HTML

- description : Html과 관련된 내용 기술
- author : 주레피
- email : dhan@repia.com
- lastupdate : 2020-03-24

Html5

- redirect page

Height

- HEIGHT:100%가 적용되게 하는 방법

Img

- Base64 이미지 사용하기

Link

- HTML 현재 화면 위치 고정

Radio

- [HTML/Javascript] Radio버튼을 변경 못하게 막는 방법

data-*

- 데이터 속성 사용하기
- data-* 속성의 값 출력하기

<canvas>태그의 getContext('2d')

> 렌더링 컨텍스트

<canvas> 엘리먼트는 고정 크기의 드로잉 영역을 생성하고 하나 이상의 렌더링 컨텍스(rendering

contexts)를 노출하여, 출력할 컨텐츠를 생성하고 다루게 됩니다.
본 튜토리얼에서는, 2D 렌더링 컨텍스트를 집중적으로 다룹니다.
다른 컨텍스트는 다른 렌더링 타입을 제공합니다. 예를 들어, WebGL은 OpenGL ES 을 기반으로 하는 3D 컨텍스트를 사용합니다.
캔버스는 처음에 비어있습니다. 무언가를 표시하기 위해서, 어떤 스크립트가 랜더링 컨텍스트에 접근하여 그리도록 할 필요가 있습니다.
<canvas> 요소는 getContext() 메서드를 이용해서, 랜더링 컨텍스트와 (렌더링 컨텍스트의) 그리기 함수들을 사용할 수 있습니다.
getContext() 메서드는 렌더링 컨텍스트 타입을 지정하는 하나의 파라메터를 가집니다.
본 튜토리얼에서 다루고 있는 2D 그래픽의 경우, CanvasRenderingContext2D을 얻기위해 “2d”로 지정합니다.

*출처 https://developer.mozilla.org/ko/docs/Web/HTML/Canvas/Tutorial/Basic_usage

Ref

- XHTML 사용에 대한 정리

Tip

- document.getElementById 와 jQuery ${ }의 차이점

Troubleshooting

주레피, eleven, html, html5

From:
http://125.132.25.164/dokuwiki/ - **문제를 잘 정의하는 것은 문제를 절반 해결한 것이다. - 2023.12**

Permanent link:
http://125.132.25.164/dokuwiki/doku.php?id=wiki:html&rev=1596525028

Last update: **2022/03/10 19:52**