



# INTERACTION PROGRAMMING 1

인터랙션 프로그래밍 1

---

*2 Week.*

*2020. 4. 9.*

# JavaScript



JavaScript

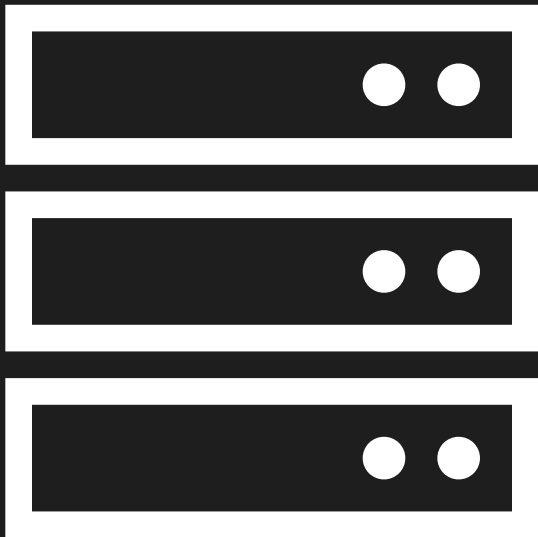
JavaScript

\_\_\_\_\_

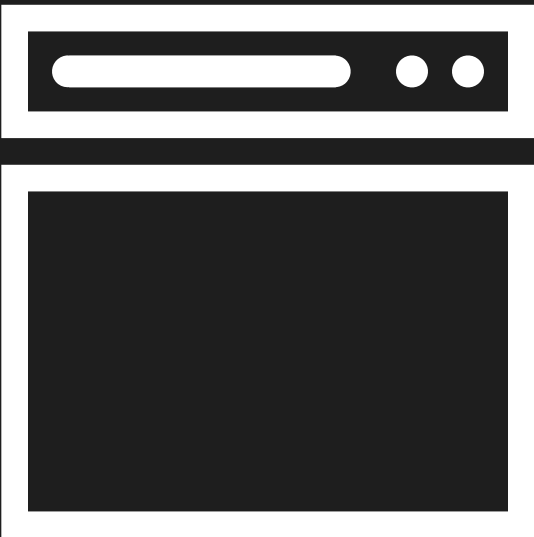
WEB

# WEB

Web Server



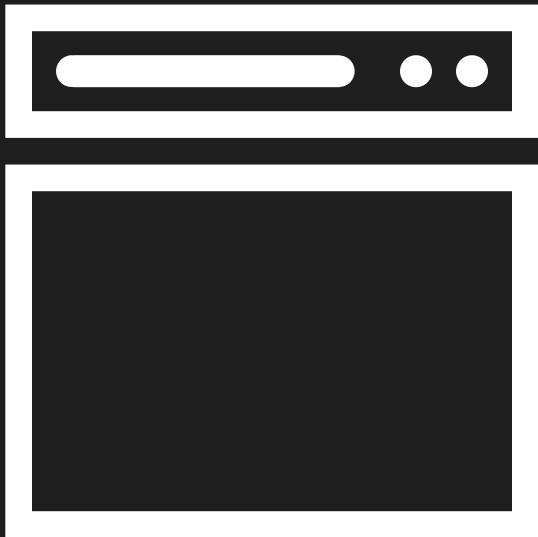
Web Browser



JavaScript

\_\_\_\_\_

# Web Browser



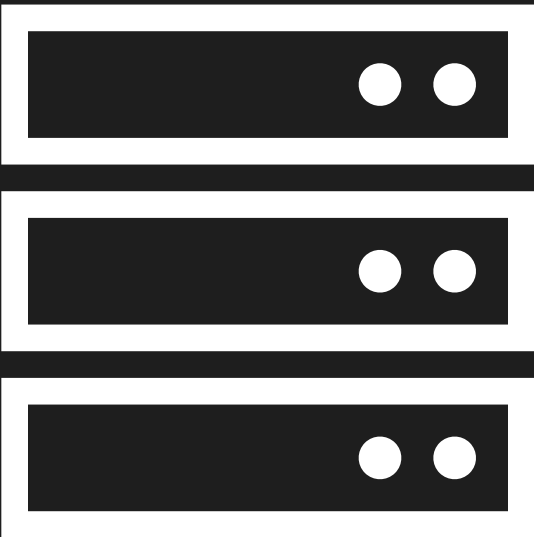
# JavaScript 작성법



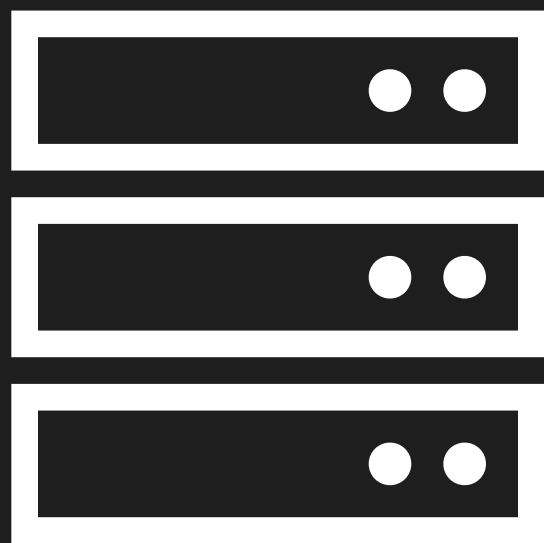
```
<!-- JavaScript -->  
<script type="text/javascript">  
    //code.  
</script>
```

