

UI 프론트엔드 프로그래밍 과정

JavaScript

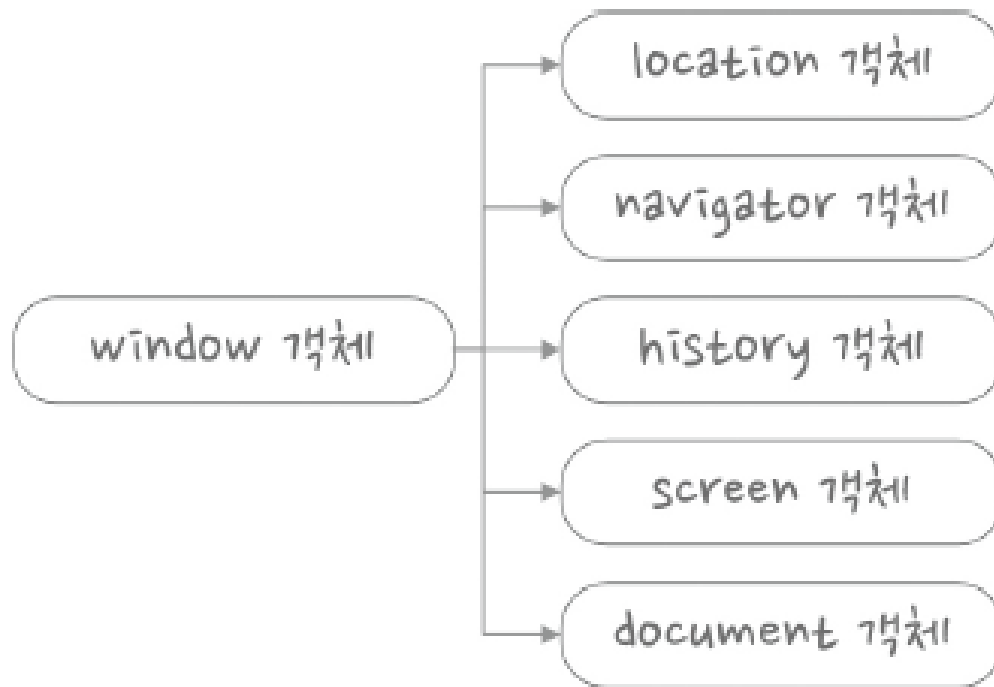
윈도우객체와 문서객체

JavaScript 브라우저 객체 모델

9. 브라우저 객체 모델

◆ 브라우저 객체 모델

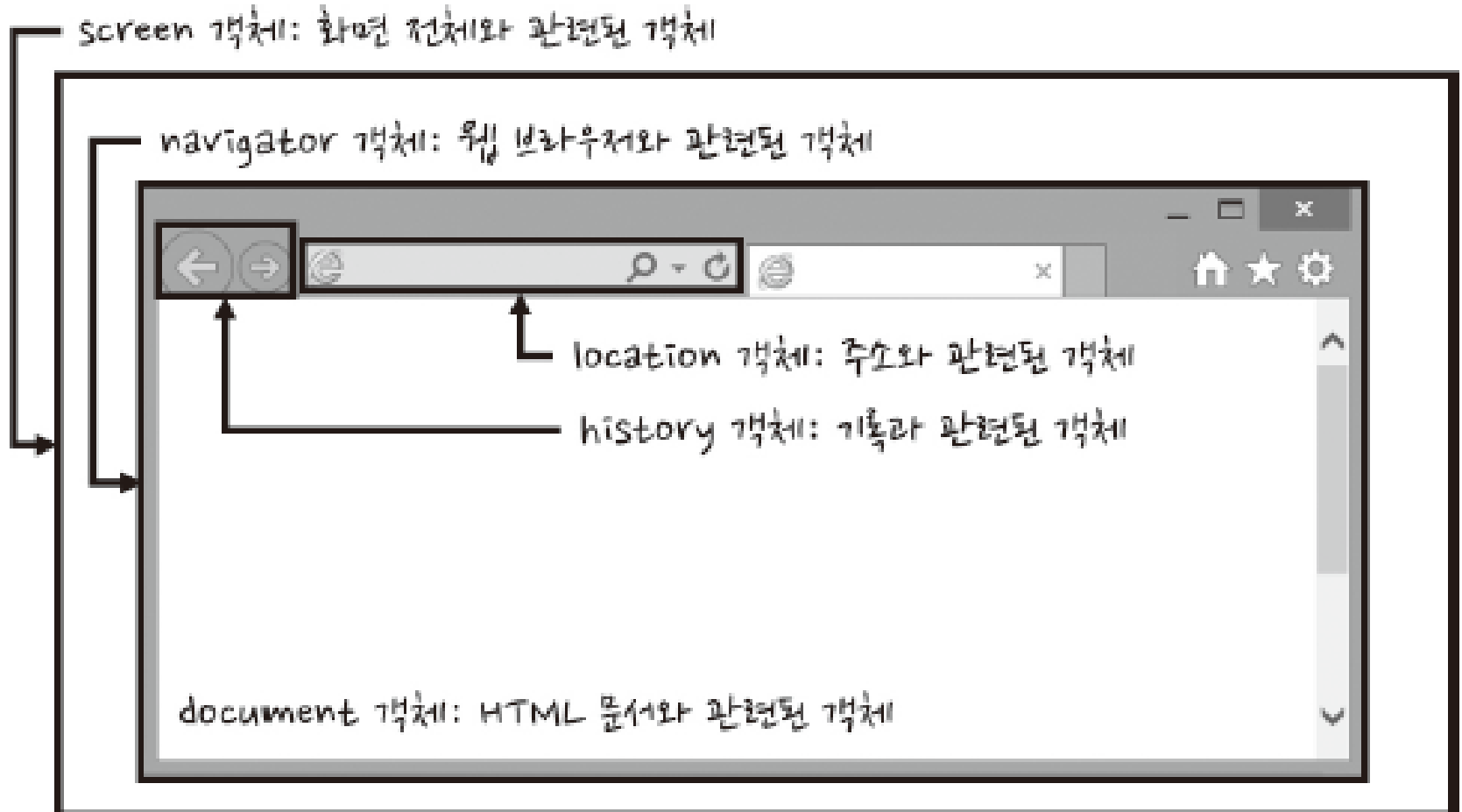
- 웹 브라우저와 관련된 객체의 집합
- 대표적인 브라우저 객체 모델
 - window, location, navigator, history, screen, document 객체



9. 브라우저 객체 모델

◆ 브라우저 객체 모델

- 브라우저 관련 객체



9.1 window 객체

◆ window 객체

- window 객체의 속성과 메서드 출력
- 코드를 실행
 - 익스플로러, 크롬에서는 확인 할 수 없음
 - 파이어폭스 4나 오페라 브라우저를 사용하면 결과 확인 가능

```
<script>
    // 출력합니다.
    var output = '';
    for (var key in window) {
        output += '●' + key + ': ' + window[key] + '\n';
    }
    alert(output);
</script>
```

