

UI 화면구현

플랫폼의 개요

PC, Mobile(App), Web

<어플리케이션의 3요소>

제어처리 : for 제어문, if 제어문, Network

데이터 : 배열, 객체, 파일, DB

GUI : 화면, 이벤트 연결

<HTML 구조>

HTML(Hyper Text Markup Language) : 구조(Tag 사용)

CSS(Cascading Style Sheet) : 디자인적인 요소(비주얼)

JS(JavaScript)

사용자 정의 태그 : 시맨틱

엘리먼트 자체가 특성 기능을 하는 것이 아니라 의미적으로 태그를 붙이는 것 즉, 태그 사이에 있는 텍스트를 의미 정의하는 것(XML(eXtend Markup Language) 형태)

<글로벌 속성>

class - css에서 주로 사용

id class name

element에 이름을 지어주는 것

레이아웃

article, section

<기호의 표현 - 특수문자 표시>

lt : less than의 약자 < 표시

gt : greater than의 약자 > 표시

 - 줄바꿈 없는 공백

<ASCII 코드와 10진수, 2진수의 이해>

코드 = 부호

전기의 신호로 작동하기 때문에 컴퓨터는 2진수를 사용함.

<도체와 반도체>

0과 1로 많은 양의 정보를 빠르게 처리하는 것이 컴퓨터의 특징

인간은 10진수로 표현함. 0~9까지, 한 글자로 표현하는 글자가 최대 10개

컴퓨터는 2진수로 표현함 0과 1로 표현함.

<참고> 8진수와 16진수>

컴퓨터에서는 10진수에서 2진수로 바꿔 표현을 함.

17 = 1001(2)

컴퓨터는 2진수밖에 표현을 못하기 때문에 문자열을 2진수로 바꿔 표현하는 것이 필요.
컴퓨터에서 ASCII Code 표로 표현을 하여 문자를 나타냄.

16진수 0~15까지 표현 0~9 + A~F로 표현하여 16진수를 나타냄

cat라는 글자를 ASCII Code인 99 97 116으로 변환하여서 문자를 표현함.

즉, 해당하는 문자를 숫자로 대치해놓은 표현 0~127까지 정해서 표현

128개 $128=2^7$

2진수를 비트라고 표현을 함.

8 bit = 2^8 = 1 byte

아스키 코드로 표현을 못하는 것은 유니코드 표를 사용함.

0~127까지는 아스키 코드와 같음.

<참고> C언어는 한글 표현이 불가능함. 유니코드나 멀티바이트를 사용해야함.

유니코드를 변환하여 한글을 표현하기 위해서 인코딩하는 것이 UTF-8

pre 태그 - 작성한 그대로 보여주는 태그

텍스트 태그들 b, i 태그 등

하이퍼링크 a href로 사용 a에 종속되어서 사용 target을 지정할 수 있음 _blank(새 창에서 열기),

_self(열고 있는 페이지에서 열기)가 있음

베이스 태그 기본적인 하이퍼링크 경로 설정할 때 사용

Ordered List, Unordered List - ol, ul태그

테이블

표(Table)는 행(줄)과 열(칸)이 있음

tr, td, th태그

caption : 표의 제목

colspan: 열 합치기(좌우방향 합치기)

rowspan: 행 합치기(상하방향 합치기)

<미디어 매체>

그림 gif, bmp, jpg 등 확장자

음성 wav, ogg, mp3 등 확장자

영상 mp4, ogv, webm 등의 확장자를 사용

embed - 이전부터 있던 지원방식(비디오, 이미지, 오디오 외 지원)

object - HTML5에서 지원하는 형태 embed와 비슷함.

<공부하면서 참고할 사이트>

W3School