# JavaScript 의 탈 브라우저화

# Web Server

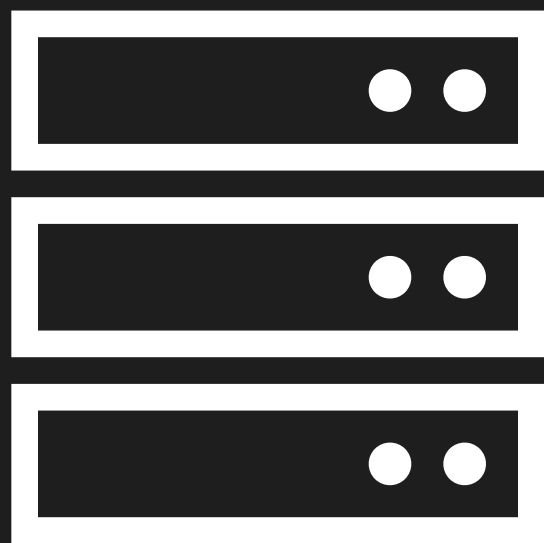


Web Server



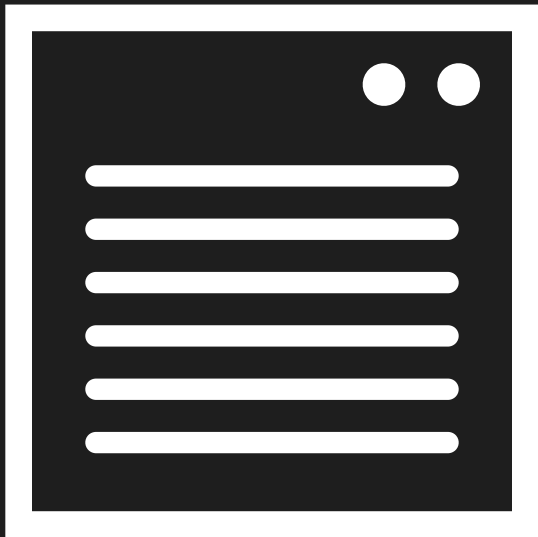
- PHP
- JAVA
- Python
- Ruby
- C

Web Server



Node.js

# Google Apps Script

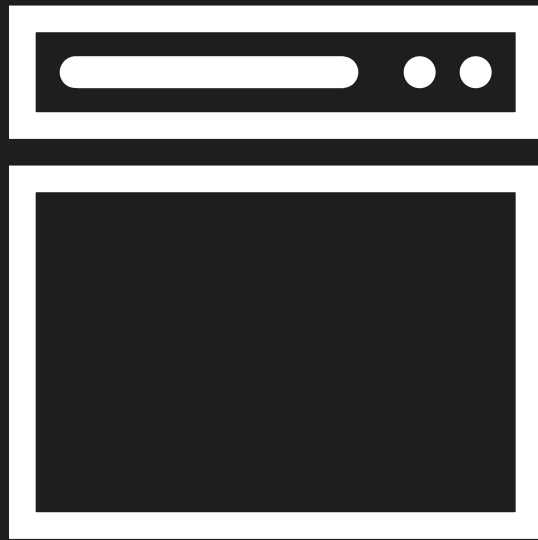


# Language

# Environment

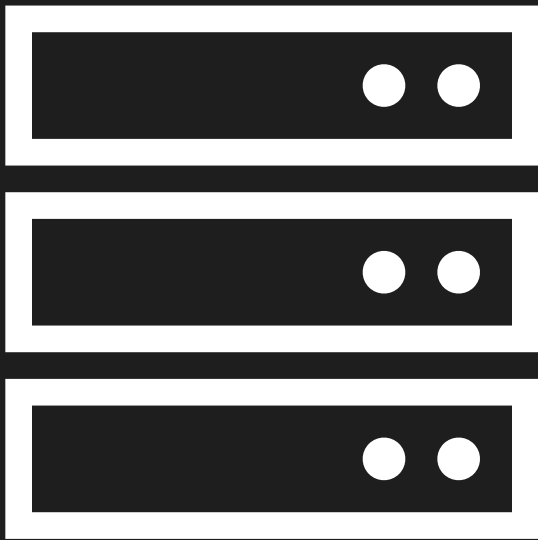


Web Browser



alert();

Web Server



write();

Google Apps Script



msgBox();

JavaScript

\_\_\_\_\_

User \_\_\_\_\_ UI

Developer \_\_\_\_\_ CODE



**Developer**

Developer 개발자

*art & design*

COMPUTER SCIENCE

Web designer

Web Publisher

Front-End Developer

Back-End Developer

Dev-Opts

# Front-End Developer

HTML  
CSS3

JavaScript

NodeJS

# Front-End Developer

HTML  
CSS3

JavaScript

NodeJS

Developer 개발자

\_\_\_\_\_

*art & design*

\_\_\_\_\_

COMPUTER SCIENCE

Web designer

\_\_\_\_\_ .

Web Publisher

. \_\_\_\_\_ .

Front-End Developer

. \_\_\_\_\_ .

Back-End Developer

. \_\_\_\_\_ .

Dev-Opts

. \_\_\_\_\_

. \_\_\_\_\_ .