9.1 window 객체

◆ window 객체

- window 객체의 속성
- 많은 속성이 있음
- 일부 익스플로러에서는 실행되지 않음

9.1 window 객체

◆ window 객체

- window 객체는 브라우저 기반 자바스크립트의 최상위 객체
- alert(), prompt () 함수 모두 window 객체의 메서드

9.2 새로운 window 객체 생성

◆ 새로운 window 객체 생성

■ window 객체 생성

- open () 메서드는 네 개의 매개변수가 있음
- 입력해도 되고 입력하지 않아도 되는 매개변수를 옵션이라고 함
- open () 메서드의 모든 매개변수는 옵션

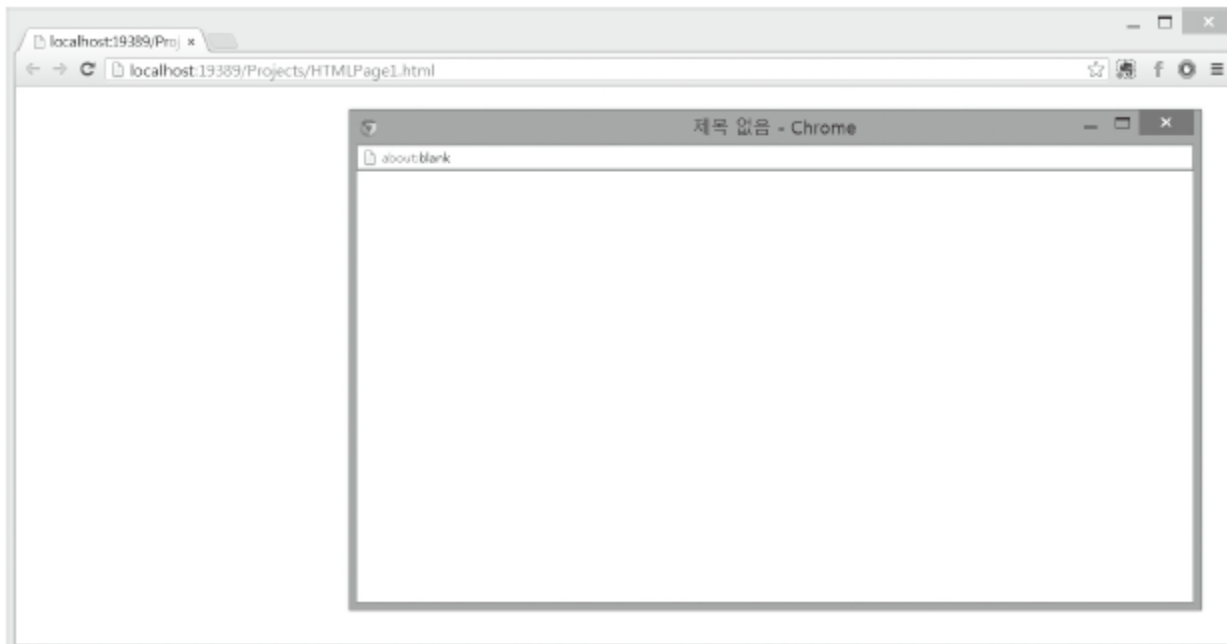
메서드 이름	설명
open(URL, name, features, replace)	새로운 window 객체를 생성합니다.

9.2 새로운 window 객체 생성

◆ 새로운 window 객체 생성

- open() 메서드의 옵션을 사용하지 않은 예
- 옵션을 사용한 open() 메서드와 차이가 없음

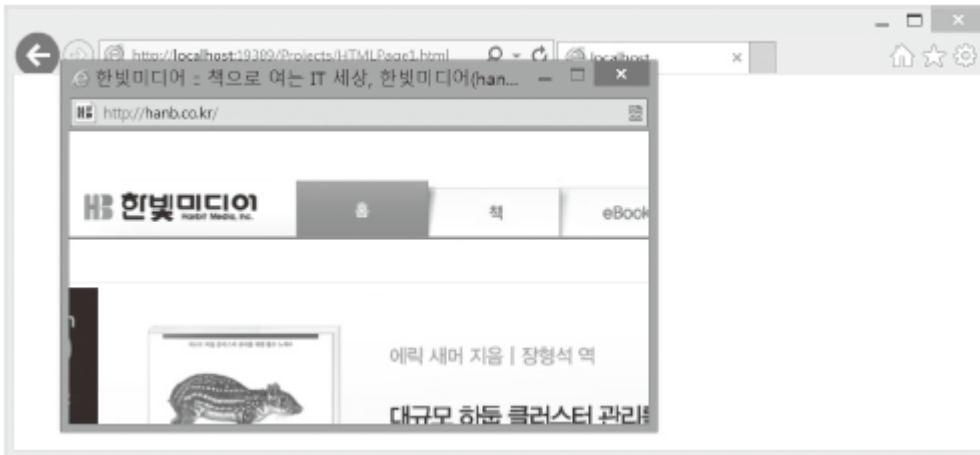
```
<script>  
    window.open();  
</script>
```



9.2 새로운 window 객체 생성

- ◆ 새로운 window 객체 생성
 - open() 메서드의 옵션을 사용한 예

```
<script>  
    window.open('http://hanb.co.kr', 'child', 'width=600, height=300', true);  
</script>
```



9.2 새로운 window 객체 생성

◆ 새로운 window 객체 생성

- open() 메서드의 첫 번째 매개변수
→ 열고자 하는 HTML 페이지의 URL
- open() 메서드의 두 번째 매개변수
→ 윈도우 간 통신하는데 사용하는 윈도우 이름
- open() 메서드의 세 번째 매개변수
→ 윈도우 출력 모양을 지정하는 옵션

옵션 이름	설명	입력할 수 있는 값
height	새 윈도우의 높이	픽셀 값
width	새 윈도우의 너비	픽셀 값
location	주소 입력창의 유무	yes, no, 1, 0
menubar	메뉴의 유무	yes, no, 1, 0
resizable	화면 크기 조절 가능 여부	yes, no, 1, 0
status	상태 표시줄의 유무	yes, no, 1, 0
toolbar	상태 표시줄의 유무	yes, no, 1, 0

9.2 새로운 window 객체 생성

◆ 새로운 window 객체 생성

- open() 메서드의 속성과 메서드

```
<script>
    // 변수를 선언합니다.
    var child = window.open('', '', 'width=300, height=200');

    // 출력합니다.
    child.document.write('<h1>From Parent Window</h1>');
</script>
```

9.4 screen 객체

◆ screen 객체

- 웹 브라우저의 화면이 아닌 운영체제 화면의 속성을 가지는 객체
- screen 객체의 속성

```
<script>
  // 출력합니다.
  var output = '';
  for (var key in screen) {
    output += '●' + key + ': ' + screen[key] + '\n';
  }
  alert(output);
</script>
```

