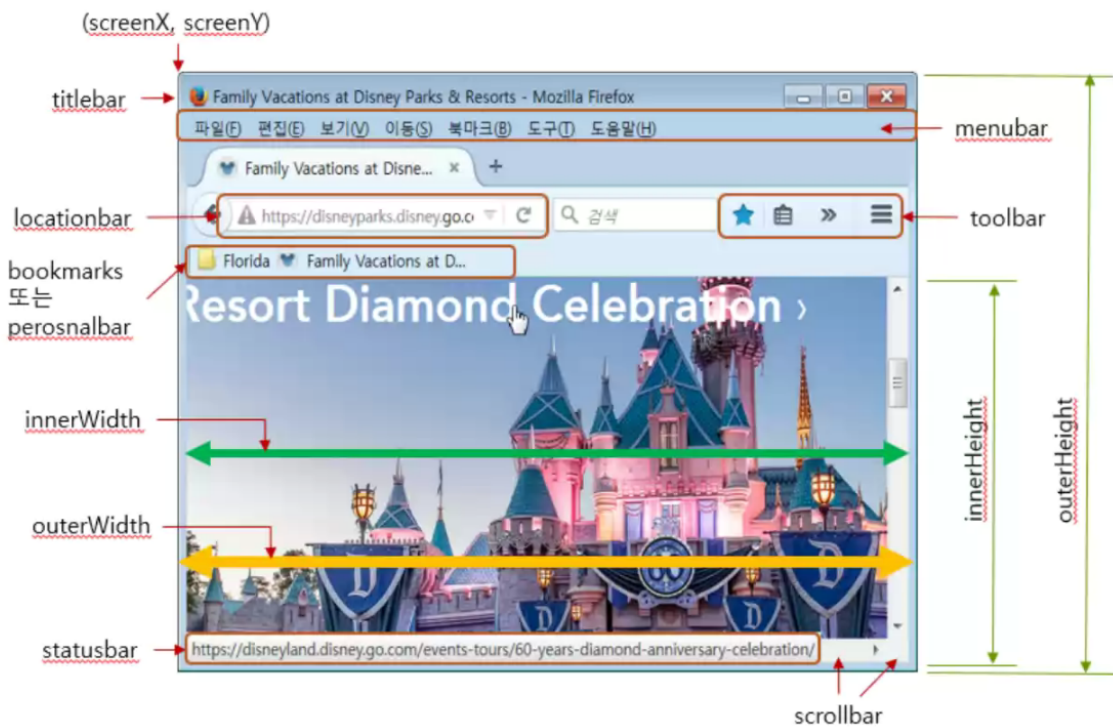
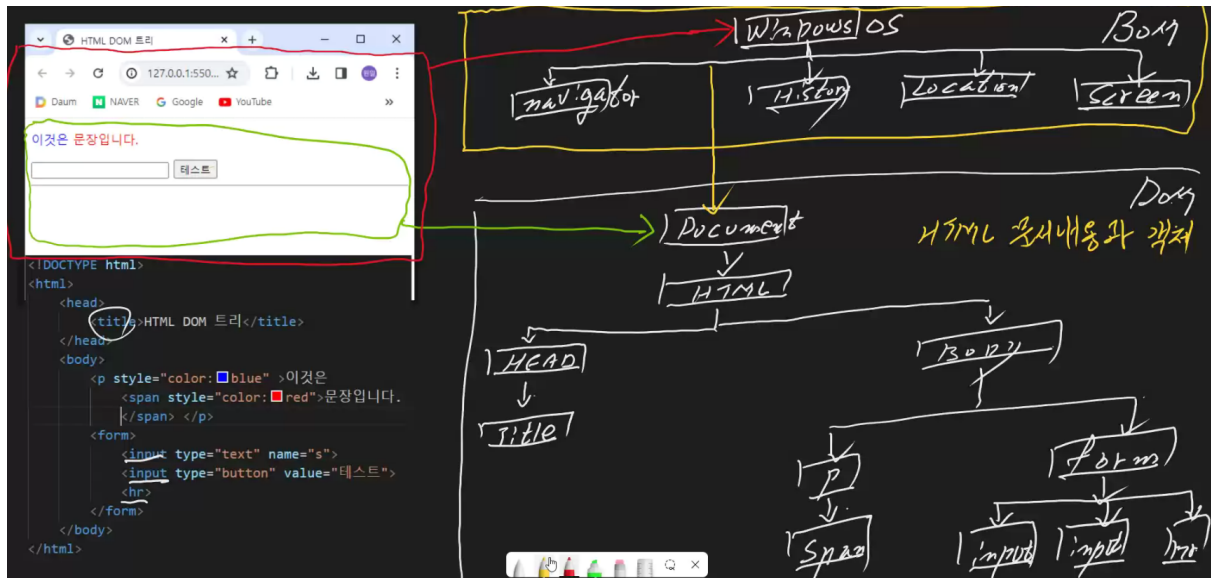


