|  |  |
| --- | --- |
| 신간보도자료 | (주)도서출판 길벗  서울시 마포구 월드컵로10길 56(서교동)  대표전화 (02)332-0931/팩스 (02)323-0586  홈페이지 www.gilbut.co.kr  담당자 : 정지연(stopy@gilbut.co.kr, 02-330-9804) |

**코딩 자율학습 제로초의 자바스크립트 입문**

만들면서 배우는 친절한 프로그래밍 자습서

|  |  |
| --- | --- |
|  | **▶ 발행:** (주)도서출판 길벗  **▶ 발행일:** 2024년 2월 20일  **▶ 지은이:** 조현영(제로초)  **▶ 쪽수:** 600쪽  **▶ 판형:** 183 \* 235(mm)  **▶ 높이(두께):** 24.5(mm)  **▶ 가격:** 28,000원  **▶ ISBN:** 979-11-407-0840-6 93000  **▶ 키워드:** 자바스크립트, JavaScript, 웹개발, 프론트엔드, 프로그래밍, 코딩, 코딩교육, 입문, 초보자, 컴퓨터공학, 개발자, 프로그래머, 비전공자 |

**[분야]**

|  |  |
| --- | --- |
| **<교보문고>**  국내도서 > 컴퓨터/IT > 웹프로그래밍> JavaScript  국내도서 > 컴퓨터/IT > 웹프로그래밍> 웹프그래밍일반  국내도서 > 대학교재 > 컴퓨터 | **<YES24>**  국내도서 > IT 모바일 > 프로그래밍 언어 > JavaScript/CGI  국내도서 > IT 모바일 > 웹사이트 > HTML/JavaScript/CSS/jQuery  국내도서 > IT 모바일 > 프로그래밍 언어 > 프로그래밍 교육  국내도서 > 대학교재 > 공학계열 > 컴퓨터공학 |
| **<알라딘>**  국내도서 > 컴퓨터/모바일 > 웹디자인/홈페이지 > HTML/JavaScript  국내도서 > 대학교재/전문서적 > 공학계열 > 컴퓨터공학 > 프로그래밍 언어 | **<영풍문고>**  국내도서 > 컴퓨터 > 컴퓨터언어  국내도서 > 인터넷 > 웹프로그래밍 |

**[책 소개]**

**프로그래밍 언어를 배웠지만**

**한 줄의 코드도 스스로 작성하지 못한다면?**

**이 책으로 다시 시작해 보세요!**

이 책은 순서도를 이용해 프로그래밍 사고력을 기르는 방법을 알려줍니다. 프로그램 만들기는 순서도를 그리는 능력을 키우는 데서 시작합니다. 순서도를 그릴 수 있다면 순서도를 코드로 옮기는 것은 금방입니다. 자바스크립트의 기초부터 심화까지 핵심 문법을 학습한 후 12가지 프로그램을 만들며 학습한 내용을 확인할 수 있습니다. 문법 학습과 실습이 적절히 섞여 있어 프로그램을 만드는 방법을 재미있게 익힐 수 있고, 이 과정에서 프로그램의 작동 원리를 자연스럽게 이해할 수 있습니다.

**[상세 이미지]**

별첨

**[지은이 소개]**

**지은이\_조현영(제로초)**

문과 출신이지만, 자바스크립트로 프로그래밍의 매력에 빠졌습니다. 지금은 스타트업에서 CTO로 일하고 있으며, 데이터 수집과 정제 그리고 오픈 소스 기여에 관심이 많습니다. 개인 블로그와 유튜브를 운영하며 온라인 강의를 진행하고 있습니다. 저서로는 『Node.js 교과서 개정3판』(2022, 길벗), 『타입스크립트 교과서』(2023, 길벗)가 있습니다.

* **유튜브** https://www.youtube.com/@ZeroChoTV
* **블로그** https://www.zerocho.com
* **인프런** https://www.inflearn.com/users/@zerocho

**[추천평]**

단순한 문법과 예제의 나열이 아닙니다. 순서도 그리기로 시작하고, 12개의 단계별 미니 프로젝트를 진행하며 이전에 학습한 문법의 적용 방식을 배우고, 문서 객체 조작법을 복습할 수 있습니다. 그리고 코드 개선 과정을 보면서 리팩토링의 방향성을 알게 됩니다. 이와 더불어 모든 개발 언어에 적용할 수 있는 프로그래밍 사고력 훈련의 필요성을 절실히 느끼게 해 주는 책입니다. **\_임승현**

책 초반을 살펴보고 처음에 매우 놀랐습니다. 실무를 하면서 찾아 헤매던 가장 기초적인, 그래서 놓치기 쉬운 부분까지 설명되어 있고, 초보자라면 누구나 의문을 갖지만 ‘그냥 그래.’ 하고 넘어갈 수 있는 부분까지도 짚고 넘어가 주는 책이더라고요. 또한, 화살표나 번호 등으로 실행 순서가 적혀 있는 부분도 좋았습니다. 코드 한 줄마다 설명이 있어서 독자가 쉽게 이해할 수 있게 최선을 다하는 책이라고 느껴졌습니다. 놓칠 수 있는 작은 부분까지 노트나 조언 등으로 상세히 설명해 책 한 권으로 개인 과외를 받는 느낌이 들었습니다. **\_이연희**

여러 예제를 통해 실제로 자바스크립트를 어떻게 사용하는지 알 수 있었던 점이 정말 좋았습니다. 책의 설명 방식이 초보자인 저에게 쉽게 다가와서 개념을 쉽게 이해할 수 있었고, 처음부터 끝까지 따라갈 수 있었습니다. 예제를 따라 하고 직접 결과물을 확인하며 배우는 과정이 무척 재미있었습니다. 입문자가 이 책을 읽게 된다면 웹 개발을 시작하는 데 큰 도움이 될 것 같습니다. **\_정윤석**

