# HTML

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

---

연관 WIKI: CSS JAVASCRIPT

---

## 조건부 주석

어떠한 조건이 충족되지 않으면 주석처리가 되고, 조건이 충족되면 주석안의 내용이 브라우저에 렌더링 되는 것을 의미
주로 크로스브라우징을 위해 많이 사용되는 방법으로 익스플로러 브라우저의 버전을 구분하는 용도로 사용됨
사용 예시 IE9 아래의 버전에서 아래 스크립트가 사용됨

```
  <!--[if lt IE 9]>
  <script
src="https://oss.maxcdn.com/html5shiv/3.7.3/html5shiv.min.js"></script>
  <script
src="https://oss.maxcdn.com/respond/1.4.2/respond.min.js"></script>
  <![endif]-->
```

[HTML5 / CSS3] 조건부주석

## Content Type

- Content Type

## 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

# HTML Note

- HTML Note

# HTML 유용한 사이트

- 특수기호를 HTML코드로 넣는 웹사이트
- 폰트 아이콘 사용 (XEICON)

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=1614658785**

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