속성 이름	설명
width	화면의 너비
height	화면의 높이
availWidth	실제 화면에서 사용 가능한 너비
availHeight	실제 화면에서 사용 가능한 높이
colorDepth	사용 가능한 색상 수
pixelDepth	한 픽셀당 비트 수

9.5 location 객체

◆ location 객체

- 브라우저의 주소 표시줄과 관련된 객체
- location 객체는 프로토콜의 종류, 호스트 이름, 문서 위치 등의 정보가 있음

```
<script>
    // 출력합니다.
    var output = '';
    for (var key in location) {
        output += '●' + key + ': ' + location[key] + '\n';
    }
    alert(output);
</script>
```

9.5 location 객체

◆ location 객체

- location 객체의 속성

속성 이름	설명	예
href	문서의 URL 주소	
host	호스트 이름과 포트 번호	localhost:30763
hostname	호스트 이름	localhost
port	포트 번호	30763
pathname	디렉토리 경로	/Projects/Location.htm
hash	앵커 이름(#~)	#beta
search	요청 매개변수	?param=10
protocol	프로토콜 종류	http:

9.6 navigator 객체

◆ navigator 객체

- navigator 객체는 웹 페이지를 실행하고 있는 브라우저에 대한 정보가 있음
- navigator 속성

속성 이름	설명
appName	브라우저의 코드명
appName	브라우저의 이름
appVersion	브라우저의 버전
platform	사용중인 운영체제의 시스템 환경
userAgent	브라우저의 전체적인 정보

9.7 window 객체의 onload 이벤트 속성

◆ onload 이벤트 속성

- 문서 객체 속성 중 'on'으로 시작하는 속성을 이벤트 속성이라 부르고 함수를 할당해야 함
- onload 이벤트 속성

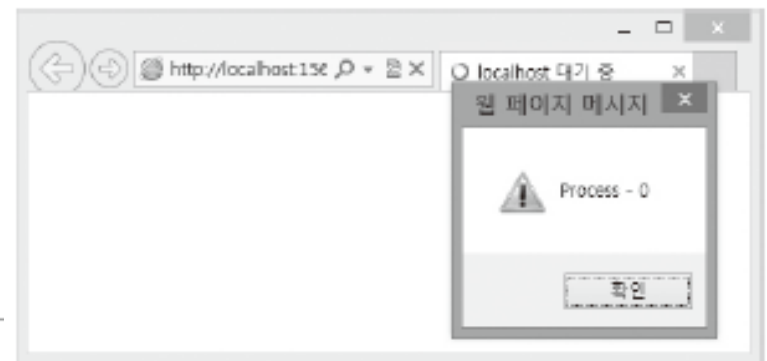
```
<script>  
    window.onload = function () {  
  
        };  
</script>
```

9.7 window 객체의 onload 이벤트 속성

◆ window 객체의 로드 완료

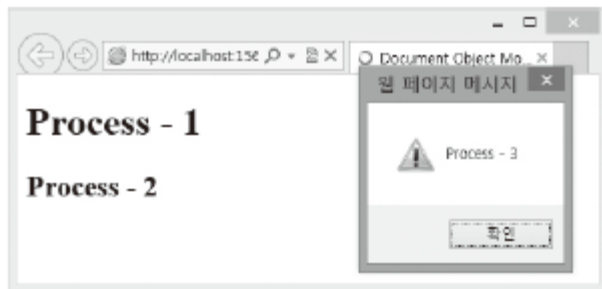
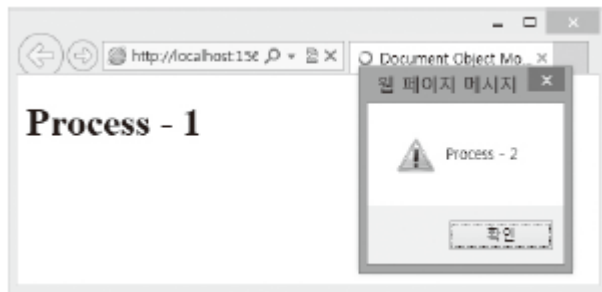
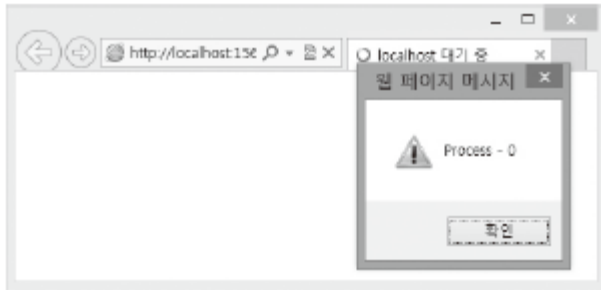
- window 객체 로드가 완료되는 때는?
→ HTML 페이지에 존재하는 모든 태그가 화면에 올라가는 순간이 로드가 완료되는 순간
- HTML 페이지 생성 순서

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Document Object Model</title>
  <script>alert('Process - 0')</script>
</head>
<body>
  <h1>Process - 1</h1>
  <script>alert('Process - 2')</script>
  <h2>Process - 2</h2>
  <script>alert('Process - 3')</script>
</body>
</html>
```



9.7 window 객체의 onload 이벤트 속성

- ◆ window 객체의 로드 완료
 - HTML 페이지 실행 출력 순서

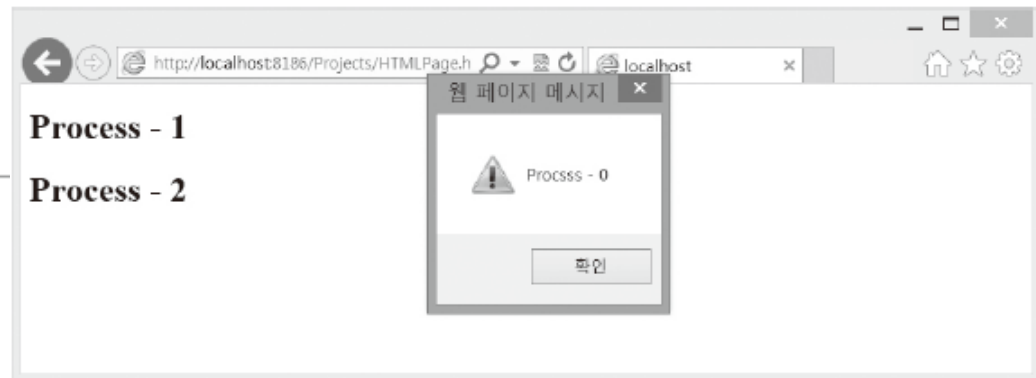


9.7 window 객체의 onload 이벤트 속성

◆ window 객체의 로드 완료

- onload 이벤트 속성으로 페이지 생성 및 출력 결과

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    window.onload = function () {
      alert('Procsss - 0');
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1>Process - 1</h1>
  <h1>Process - 2</h1>
</body>
</html>
```



JavaScript 문서 객체 모델

10. 문서 객체 모델

◆ 문서 객체 모델

- 넓은 의미로 웹 브라우저가 HTML 페이지를 인식하는 방식
- 좁은 의미로 document 객체와 관련된 객체의 집합
- 문서 객체 모델을 사용하면 HTML 페이지에 태그를 추가,수정, 제거할 수 있음