신입 개발자로 근무하며 자바스크립트 실력이 부족하다는 이야기를 많이 들었습니다. 그래서 자바스크립트를 공부하려고 여러 사이트를 돌아다녔지만, 흩어져 있는 조각 정보를 수집하다 보니 시간이 많이 걸렸습니다. 하지만 이 책을 접하고부터는 여러 사이트를 돌아다니지 않고 이 책 한 권으로 자바스크립트를 완성할 수 있었습니다. **\_김민경**

단언컨대 이 이상의 자바스크립트 기초 수업은 없을 거라 생각합니다. 간단한 예제로 문법을 명료하게 설명하고, 개발자라면 꼭 필요한 선수 지식을 다루고, 미니 프로젝트를 통해 프로그래밍 사고력과 작동 원리를 확인할 수 있습니다. 자바스크립트를 처음 공부하는 분이라면 이 책을 알기 전과 후에 실력 차이가 분명 있을 것입니다. **\_김나영**

**[목차]**

**Part 1 자바스크립트 기초**

**1장 Hello, JavaScript!**

1.1 자바스크립트를 시작하기 전에

1.2 프로그래밍 사고력 기르기

**2장 기본 문법 배우기**

2.1 코드 작성 규칙

2.2 자료형

2.3 변수

2.4 조건문

2.5 반복문

2.6 객체

2.7 클래스

**3장 심화 문법 배우기**

3.1 비동기와 타이머

3.2 스코프와 클로저

3.3 호출 스택과 이벤트 루프

3.4 프로미스와 async/await

**4장 HTML과 DOM 조작하기**

4.1 HTML 파일 생성하기

4.2 DOM 사용하기

4.3 이벤트와 이벤트 리스너

4.4 다양한 DOM 속성

4.5 window 객체

**Part 2 만들면서 배우는 자바스크립트**

**5장 DOM 객체 다루기: 끝말잇기**

5.1 이 장에서 만드는 프로그램

5.2 화면 만들고 참가자 수 입력받기

5.3 첫 번째 참가자인지 판단하기

5.4 맞는 단어인지 판단하기

5.5 틀린 단어일 때 표시하기

5.6 순서도 최적화하기

**6장 함수 사용하기: 계산기**

6.1 이 장에서 만드는 프로그램

6.2 계산기 화면 만들고 이벤트 달기

6.3 고차 함수로 중복 제거하기

6.4 중첩 if 문 줄이기

6.5 결과 계산하기

6.6 계산기 초기화하기

**7장 반복문 사용하기: 숫자야구**

7.1 이 장에서 만드는 프로그램

7.2 화면 만들고 숫자 4개 뽑기

7.3 입력값 검사하기

7.4 입력값과 정답 비교하기

**8장 타이머 사용하기: 로또 추첨기**

8.1 이 장에서 만드는 프로그램

8.2 화면 만들고 숫자 입력받기

8.3 무작위로 공 뽑고 정렬하기

8.4 공 순서대로 표시하기

8.5 몇 등인지 표시하기

**9장 객체 다루기: 가위바위보 게임**

9.1 이 장에서 만드는 프로그램

9.2 화면 만들고 일정 시간마다 이미지 바꾸기

9.3 타이머 멈췄다 다시 실행하기

9.4 승패와 점수 표시하기

**10장 Date 사용하기: 반응속도 테스트**

10.1 이 장에서 만드는 프로그램

10.2 화면 만들고 전환하기

10.3 반응속도 측정하기

10.4 평균 반응속도 구하기

10.5 성급한 클릭 막기

**11장 이차원 배열 다루기: 틱택토**

11.1 이 장에서 만드는 프로그램

11.2 화면에 3 X 3 표 그리기

11.3 차례 바꾸면서 빈칸에 O와 X 표시하기

11.4 승패 판단하기

**12장 클래스 다루기: 텍스트 롤플레잉 게임**

12.1 이 장에서 만드는 프로그램

12.2 초기 화면 만들고 일반 메뉴 화면으로 전환하기

12.3 주인공, 몬스터, 일반 메뉴 구현하기

12.4 전투 메뉴 구현하기

12.5 클래스로 코드 재구성하기

12.6 전투 결과 표시하기

**13장 이벤트 루프 이해하기: 카드 짝 맞추기 게임**

13.1 이 장에서 만드는 프로그램

13.2 화면 만들고 카드 생성하기

13.3 카드 앞면 보여 줬다 뒤집기

13.4 카드 짝 맞추기

13.5 버그 해결하기

**Part 3 배운 내용으로 완성하는 프로그램**

**14장 재귀 함수 사용하기: 지뢰 찾기**

14.1 이 장에서 만드는 프로그램

14.2 맵 그리고 지뢰 심기

14.3 우클릭으로 물음표와 깃발 표시하기

14.4 좌클릭 시 지뢰 개수 표시하기

14.5 주변 칸 한 번에 열기

14.6 승리 표시하기

14.7 줄 수와 지뢰 개수 입력받기

**15장 키보드와 마우스 이벤트 사용하기: 2048**

15.1 이 장에서 만드는 프로그램

15.2 표 그리고 무작위로 숫자 2 넣기

15.3 이동 방향 확인하기

15.4 숫자 이동하고 합치기

15.5 승패와 점수 표시하기

**16장 복습: 두더지 잡기**

16.1 이 장에서 만드는 프로그램

16.2 화면 만들고 애니메이션 처리하기

16.3 두더지와 폭탄 올리고 내리기

16.4 두더지일지 폭탄일지 결정하기

16.5 두더지 잡고 점수 표시하기