Full Stack Developer



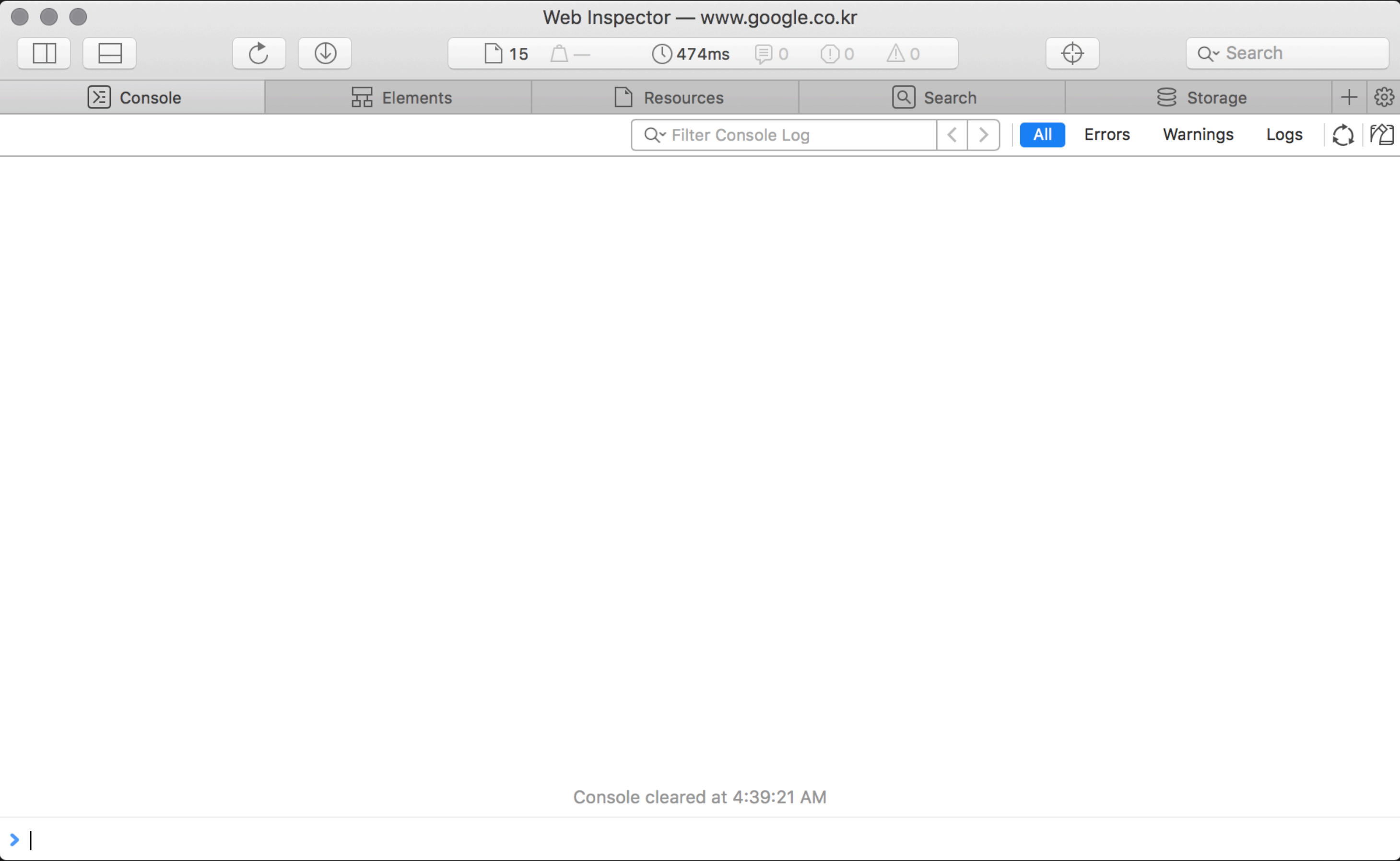


# JavaScript

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

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

# Web Inspector



**comment**

//주석.

/\*  
주석(여러줄).  
\*/

//주석.

/\*  
주석(여러줄).  
\*/

브라우저에서 실행시켜도 아무런 반응이 없다.  
명령을 읽지 않고 무시한다.



# HTML 의 주석

<!-- -->

**console.log**

console.log 콘솔창의 로그 기록

\_\_\_\_\_

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

**alert**

alert 경고창

\_\_\_\_\_

alert( ' ' );

***;***

; 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;`



**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"

# String 의 연산

## String 의 연산

---

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

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



# String 의 연산

---

1 + 1

"1" + "1"

1 + "1"

"hello world".length;	문자의 길이
"hello".indexOf( 'h' );	문자의 순번



**Variable**

Variable 변수

\_\_\_\_\_

var variable;

```
var variable = value;
```

변수명

`var variable = value;`

변수명                      변수값

Variable 변수

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 2;
```

```
a + b
```



```
var a = 1;  
var b = "2";  
a + b
```

```
var a = "hello";  
var b = "world";  
a + b
```

```
var a = "hello";  
a = "HELLO~";
```