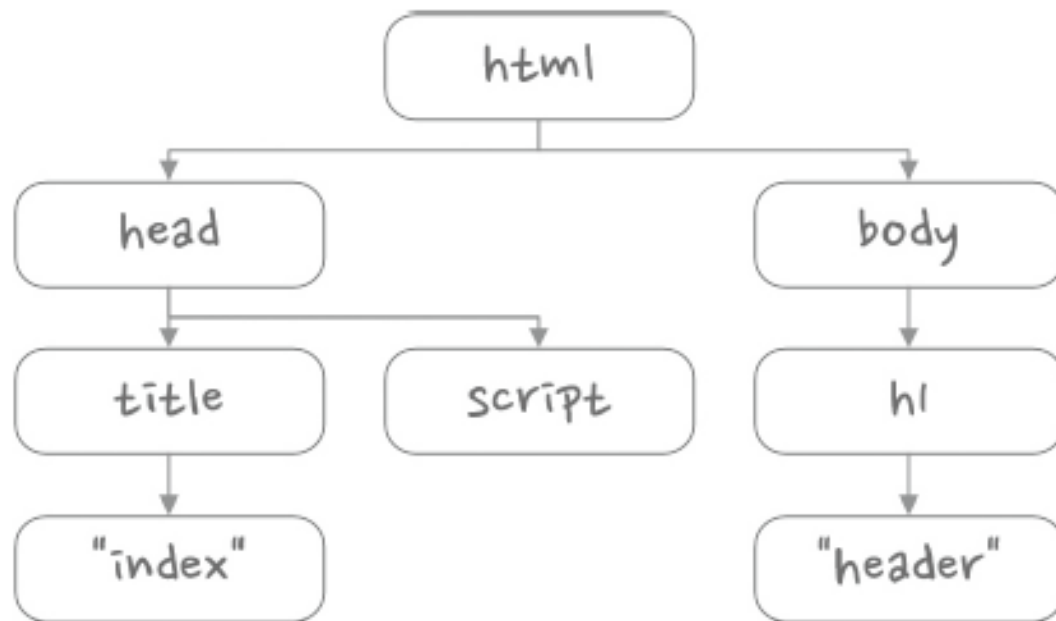
10.1 문서 객체 모델과 관련된 용어 정리

◆ 태그

- HTML 페이지에 존재하는 html이나 body 태그를 '태그'라고 부름

◆ 문서 객체

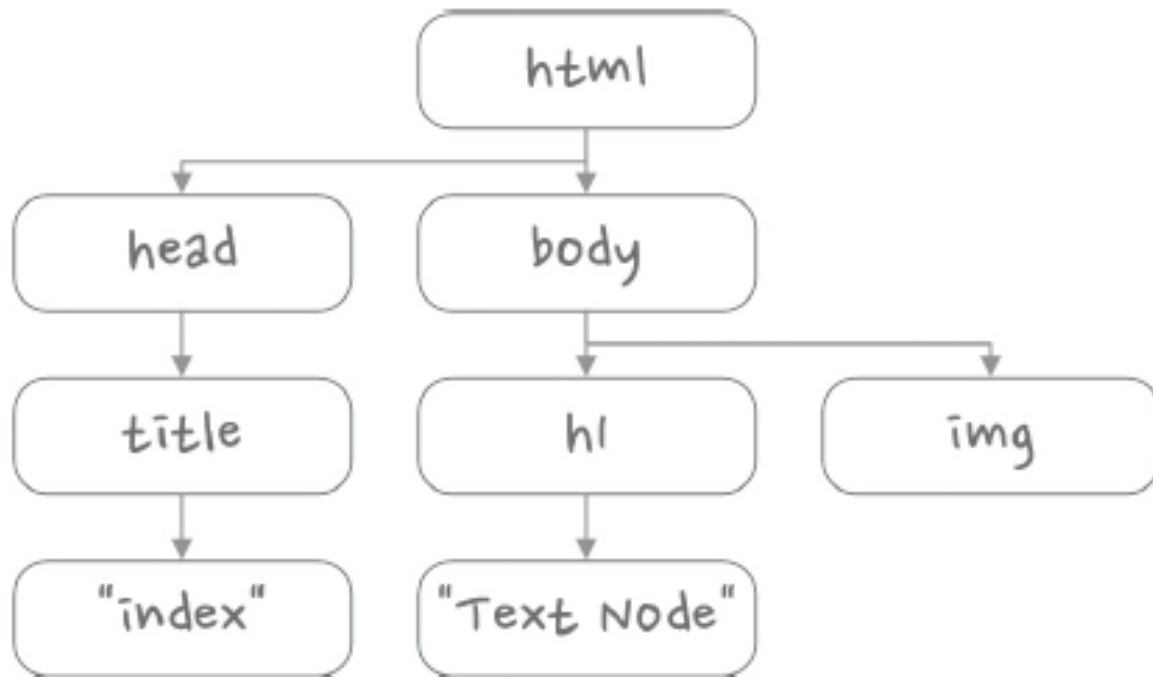
- html이나 body 태그를 자바스크립트에서 이용할 수 있는 객체로 만들면 문서 객체임



10.1 문서 객체 모델과 관련된 용어 정리

◆ 노드

- 각 요소를 노드라 함
- 요소 노드 : HTML 태그를 의미
- 텍스트 노드 : 요소 노드 안에 들어 있는 글자를 의미



10.1 문서 객체 모델과 관련된 용어 정리

◆ 문서 객체 생성

- 정적으로 문서 객체를 생성 : 처음 HTML 페이지에 적혀 있는 태그들을 읽으며 생성
- 동적으로 문서 객체를 생성 : 자바스크립트로 원래 HTML 페이지에는 없던 문서 객체를 생성

10.2 문서 객체 만들기(1)

◆ 문서 객체 종류

- 텍스트 노드를 갖는 문서 객체
- 텍스트 노드를 갖지 않는 문서 객체

◆ 텍스트 노드를 갖는 문서 객체

- body 태그 구성

<body>

</body>

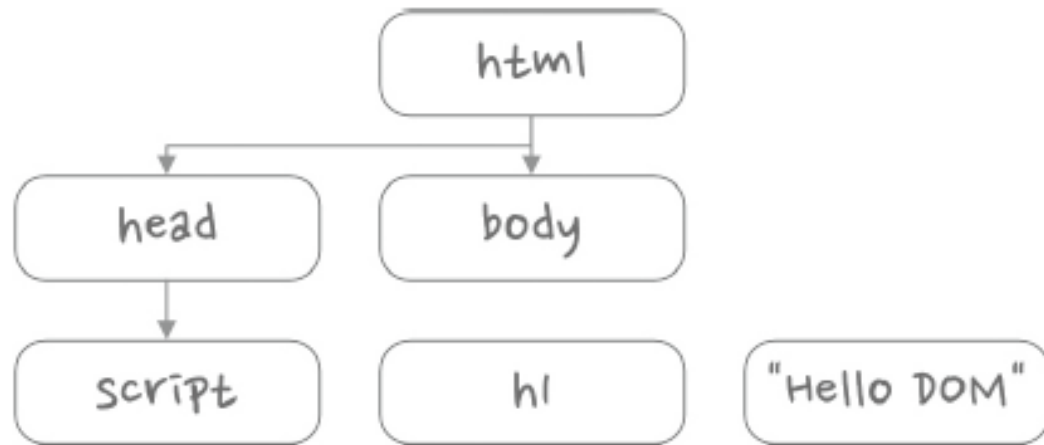
10.2 문서 객체 만들기(1)

