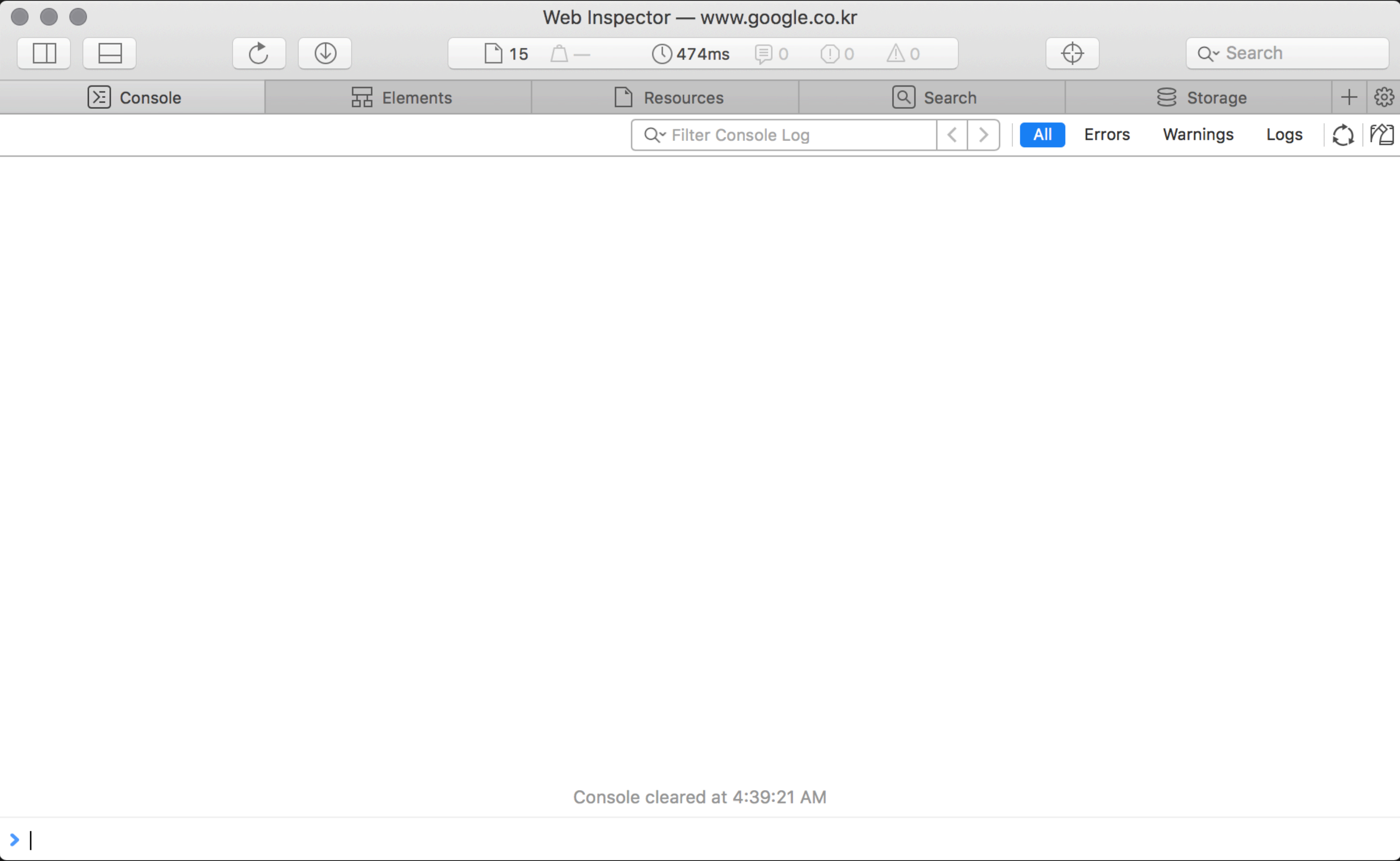
Developer _____ CODE

JavaScript

```
<!-- JavaScript -->  
<script type="text/javascript">  
    //code.  
</script>
```

```
<script type="text/javascript">  
    console.log( '안녕하세요. ' );  
    alert( '김용원입니다. ' )  
</script>
```

Web Inspector



alert

alert 경고창

alert(' ');

console.log

console.log 콘솔창의 로그 기록

```
console.log(' ');
```

comment

//주석.

/*
주석(여러줄).
*/

```
//주석.
```

```
/*
```

```
주석(여러줄).
```

```
*/
```

브라우저에서 실행시켜도 아무런 반응이 없다.
명령을 읽지 않고 무시한다.

HTML 의 주석

<!-- -->

i

; 줄바꿈

```
console.log(' ');  
alert(' ');
```


; 줄바꿈

```
console.log(' ');  
alert(' ');
```

줄바꿈, ; (세미콜론)

명령이 끝났다는 것을 명시적으로 사용하는 기호

Number

//정수.

1+1;

딱 떨어지는 숫자.

//실수.

1.5+1.5;

소수점이 있는 수, 현실을 반영한 수

//정수.

1+1;

딱 떨어지는 숫자.

//실수.

1.5+1.5;

소수점이 있는 수, 현실을 반영한 수

JavaScript에서는 정수 / 실수 구분이 중요하지 않음.

다른 언어 (C, JAVA...)에서는 중요함.

Operator

Operator 연산자

+ - * / %

Operator 연산자

`+` `-` `*` `/` `%`

`1 + 1;`

`10 - 1;`

`2 * 2;`

`9 / 3;`

`8 % 2;`

Math

Math

Math.pow 제공

Math.round 반올림

Math.ceil 올림

Math.floor 내림

Math.sqrt 제곱근

Math.random 랜덤

```
Math.pow(3, 2);  
Math.round(1.4);  
Math.ceil(1.2);  
Math.floor(1.2);  
Math.sqrt(9);  
Math.random();
```

<code>Math.pow(3, 2);</code>	3 의 2 제곱
<code>Math.round(1.4);</code>	1.4 의 반올림
<code>Math.ceil(1.2);</code>	1.2 의 올림
<code>Math.floor(1.2);</code>	1.2 의 내림
<code>Math.sqrt(9);</code>	9 의 제곱근
<code>Math.random();</code>	0~1.0 사이의 랜덤한 숫자

```
Math.round(100 * Math.random());
```

String

String 문자

|| || |

| |

String 문자

"사이에 작성";

'사이에 작성';

"사이에 작성";

//escape.

"사이에 \'작성\'";

'사이에 \'작성\'';

원래 가지고 있던 임무에서 탈출

String 문자

```
//문자열 줄바꿈.  
"hello\nworld";
```

String 문자

1

"1"

```
typeof 1
```

```
typeof "1"
```

```
typeof []
```

```
typeof {}
```

typeof 1 Number

typeof "1" String

typeof [] Array

typeof {} Object

String 의 연산

String 의 연산

```
"hello" + "world";
```

```
"hello" + " world";
```

String 의 연산

1 + 1

"1" + "1"

1 + "1"

<code>"hello world".length;</code>	문자의 길이
<code>"hello".indexOf('h');</code>	문자의 순번

