

Javascript 3번째 시간

KWEB 준회원 스터디 6주차

◆ 오늘의 목표!

- JavaScript를 사용하면 사용자와 웹 페이지의 상호작용이 구현 가능하다.
- 이 사용자의 행동 (event)과 그에 따른 웹 페이지의 동작 (handler)를 이 하고 사용해 보자!
- 결론적으로 오늘은 좀 그럴듯하게 움직이는 웹 페이지를 만들어 볼 것이다.

◆ event, event handler

- Event : 웹 사이트에서 사용자가 취하는 행동들을 event라고 한다.
 - Ex) 마우스 클릭, 키보드 클릭, 마우스 드래그 기타 등등...
- Event handler : 어떤 event에 대한 동작
 - 우리가 앞에서 계속 다뤘던 `onclick = function(){...};` 꼴에서 해당 함수가 click event에 대한 event handle라고 할 수 있다.

◆ event, event handler

- JavaScript에서 event 추가는 `addEventListener(event, handler)` 꼴로 해주는게 추천됩니다만..
 - Ex) `btn.addEventListener("click", function(){...});` -> 버튼에 클릭 이벤트 추가
- 일단은 그냥 배우신 대로 `onevent = function(){}` 이렇게 구현 하셔도 상관은 없습니다.
 - Ex) `btn.onclick = function(){...}` -> 위의 코드랑 거의 똑같습니다.

◆ 여러가지 event

- Mouse event
 - Click : 유저가 객체 클릭 시에 발생
 - Mouseover : 객체에 마우스를 올려 봤을 때
 - Mouseout : 객체에서 마우스가 벗어 났을 때
- Keyboard event
 - Keydown : 유저가 키보드 지판 눌렀을 때 시행
 - Keypress : keydown과 비슷한나, 기능키(컨트롤, esc등)는 동작 안함.
 - Keyup : 키보드 지판에서 손을 놓았을 시
- 그 외에도 drag, form에 관련된 수 많은 이벤트가 있습니다만 시간상 생략
- http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp 더 많은 정보는 여
기서

◆ Event handler

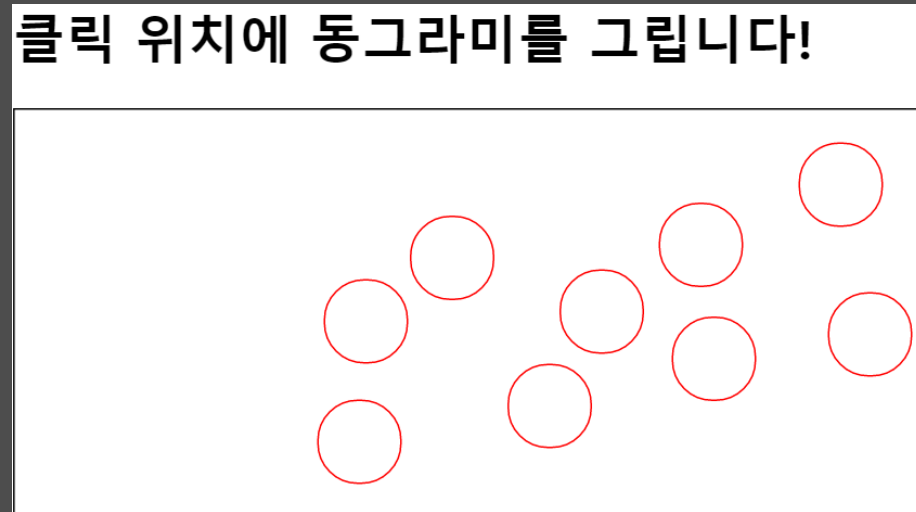
- Event handler는 event가 발생 했을 시의 동작에 대한 함수로, 인자로써 이벤트 객체를 받을 수 있습니다.
- 요 이벤트 객체는 해당 이벤트에 대한 정보를 가지고 있습니다.
 - Ex) 마우스 클릭 event의 경우엔 무엇을 눌렀는가, 마우스의 위치가 어디인가 등등 등등...
- 잘 와 닿지 않으니까 예제를 봅시다.