◆ 텍스트 노드를 갖는 문서 객체

- 요소 노드와 텍스트 노드 생성 후 텍스트 노드를 요소 노드에 붙여 줌

메서드 이름	설명
<code>createElement(tagName)</code>	요소 노드를 생성합니다.
<code>createTextNode(text)</code>	텍스트 노드를 생성합니다.

- 현재 상황



10.2 문서 객체 만들기(1)

◆ 텍스트 노드를 갖는 문서 객체

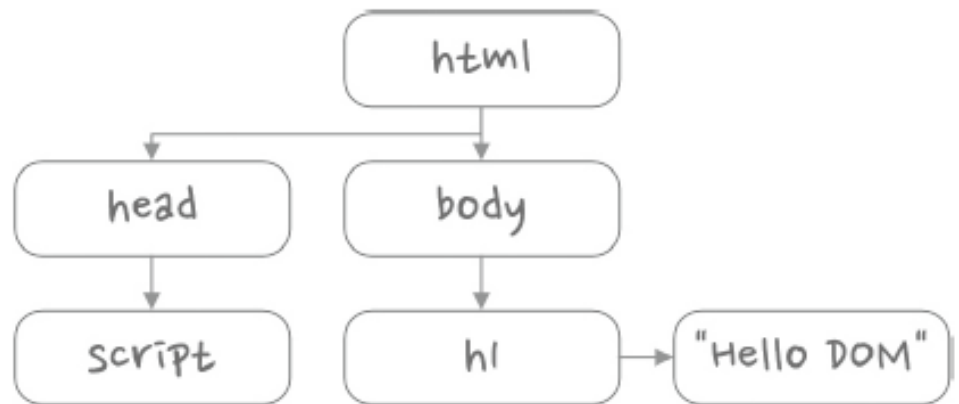
- 화면에 문서를 출력하려면 생성한 문서 객체를 body 문서 객체에 연결
- 노드와 노드를 연결할 때 아래 메서드 사용

메서드 이름	설명
appendChild(node)	객체에 노드를 연결합니다.

10.2 문서 객체 만들기(1)

◆ 텍스트 노드를 갖는 문서 객체

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>INDEX</title>
  <script>
    window.onload = function () {
      // 변수를 선언합니다.
      var header = document.createElement('h1');
      var textNode = document.createTextNode('Hello DOM');
      // 노드를 연결합니다.
      header.appendChild(textNode);
      document.body.appendChild(header);
    };
  </script>
</head>
<body>
</body>
</html>
```



10.3 문서 객체 만들기(2)

◆ 텍스트 노드를 갖는 않는 문서 객체

- 텍스트 노드를 갖지 않는 대표적인 HTML 태그는 img
- img 태그는 텍스트 노드 대신에 많은 속성이 있음
- img 태그 생성 후 body 문서 객체에 연결

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 변수를 선언합니다.
        var img = document.createElement('img');
        // 노드를 연결합니다.
        document.body.appendChild(img);
    };
</script>
```

10.3 문서 객체 만들기(2)

◆ 텍스트 노드를 갖는 애플릿 문서 객체

- img 태그에 이미지를 넣으려면 src 속성 지정
- 코드를 실행하면 이미지 출력

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 변수를 선언합니다.
        var img = document.createElement('img');
        img.src = 'Penguins.jpg';
        img.width = 500;
        img.height = 350;

        // 노드를 연결합니다.
        document.body.appendChild(img);
    };
</script>
```

10.3 문서 객체 만들기(2)

◆ 텍스트 노드를 갖는 않는 문서 객체

- 크롬 요소 검사

```
▼<body>  
    
</body>
```

- 문서 객체의 속성 메서드

메서드 이름	설명
setAttribute(name, value)	객체의 속성을 지정합니다.
getAttribute(name)	객체의 속성을 가져옵니다.

10.3 문서 객체 만들기(2)

◆ 텍스트 노드를 갖는 애플리케이션 문서 객체

- 문서 객체의 속성 지정

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 변수를 선언합니다.
    var img = document.createElement('img');
    img.setAttribute('src', 'Penguins.jpg');
    img.setAttribute('width', 500);
    img.setAttribute('height', 350);

    // setAttribute() 메서드를 사용하지 않으면 불가능합니다.
    img.setAttribute('data-property', 350);

    // 노드를 연결합니다.
    document.body.appendChild(img);
  };
</script>
```

- 크롬 요소 검사

```
▼ <body>
  
</body>
```

10.4 문서 객체 만들기(3)

◆ innerHTML

- 태그의 내부를 의미하는 속성



```
<script>
  window.onload = function () {
    // 변수를 선언합니다.
    var output = '';

    // innerHTML 속성에 문자열을 할당합니다.
    document.body.innerHTML = output;
  };
</script>
```

10.5 문서 객체 가져오기(1)

◆ HTML 태그를 자바스크립트로 가져오는 방법

- document 객체가 가지는 표 10-4 메서드를 사용
- document 객체의 getElementById () 메서드는 id 속성을 갖는 태그만 가져올 수 있으므로 id 속성을 입력

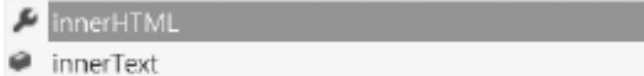
메서드 이름	설명
getElementById(id)	태그의 id 속성이 id와 일치하는 문서 객체를 가져옵니다.