2023-11-10



Bom에 윈도우즈 관련 내용

```
<body>
  <h3>오디오/비디오</h3>
  <hr>
  <audio id="audio" src="img\EmbraceableYou.mp3" loop controls>audio 태그를 지원하지 않음</audio>
  <video id="video" width="300" height="200" controls>
```

```

        <source src="img\bear.mp4" type="video/mp4">
        video 태그를 지원하지 않음</video>
    </body>

```

```

<body>
    <h3>오디오 제어</h3>
    <hr>
    <audio id="audio" src="img\EmbraceableYou.mp3"></audio>
    <div id="msg">오디오 제어 목록</div>
    <button type="button" id="play" onclick="control(event)">play</button>
    <button type="button" id="pause" onclick="control(event)">pause</button>
    <button type="button" id="replay" onclick="control(event)">replay</button>
    <button type="button" id="vol+" onclick="control(event)">vol+</button>
    <button type="button" id="vol-" onclick="control(event)">vol-</button>
    <button type="button" id="muted_on/off" onclick="control(event)">mute on/off</button>

    <video id="video" width="300" height="200" controls>
        <source src="img\bear.mp4" type="video/mp4">
        video 태그를 지원하지 않음</video>

    <script>
        let div = document.getElementById("msg");
        let audio = document.getElementById("audio"); console.log(audio);
        function control(e){
            let id = e.target.id;
            if(id == "play"){
                audio.play();
                div.innerHTML=audio.src+"재생"; //재생글씨를 써줌
            }else if(id == "pause"){
                audio.pause();
                div.innerHTML="일시정지";
            }else if(id == "replay"){
                audio.load(); //오디오를 다시 로드 해야 함
                audio.play();
                div.innerHTML=audio.src+"처음부터 재생";
            }else if(id == "vol-"){
                audio.volume -= 0.1; //오디오 볼륨 0.1씩 감소
                if(audio.volume < 0.1) audio.volume = 0; //값이 0.1보다 작으면 무조건 0
                div.innerHTML="음량 0.1 감소." + "현재 " + audio.volume;
            }else if(id == "vol+"){
                audio.volume += 0.1; //오디오 볼륨 0.1씩 증가
                if(audio.volume > 0.9) audio.volume = 1.0; //값이 0.9보다 크면 무조건 1.0
                div.innerHTML="음량 0.1 증가." + "현재 " + audio.volume;
            }else if(id == "muted_on/off"){
                audio.muted = !audio.muted //누를때마다 상태가 반전되는 방법
                if(audio.muted){
                    div.innerHTML = "음소거";
                }else {
                    div.innerHTML = "음소거 해제";
                }
            }
        }
    </script>
</body>

```

기능에 관련된것에는 else는 사용하지 않는다고 생각하는 편이 편하다. (계산할때 사용)

div.innerHTML=로 글씨를 넣을수있다.

오디오 리플레이시 audio.load()로 오디오를 다시 로드 해야된다.

audio.muted = !audio.muted → 누를때마다 상태가 반전되는 방법 (muted는 id)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>시작과 끝 숫자를 전달받아 합을 구하라</title>
  </head>

  <body>
    <h3>시작과 끝 숫자를 전달받아 합을 구하라</h3>
    <hr>
    <input id="from" type="text" size="10"> ~
    <input id="to" type="text" size="10"> =
    <input id="sum" type="text" size="10">
    <button type="button" id="add" onclick="send()">add</button>

    <script>
      let addWork = new Worker("add.js");

      function send(){ //add.js에 계산할 내용을 보내겠다.
        let parameters = {
          from : document.getElementById("from").value,
          to : document.getElementById("to").value
        };
        addWork.postMessage(parameters);
      }

      addWork.onmessage = function(e){
        document.getElementById("sum").value = e.data;
      }
    </script>
  </body>
</html>
```

```
this.onmessage = function (e){
  let sum = 0;
  let from = this.parseInt(e.data.from);
  let to = this.parseInt(e.data.to);
  for(let i = from; i <= to; i++)
    sum += i;
  this.postMessage(sum); //보내야 할 메시지의 값
}
```

웹 워커(Web worker)는 스크립트 연산을 웹 어플리케이션의 주 실행 스레드와 분리된 별도의 백그라운드 스레드에서 실행할 수 있는 기술입니다. 웹 워커를 통해 무거운 작업을 분리된 스레드에서 처리하면 주 스레드(보통 UI 스레드)가 멈추거나 느려지지 않고 동작할 수 있습니다.

계산을 하려면 `work`가 아닌 `Worker`를 사용해야한다.

`@import url()` → 외부 자료값 가져올때 사용 (CSS)