예제 타임

설명만 들어서는 소용이 엄서요
직접 해보아야 합니다.

◆ 예제 실습 1

- Click event시의 마우스 위치 알아내기 (position.html)



- 주어진 html의 canvas div를 클릭 시 동그라미를 그려봅시다.
- 해당 div에 click event를 추가하고, event 객체를 통해 마우스의 위치를 알아내야 합니다.

◆ 예제 실습 2

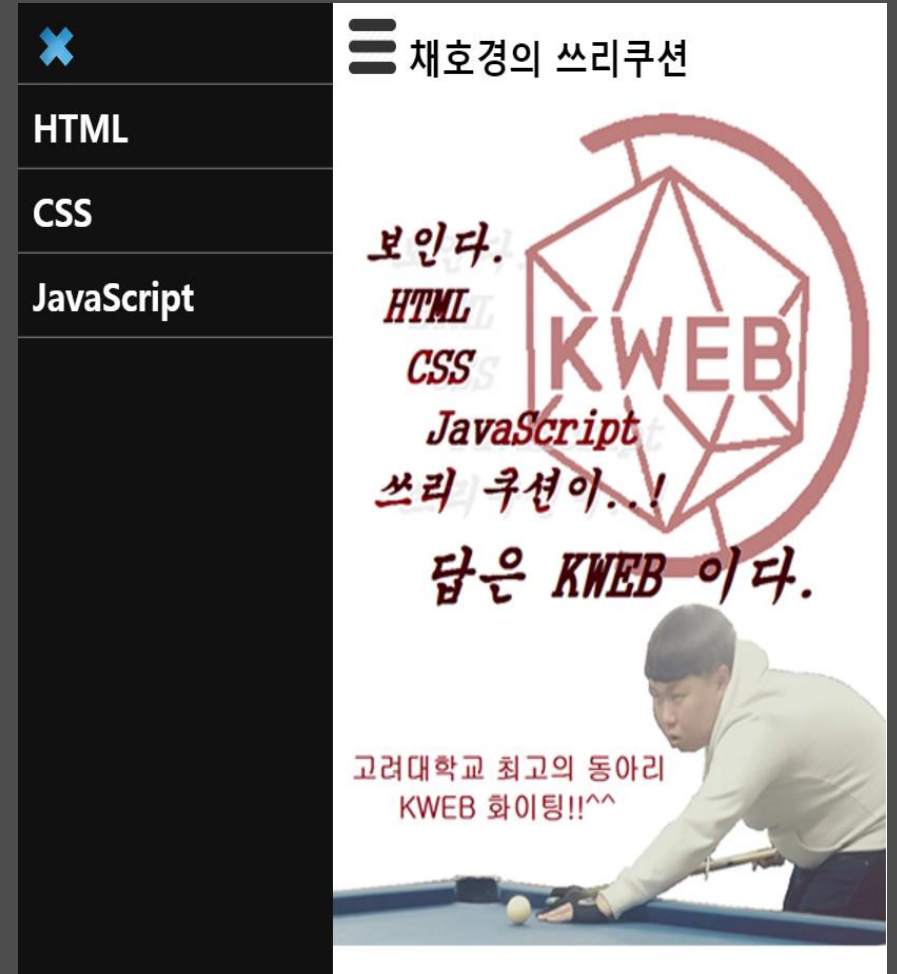
- Keyboard event 사용해보기 (keycode.html)



- 1, 2, 3번 버튼을 누르면 해당 이미지로 문서의 배경이 바뀝니다.
- 어떤 버튼을 눌렀는지 구분하기 위해 이벤트 객체의 keyCode 값을 구분해야 합니다

◆ 예제 실습 3

- 움직이는 menu 만들기 (slide.html)



- Menu 버튼을 클릭 시 왼쪽의 menu를 띄워준다.
- Close 버튼을 클릭 시엔 다시 menu를 없앤다.

Q & A

◆ 스터디 과제!!

- 는 다음주에