10.5 문서 객체 가져오기(1)

◆ HTML 태그를 자바스크립트로 가져오는 방법

- header1과 header2는 문서 객체이므로 뒤에 점을 찍어주면 문서 객체의 속성과 메서드를 살펴볼 수 있음

```
window.onload = function () {  
    // 문서 객체를 가져옵니다.  
    var header1 = document.getElementById('header-1');  
    var header2 = document.getElementById('header-2');  
  
    header1.inn  
};
```



10.5 문서 객체 가져오기(1)

◆ HTML 태그를 자바스크립트로 가져오는 방법

- innerHTML 속성 변경

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 문서 객체를 가져옵니다.
    var header1 = document.getElementById('header-1');
    var header2 = document.getElementById('header-2');

    // 문서 객체의 속성을 변경합니다.
    header1.innerHTML = 'with getElementById()';
    header2.innerHTML = 'with getElementById()';
  };
</script>
```

- 출력

with getElementById()

with getElementById()

10.6 문서 객체 가져오기(2)

◆ 여러 개의 문서 객체 가져오는 방법

- document 객체의 getElementById () 메서드는 한 번에 한 가지 문서 객체만 가져올 수 있음
- 아래 메서드를 이용해서 여러 개의 객체를 가져올 수 있음

메서드 이름	설명
getElementsByName(name)	태그의 name 속성이 name과 일치하는 문서 객체를 배열로 가져옵니다.
getElementsByTagName(tagName)	tagName과 일치하는 문서 객체를 배열로 가져옵니다.

10.6 문서 객체 가져오기(2)

◆ 여러 개의 문서 객체 가져오는 방법

- 메서드 구현

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Index</title>
  <script>
    window.onload = function () {
      // 문서 객체를 가져옵니다.
      var headers = document.getElementsByTagName('h1');
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1>Header</h1>
  <h1>Header</h1>
</body>
</html>
```

10.6 문서 객체 가져오기(2)

◆ 여러 개의 문서 객체 가져오는 방법

- 문서 객체 배열의 사용

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 문서 객체를 가져옵니다.
        var headers = document.getElementsByTagName('h1');

        headers[0].innerHTML = 'with getElementsByTagName()';
        headers[1].innerHTML = 'with getElementsByTagName()';
    };
</script>
```

10.6 문서 객체 가져오기(2)

◆ 여러 개의 문서 객체 가져오는 방법

- `getElementsByTagName()` 메서드

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 문서 객체를 가져옵니다.
        var headers = document.getElementsByTagName('h1');
        for (var i = 0; i < headers.length; i++) {
            // 문서 객체의 속성을 변경합니다.
            headers[i].innerHTML = 'with getElementsByTagName()';
        }
    };
</script>
```

- 출력

with getElementById()

with getElementById()

10.7 문서 객체 가져오기(3)

◆ HTML 5에서 추가된 메서드

메서드 이름	설명
<code>document.querySelector(선택자)</code>	선택자로 가장 처음 선택되는 문서 객체를 가져옵니다.
<code>document.querySelectorAll(선택자)</code>	선택자로 선택되는 문서 객체를 배열로 가져옵니다.

10.7 문서 객체 가져오기(3)

◆ HTML 5에서 추가된 메서드

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>DOM Basic</title>
  <script>
    window.onload = function () {
      // 문서 객체를 가져옵니다.
      var header1 = document.querySelector('#header-1');
      var header2 = document.querySelector('#header-2');

      // 문서 객체의 속성을 변경합니다.
      header1.innerHTML = 'with getElementById()';
      header2.innerHTML = 'with getElementById()';
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1 id="header-1">Header</h1>
  <h1 id="header-2">Header</h1>
</body>
</html>
```

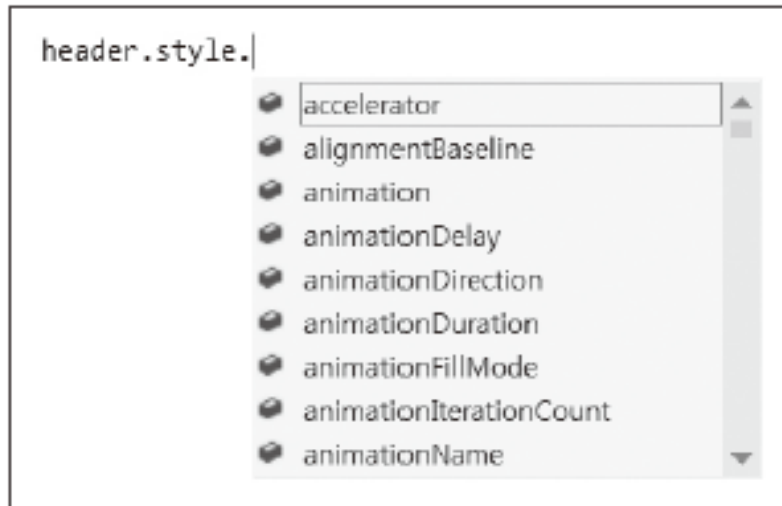
with getElementById()

with getElementById()

10.8 문서 객체의 스타일 조작

◆ 문서 객체의 스타일 변경

- style 속성 사용
- getElementById () 메서드로 문서 객체를 가져옴
- style 속성에 있는 border, color, fontFamily 속성을 지정
- CSS에 입력하는 것과 같은 형식으로 입력



10.9 문서 객체 제거

◆ 문서 객체 제거

- 제거 메서드 사용

메서드 이름	설명
<code>removeChild(child)</code>	문서 객체의 자식 노드를 제거합니다.

- h1 태그 제거

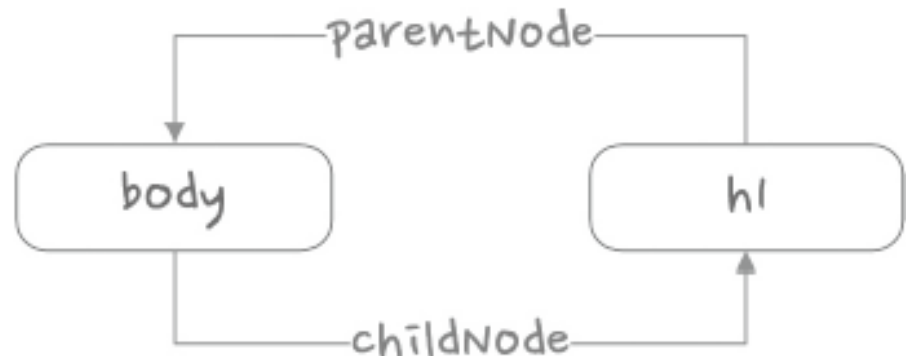
```
<body>
  <h1 id="will-remove">Header</h1>
</body>
```

10.9 문서 객체 제거

◆ 문서 객체 제거

- 문서 객체의 제거

```
<script>  
  window.onload = function () {  
    // 문서 객체를 가져옵니다.  
    var willRemove = document.getElementById('will-remove');  
  
    // 문서 객체를 제거합니다.  
    document.body.removeChild(willRemove);  
  };  
</script>
```



JavaScript 이벤트

11. 이벤트

◆ 이벤트란?

- 키보드를 이용해 버튼을 입력하거나 마우스 클릭과 같이 다른 것에 영향을 미치는 것
- 애플리케이션 사용자가 발생시킬 수도 있고 애플리케이션이 스스로 발생시킬 수도 있음
- 자바 스크립트 이벤트 종류

- 마우스 이벤트
- 키보드 이벤트
- HTML 프레임 이벤트
- HTML 입력 양식 이벤트
- 유저 인터페이스 이벤트
- 구조 변화 이벤트
- 터치 이벤트

11.1 이벤트 관련 용어 정리

◆ 이벤트 연결

- window 객체의 onload 속성에 함수 자료형을 할당하는 것을 "이벤트를 연결한다"고 함
- load를 이벤트 이름 또는 이벤트 타입이라 함
- onload를 이벤트 속성이라고 함
- 이벤트 속성에 할당한 함수를 이벤트 리스너 또는 이벤트 핸들러라 함

