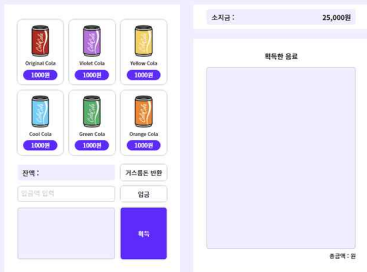


프론트엔드 현직자와 함께하는 개발 직무 A to Z

Comento_2주차 과제_자판기

-장영선-

레퍼런스



- <https://github.com/hyeonbinnn/cola-a-cola>
- <https://velog.io/@hyeonbinnn/JavaScript-cola-cola-%EC%BD%9C%EB%9D%BC-%EC%9E%90%ED%8C%90%EA%B8%B0-%EB%A7%8C%EB%93%A4%EA%B8%B0-5fe189gy>
- <https://fhaktj8-18.tistory.com/entry/javascript-vending-program>

레이아웃 구성 (html)

1. div id=container

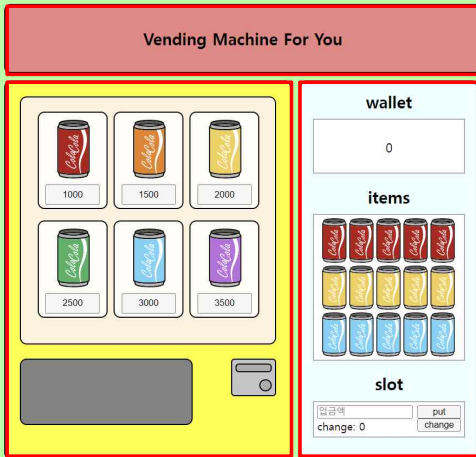


레이아웃 구성 (html)

2. <header>

3. <main>

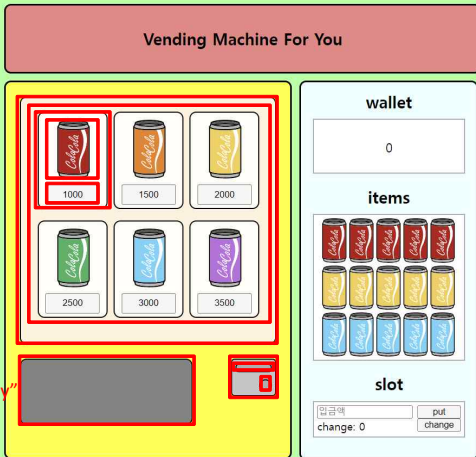
4. <sidebar>



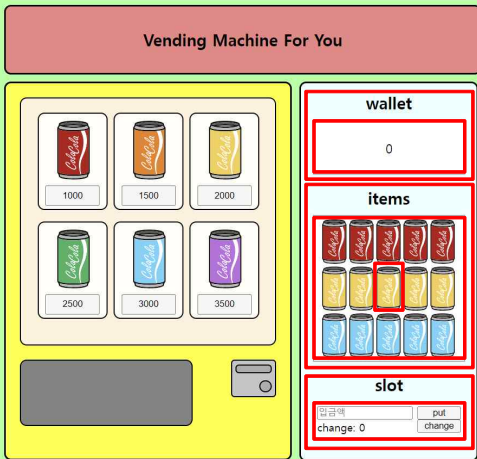
레이아웃 구성 (html / main)

- ① div id="items"
- ② div id="item-list"
- ③ div class="item"
- ④ , <button>

- ⑤ div id="machine-exit"
- ⑥ div id="machine-slot"
- ⑦ div id="machine-slot-money"
- ⑧ div id="machine-slot-coin"



레이아웃 구성 (html / sidebar)



레이아웃 구성 (css)

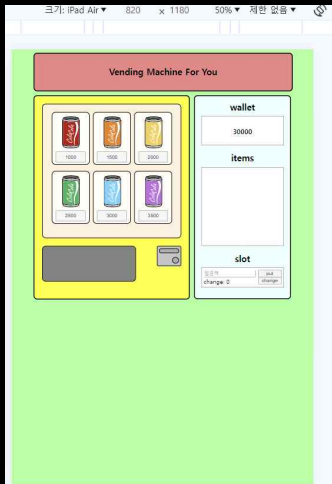


- width / height
- html, body : 100% / 100%
- container: 700px / auto
- header: 100% / 100px
- main: 60% / 550px
- sidebar: 35% / 535px