**var** 선언 이후에는 **var** 를 사용하지 않아도 된다.

```
var a = "hello";  
a = "HELLO~";  
a = a + " WORLD!";  
a += " :^)";
```

변수는 무수히 많은 재활용이 가능하다.

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

```
var sum = ( ( (100 + 10) / 10 ) - 10 ) * 10;
```

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

200 에 20 을 더한 후, 20 으로 나누고, 20 을 뺀 후, 20 을 곱한다.

300 에 20 을 더한 후, 10 으로 나누고, 30 을 뺀 후, 40 을 곱한다.

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

200 에 20 을 더한 후, 20 으로 나누고, 20 을 뺀 후, 20 을 곱한다.

300 에 20 을 더한 후, 10 으로 나누고, 30 을 뺀 후, 40 을 곱한다.

```
var a = 100;
```

```
var b = 10;
```

```
var sum = ( ( a + b ) / b ) - b ) * b;
```



100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

200 에 20 을 더한 후, 20 으로 나누고, 20 을 뺀 후, 20 을 곱한다.

300 에 20 을 더한 후, 10 으로 나누고, 30 을 뺀 후, 40 을 곱한다.

```
var a = 200;
```

```
var b = 20;
```

```
var sum = ( ( a + b ) / b ) - b ) * b;
```

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

200 에 20 을 더한 후, 20 으로 나누고, 20 을 뺀 후, 20 을 곱한다.

300 에 20 을 더한 후, 10 으로 나누고, 30 을 뺀 후, 40 을 곱한다.

```
var a = 300, b = 20, c = 10, d = 30, e = 40;
```

```
var sum = ( ( a + b ) / c ) - d ) * e;
```

100 에 10 을 더한 후, 10 으로 나누고, 10 을 뺀 후, 10 을 곱한다.

200 에 20 을 더한 후, 20 으로 나누고, 20 을 뺀 후, 20 을 곱한다.

300 에 20 을 더한 후, 10 으로 나누고, 30 을 뺀 후, 40 을 곱한다.