```
<script>  
    window.onload = function () { };  
</script>
```

11.1 이벤트 관련 용어 정리

◆ 이벤트 용어 연습

- 이벤트 이름, 이벤트 속성, 이벤트 리스너 찾아보기

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 변수를 선언합니다.
    var header = document.getElementById('header');

    // 이벤트를 연결합니다.
    function whenClick() { alert('CLICK'); }
    header.onclick = whenClick;
  };
</script>
```

11.1 이벤트 관련 용어 정리

◆ 이벤트 연결

- 이벤트 모델 : 문서 객체에 이벤트를 연결하는 방법
- 이벤트 모델 분류
 - DOM Level 단계에 따라 두 가지로 분류
 - 분류된 두 가지가 각기 두 가지로 나뉘어 총 네 가지 방법으로 이벤트 연결

11.2 고전 이벤트 모델

◆ 고전 이벤트 모델

- 자바스크립트에서 문서 객체의 이벤트 속성으로 이벤트를 연결하는 방법
- 이름은 고전이지만 현대에서도 많이 사용

```
<body>  
  <h1 id="header">Click</h1>  
</body>
```

11.2 고전 이벤트 모델

◆ 고전 이벤트 모델

- 고전 이벤트 모델을 사용한 이벤트 연결
- `getElementById ()` 메서드로 문서 객체를 가져오고 `click` 이벤트를 연결

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 변수를 선언합니다.
    var header = document.getElementById('header');

    // 이벤트를 연결합니다.
    header.onclick = function () {
      alert('클릭');
    };
  };
</script>
```

11.2 고전 이벤트 모델

◆ 고전 이벤트 모델

- 이벤트 제거

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 변수를 선언합니다.
    var header = document.getElementById('header');

    // 이벤트를 연결합니다.
    header.onclick = function () {
      alert('클릭');

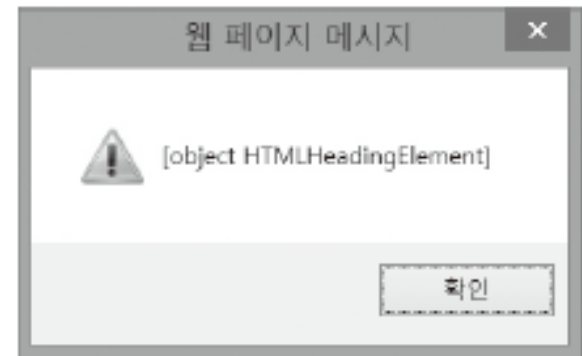
      // 이벤트를 제거합니다.
      header.onclick = null;
    };
  };
</script>
```

11.3 이벤트 발생 객체와 이벤트 객체

◆ this 키워드

- 이벤트를 발생한 객체를 찾을 수 있음

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    window.onload = function () {
      document.getElementById('header').onclick = function () {
        alert(this);
      };
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1 id="header">Click</h1>
</body>
</html>
```



11.3 이벤트 발생 객체와 이벤트 객체

◆ this 키워드

- this 키워드의 스타일을 바꾸는 것은 이벤트가 발생한 객체의 스타일을 변경하는 것

```
<script>
  window.onload = function () {
    document.getElementById('header').onclick = function () {
      this.style.color = 'orange';
      this.style.backgroundColor = 'red';
    };
  };
</script>
```

11.4 이벤트 강제 실행

◆ 이벤트 강제 실행

- 메서드를 호출하는 것처럼 이벤트 속성을 호출하면 이벤트가 강제로 실행

```
header.onclick()
```

```
<body>
  <button id="button-a">ButtonA</button>
  <button id="button-b">ButtonB</button>
  <h1>Button A - <span id="counter-a">0</span></h1>
  <h1>Button B - <span id="counter-b">0</span></h1>
</body>
```

11.4 이벤트 강제 실행

◆ 이벤트 강제 실행

- 이벤트 연결

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 문서 객체를 가져옵니다.
        var buttonA = document.getElementById('button-a');
        var buttonB = document.getElementById('button-b');
        var counterA = document.getElementById('counter-a');

        var counterB = document.getElementById('counter-b');

        // 이벤트를 연결합니다.
        buttonA.onclick = function () { };
        buttonB.onclick = function () { };
    };
</script>
```

11.4 이벤트 강제 실행

◆ 이벤트 강제 실행

- 간단한 이벤트 강제 실행

```
// 이벤트를 연결합니다.  
buttonA.onclick = function () {  
    counterA.innerHTML = Number(counterA.innerHTML) + 1;  
};  
buttonB.onclick = function () {  
    counterB.innerHTML = Number(counterB.innerHTML) + 1;  
    buttonA.onclick();  
};
```

ButtonA

ButtonB

Button A - 25

Button B - 9

11.5 인라인 이벤트 모델

◆ 인라인 이벤트 모델

- HTML 페이지의 가장 기본적인 이벤트 연결 방법

```
<body>  
  <h1>Click</h1>  
</body>
```

- h1 태그에 onclick 속성을 줌

```
<body>  
  <h1 onclick="">Click</h1>  
</body>
```

11.5 인라인 이벤트 모델

◆ 인라인 이벤트 모델

- h1 태그를 클릭할 때 onclick 속성의 자바스크립트 코드를 실행

```
<body>
  <h1 onclick="alert('클릭')">Click</h1>
</body>
```

- 여러 줄의 자바스크립트 코드 사용

```
<body>
  <h1 onclick="var alpha=10;alert(alpha);">Click</h1>
</body>
```

11.5 인라인 이벤트 모델

◆ 인라인 이벤트 모델

- script 태그 안에 함수를 만들고 이를 호출하는 방식

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    function whenClick(e) {
      alert('클릭');
    }
  </script>
</head>
<body>
  <h1 onclick="whenClick(event)">Click</h1>
</body>
</html>
```

11.6 디폴트 이벤트 제거

◆ 디폴트 이벤트

- 일부 HTML 태그에 이미 이벤트 리스너가 있는 것

```
<body>
  <form id="my-form">
    <label for="name">이름</label><br/>
    <input type="text" name="name" id="name" /><br/>
    <label for="pass">비밀번호</label><br/>
    <input type="password" name="pass" id="pass" /><br/>
    <label for="pass-check">비밀번호 확인</label><br/>
    <input type="password" id="pass-check" /><br/>
    <input type="submit" value="제출" />
  </form>
</body>
```

11.6 디폴트 이벤트 제거

◆ 디폴트 이벤트

- submit 이벤트 연결
- 이벤트 리스너에서 false를 리턴