정적인 웹페이지

*container 부분
margin: 0 auto --> 수평정렬

레이아웃 구성 (css)

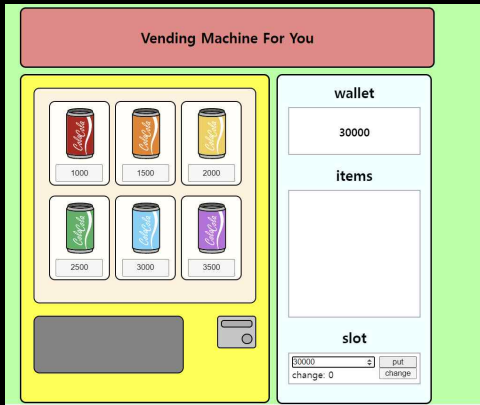


- width / height
 - html, body : 100% / 100%
 - container: 700px / auto
 - header: 100% / 100px
 - main: 60% / 550px
 - sidebar: 35% / 535px

정적인 웹페이지

*container 부분
margin: 0 auto --> 수평정렬

기능 구현 (JS)



- **input() 함수**

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

- **buy(item) 함수**

select_button을 누르면,

1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽉 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

- **change() 함수**

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

기능 구현 (JS)



- **input() 함수**

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

- **buy(item) 함수**

select_button을 누르면,

1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽉 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

- **change() 함수**

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

기능 구현 (JS)



- **input() 함수**

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

- **buy(item) 함수**

select_button을 누르면,

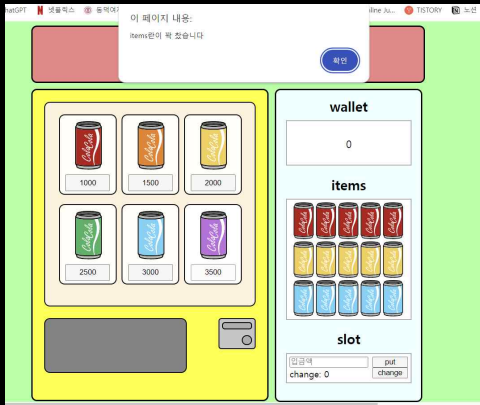
1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽉 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

- **change() 함수**

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

기능 구현 (JS)



• input() 함수

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

• buy(item) 함수

select_button을 누르면,

1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽉 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

• change() 함수

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

기능 구현 (JS)



- **input() 함수**

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

- **buy(item) 함수**

select_button을 누르면,

1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽂 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

- **change() 함수**

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

기능 구현 (JS)



- **input() 함수**

put 버튼을 눌러 자판기에 돈을 넣으면,

1. wallet의 돈이 그만큼 빠짐.
2. 잔액에 그 만큼의 돈이 들어감.
3. input 내용을 초기화
4. 자판기 음료를 선택할 수 있음.(구현 미완)

- **buy(item) 함수**

select_button을 누르면,

1. 잔액에서 그만큼 돈이 차감됨.
2. items란에 물품이 들어감.
3. items란에 물품이 꽉 찬 상태라면, 알림을 띄우고 돈도 차감되지 않고 물품도 들어가지 않음

- **change() 함수**

change 버튼을 누르면,

1. 만약 잔액이 남아있다면 반환
->지갑에 넣기&잔액을 0원으로 만들기
2. 잔액이 없다면, 반환할 잔액이 없다고 알림.

문제점



- 0원이어도 음료를 살 수 있다.
->입금된 금액이 얼마인지 검사하며,
금액에 따라 select_button의 disabled를 조정해야함.
- wallet의 돈보다 더 많은 돈을 입금
할 수 있다.
->wallet의 돈보다 더 많이 입금할 수 없게 제한 조건
을 만들어야 함.

문제점



- 0원이어도 음료를 살 수 있다.
->입금된 금액이 얼마인지 검사하며,
금액에 따라 select_button의 disabled를 조정해야함.
- wallet의 돈보다 더 많은 돈을 입금
할 수 있다.
->wallet의 돈보다 더 많이 입금할 수 없게 제한 조건
을 만들어야 함.

링크

소스코드

<https://github.com/seoni25/comento>

자판기 웹 페이지

<https://seoni25.github.io/vending-machine/vendingMachine>