```
var a = 1000, b = 300, c = 5, d = 10, e = 60;
```

```
var sum = ( ( (a + b) / c ) - d ) * e;
```

변할 수 있는 영역과 변하지 않는 영역으로 구분할 수 있다.

(유지보수)

# Data Type

## Data Type

---

//Data type.

Boolean

Number

String

undefined

null

1

1 이 아닌 수

NaN

//Data type.

Boolean      true | false

Number      -1 0 1 2 3 4 5...

String      "a" "b" "c"...

undefined    undefined

null        null

1            Boolean 의 true 로 간주

1 이 아닌 수    Boolean 의 false 로 간주

NaN        성립이 되지 않는 수, 계산할 수 없음을 의미함.

**typeof**

typeof

---

typeof 1

typeof "1"

typeof []

typeof {}



typeof

---

typeof 1      Number

typeof "1"      String

typeof []      Array

typeof {}      Object

**undefined, null**

undefined, null

---

```
var a = null;
```

```
var a;
```

값이 없는 상태, 의도해서 값이 없는 상태로 만든 것

값이 정의되지 않은 상태

## 비교 연산자

//연산자

- + \* / %

//연산자

- + \* / %

//대입 연산자(이항 연산자)

var variable = value;

//연산자

- + \* / %

//대입 연산자(이항 연산자)

var variable = value;

//비교 연산자

Boolean

true / false;

1 / 0

비교 연산자

---

==

> <

>= <=



==

> <

>= <=

값이 같은지 큰지 작은지를 비교

==

> <

>= <=

=>

주의합니다. 다른 명령어입니다.

## 비교 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 1;
```

```
a == b
```

## 비교 연산자

---

```
var a = 2;
```

```
var b = 1;
```

```
a > b
```

## 비교 연산자

---

```
var a = 2;
```

```
var b = 1;
```

```
a < b
```

## 비교 연산자

---

```
var a = 2;
```

```
var b = 2;
```

```
a >= b
```

## 비교 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 2;
```

```
a <= b
```

동등 연산자



//대입 연산자(이항 연산자)

=

//동등 연산자

==

## 동등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 2;
```

```
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 1;
```

```
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = "one";
```

```
var b = "하나";
```

```
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = "one";
```

```
var b = "one";
```

```
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = 1;  
var b = "1";  
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = 1;  
var b? = "1";  
a == b
```

## 동등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = "1";
```

```
a === b
```



일치 연산자

//대입 연산자(이항 연산자)

=

//동등 연산자

==

//일치연산자

===

```
var a = 1;  
var b = "1";  
a == b
```

```
var a = 1;  
var b = "1";  
a === b
```

정확히 일치 하는지를 비교, **Strict** (엄격한)  
동등 연산자는 버그를 발생시킬 위험이 있다.

## 일치 연산자

---

```
var a = null;
```

```
var b;
```

```
a == b
```

```
var a = null;  
var b;  
a == b
```

```
var a = null;  
var b;  
a === b
```

일치 연산자

\_\_\_\_\_

0 === -0

```
true == 1
```

true == 1

true === 1



NaN === NaN

`NaN === NaN`

둘 다 `NaN` 이라도 `false` 가 된다.

부등 연산자

//부정

!=

!==

## 부등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 2;
```

```
a == b
```

## 부등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 2;
```

```
a == b
```

```
a != b
```

## 부등 연산자

---

```
var a = 1;
```

```
var b = 1;
```

```
a != b
```

## 부등 연산자

---

```
var a = "a";
```

```
var b = "b";
```

```
a != b
```



## 부등 연산자

---

```
var a = "a";
```

```
var b = "a";
```

```
a != b
```

**Math**

Math

Math.pow            제공

Math.round        반올림

Math.ceil          올림

Math.floor        내림

Math.sqrt          제공근

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());
```

**Object**

## Object

---

```
var object = {};
```



## Object

---

```
var object = { key : value };
```

## Object

---

```
var person = {  
  name : "김용원",  
  job : "교수",  
  phone : "010-9137-8688",  
  email : "rh@102labs.com"  
};
```

## Object

---

```
var person = {  
    "name" : "김용원",  
    "job" : "교수",  
    "phone" : "010-9137-8688",  
    "email" : "rh@102labs.com"  
};
```

Object

---

```
person.name;  
person.job;  
person.phone;  
person.email;
```

## Object

---

```
person["name"];  
person["job"];  
person["phone"];  
person["email"];
```