```
<script>
    window.onload = function () {
        // 이벤트를 연결합니다.
        document.getElementById('my-form').onsubmit = function () {
            return false;
        };
    };
</script>
```

11.6 디폴트 이벤트 제거

◆ 디폴트 이벤트

- 입력 양식의 유효성 검사

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 이벤트를 연결합니다.
    document.getElementById('my-form').onsubmit = function () {
      // 변수를 선언합니다.
      var pass = document.getElementById('pass').value;
      var passCheck = document.getElementById('pass-check').value;

      // 비밀번호가 같은지 확인합니다.
      if (pass == passCheck) {
        alert('성공');
      } else {
        alert('다시 입력해주세요. ');
        return false;
      }
    };
  };
</script>
```

11.6 디폴트 이벤트 제거

◆ 디폴트 이벤트

- form 태그의 onsubmit 이벤트 속성에 "return 함수()"형태를 입력

```
<script>
    function whenSubmit() {
        // 유효성 검사
        return false;
    }
</script>
<form onsubmit="return whenSubmit()">
    <!-- 생략 -->
</form>
```

11.7 이벤트 전달

◆ 이벤트 전달

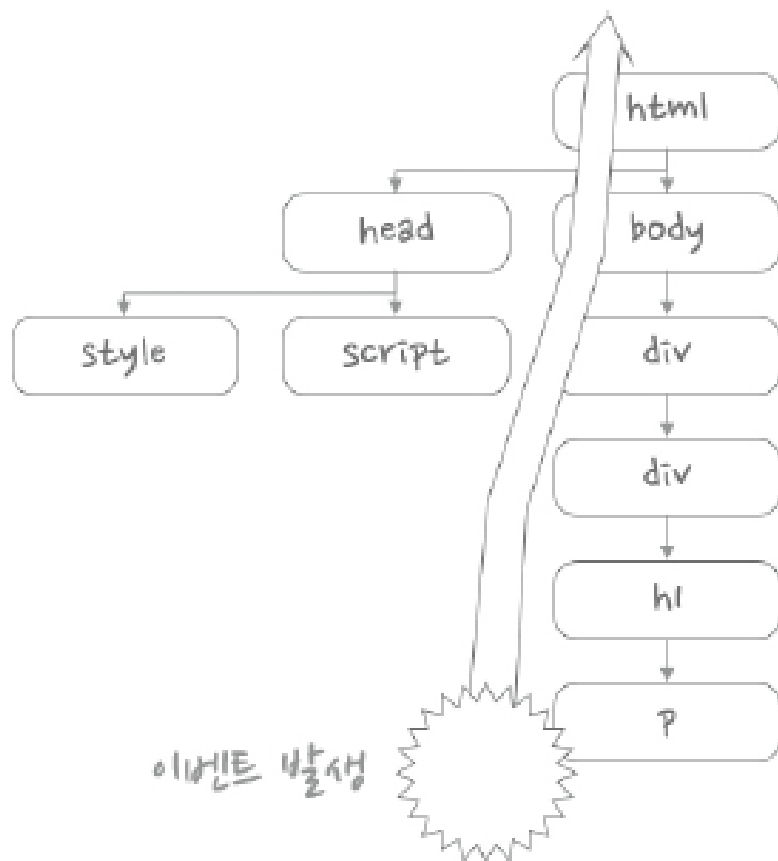
- 네 개의 태그, 네 개의 이벤트

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <style>
    * { border: 3px solid black; }
  </style>
  <script>
  </script>
</head>
<body>
  <div onclick="alert('outer-div')">
    <div onclick="alert('inner-div')">
      <h1 onclick="alert('header')">
        <p onclick="alert('pagagraph')">Pagagraph</p>
      </h1>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

11.7 이벤트 전달

◆ 이벤트 버블링

- 이벤트 버블링은 자식 노드에서 부모 노드 순으로 이벤트를 실행하는 것을 의미
- 이벤트 전달 순서는 이벤트 버블링을 따름



11.7 이벤트 전달

◆ 이벤트 전달을 막는 방법

```
<body>
  <h1 id="header">
    <p id="paragraph">Paragraph</p>
  </h1>
</body>
```

```
<script>
  window.onload = function () {
    // 이벤트를 연결합니다.
    document.getElementById('header').onclick = function () {
      alert('header');
    };
    document.getElementById('paragraph').onclick = function () {
      alert('paragraph');
    };
  };
</script>
```

11.7 이벤트 전달

◆ 이벤트 전달을 막는 방법

- 인터넷 익스플로러와 그외 브라우저가 이벤트 전달을 막는 방법
 - 인터넷 익스플로러 이벤트 객체의 `cancelBubble` 속성을 `true`로 변경합니다.
 - 그 이외의 브라우저 이벤트 객체의 `stopPropagation()` 메서드를 사용합니다.

```
document.getElementById('paragraph').onclick = function (e) {  
    // 이벤트 객체를 처리합니다.  
    var event = e || window.event;  
  
    // 이벤트 발생을 알립니다.  
    alert('paragraph');  
  
    // 이벤트 전달을 제거합니다.  
    event.cancelBubble = true;  
    if (event.stopPropagation) {  
        event.stopPropagation();  
    }  
};
```

11.8 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

◆ 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

- 두 가지 메서드로 이벤트를 연결하거나 제거할 수 있음
- 첫 번째 매개변수에 이벤트 속성을 사용

```
attachEvent(eventProperty, eventListener);  
detachEvent(eventProperty, eventListener);
```

11.8 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

◆ 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

■ 이벤트 연결

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    // 윈도우가 로드될 때
    window.attachEvent('onload', function () {
      // my-header를 가져옵니다.
      var header = document.getElementById('my-header');

      // 이벤트를 연결합니다.
      header.attachEvent('onclick', function () { alert('클릭'); });
      header.attachEvent('onclick', function () { alert('클릭'); });
      header.attachEvent('onclick', function () { alert('클릭'); });
    });
  </script>
</head>
<body>
  <h1 id="my-header">Click</h1>
</body>
</html>
```

11.8 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

◆ 인터넷 익스플로러 이벤트 모델

- 이벤트 제거

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    window.onload = function () {
      var header = document.getElementById('my-header');
      var handler = function () { alert('클릭'); };

      header.attachEvent('onclick', handler);
      header.detachEvent('onclick', handler);
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1 id="my-header">Click</h1>
</body>
</html>
```

11.9 표준 이벤트 모델

◆ 표준 이벤트 모델

- 표준 이벤트 모델은 웹 표준을 만드는 단체인 W3C에서 공식적으로 지정한 DOM Level 2 이벤트 모델
- 인터넷 익스플로러 이벤트 모델과 달리 이벤트 캡처링을 지원
- 이벤트 이름을 매개변수로 입력

```
addEventListener(eventName, handler, useCapture)  
removeEventListener(eventName, handler)
```

11.9 표준 이벤트 모델

◆ 표준 이벤트 모델

- 이벤트 연결

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script>
    window.onload = function () {
      var header = document.getElementById('my-header');

      header.addEventListener('click', function () {
        this.innerHTML += '+';
      });
    };
  </script>
</head>
<body>
  <h1 id="my-header">Click</h1>
</body>
</html>
```
