

찾아보기

기호

@font-face 문법	37
@font-face	36-38
2차 베지어 곡선 그리기	152
3차 베지어 곡선 그리기	153

A

abort 이벤트	324
ADB(안드로이드 디버그 브릿지)	85
addAnimation() 함수	272
addClass() 함수	32
addColorStop() 메서드	158
addScore() 함수	293, 294
advanceLevel() 함수	294, 295, 301, 344
AI(인공지능)	128
Ajax	9, 119-120
AMI(아마존 머신 이미지)	462
announce() 함수	300-302, 441
apply() 메서드	196, 197
arc() 함수	149-150
Arcade Fire	482
aspect 매개변수	375
aspect-ratio 속성	62
attribute 변수	359
Audacity	317
audio 요소	8-9, 317-318
audio.canPlayType() 메서드	315
audio.mozChannels 속성	328
audio.mozCurrentSampleOffset() 메서드	336
audio.mozSetup() 메서드	330
audio.mozWriteAudio() 메서드	336
audio.play() 메서드	343
audio.stop() 메서드	341
autoCallback 속성	194

B

before() 함수	273, 306
bevel 값	156
bind() 함수	57, 239, 251
Biolab Disaster	479
blur() 메서드	227-228
board.initialize() 함수	130
board.swap() 함수	247
Box2D	476-478

C

callback() 함수	92-93, 134-135
cancelRequestAnimationFrame() 함수	266
canJewelMove() 함수	108-109
canplay 이벤트	324
canplaythrough 이벤트	324
canPlayType() 메서드	313, 315-316, 321
canSwap() 함수	100, 101, 108, 112-113, 276
canvas 요소	
그래픽 그리기	140-187
소개	6-8, 141-142
적절한 활용	142-143
canvas.toDataURL() 메서드	182-183
canvg(웹사이트)	142
check() 함수	103, 107, 109, 111-113
checkChain() 함수	99-100, 102
checkProgress() 함수	201
clearCursor() 함수	255
clearInterval() 함수	119, 266
clearJewel() 함수	262
clearTimeout() 함수	119, 266, 432
click 이벤트	
오디오 동작과 연결하기	325
처리하기	241
click 이벤트 핸들러	58, 59

client.sendBinary() 메서드	468
Collada 모델 로드	381-384
color 속성	62
Color-index 속성	62
conn.remoteAddress 속성	467
connectHandler() 함수	467
console.log()	84
controls 특성	318
copy 옵션	178
createAudio() 함수	339
createBackground() 함수	203
createServer() 메서드	462
Creative Commons 라이선스	317
CSS(Cascading Style Sheets)	
게임보드 그리기	206
게임보드 그리기	215-223
그라디언트 패턴을 위한	220
기능의 지원 여부에 따른 스타일 적용하기	14
미디어 쿼리	61-62
보석 프로토타입에 적용하기	192
스프라이트	216-217
크기	144
CSS 3D 변형	282
CSS 페이드 애니메이션	299
CSS3 패턴(웹사이트)	221
CSS를 이용한 확대 애니메이션	299
ctx.beginPath() 메서드	145
ctx.bezierCurveTo() 메서드	152
ctx.clearRect() 메서드	148
ctx.clip() 메서드	155
ctx.closePath() 메서드	145
ctx.createPattern() 메서드	160
ctx.drawImage() 메서드	163, 183
ctx.fill() 메서드	145, 146, 147
ctx.fillRect() 메서드	148, 155
ctx.fillStyle() 메서드	148
ctx.fillText() 메서드	165, 166
ctx.font 속성	165
ctx.getImageData() 메서드	180-181
ctx.globalAlpha 속성	178
ctx.isPointInPath() 메서드	236-237
ctx.lineCap 속성	156
ctx.lineJoin 속성	156
ctx.lineTo() 메서드	147
ctx.measureText() 메서드	167, 184
ctx.miterLimit 속성	157
ctx.moveTo() 메서드	147
ctx.putImageData() 메서드	181-182

ctx.quadraticCurveTo() 메서드	151
ctx.restore() 메서드	170
ctx.rotate() 메서드	163
ctx.save() 메서드	170
ctx.scale() 메서드	162
ctx.setTransform() 메서드	161
ctx.shadowBlur 속성	168
ctx.stroke() 메서드	145, 146, 147
ctx.strokeRect() 메서드	148
ctx.strokeText() 메서드	165, 166
ctx.textAlign 속성	165
ctx.translate() 메서드	162
cursor 객체	245
cycle() 함수	269, 376, 406

D

Danger Mouse	482
destination-in	178
destination-out	178
destination-over	178
destination-stop	178
device-aspect-ratio	62
device-height	62
device-width	62
document.createElement()	313
DOM	
객체에 액세스	117-118
배경용 CSS 규칙	222
DOM 기반 게임 보드용 CSS	219
DOM 기반 디스플레이 모듈	
구현하기	216
로드하기	222-223
DOM 헬퍼 모듈	32
dom.bind() 함수	57, 58
Dominic Szablewski	479
done() 함수	282
dot() 함수	355
drag() 함수	231-232
drawjewel() 함수	214, 262, 279, 307, 410
drawLogo() 함수	172, 173, 174
durationchange 이벤트	324

E

ECMAScript	198
Elastic Compute Clude(EC2) 서비스(웹사이트)	461

em 단위	49
endAngle 매개변수	149
ended 이벤트	324
enterScore() 이벤트	439-442
error 이벤트	324
explode() 함수	304
explodePieces() 함수	305, 306
ExploreCanvas 프로젝트(구글)	16, 215

F

fillBoard() 함수	96, 97
Firefox 브라우저	123, 179, 315, 348
FlashCanvas(웹사이트)	215
focus() 메서드	227-228
font-family 값	37
font-size 속성	50, 55, 61, 206
FontSquirrel	36
font-style 속성	37
font-weight 속성	37
FOV(시야) 값	374
frameBuffer 속성	328
Freesound 프로젝트	317

G

game-board 요소	206
gameOver() 함수	303-304, 415, 440-441
generateTone() 함수	333
Geo 글꼴	36
getAudioElement() 함수	340
getBoard() 함수	110, 113, 131, 134
getBoundingClientRect() 함수	192, 204
getChains() 함수	102
getContext() 메서드	144
getjewel() 함수	98, 134, 403-404
getLoadProgress() 함수	195-196, 202
Github 프로젝트 페이지	483
gl.blendFunc() 함수	405-406
gl.bufferData() 함수	369
gl.callFace() 함수	405
gl.clear() 함수	377
gl.clearColor() 메서드	368
gl.createBuffer() 함수	369
gl.createFloatBuffer() 함수	369
gl.createProgram() 메서드	363

gl.createShader() 메서드	362-363
gl.drawArrays() 함수	380
gl.drawElements() 함수	379
gl.generateMipmaps() 함수	392
gl.getAttribLocation() 함수	378
gl.getError() 함수	350-351
gl.getShaderInfoLog() 메서드	362
gl.getUniformLocation() 함수	365
glMatrix(웹사이트)	372
grid 속성	62

H

handleClick() 함수	240-241
hasMoves() 함수	108
height 특성	52, 62
HTML(HyperText Markup Language)	
빈 HTML 문서	26
오디오 시각화를 위한 HTML	331
페이지에 캐시 매니페스트 추가하기	445
HTML5	
개요	XV-XVI
게임에서 활용하기	5-13
HTML의 역사	4-5
HTML5 랩(웹사이트)	453
HTML5 로고 그리기	170-177
HTML5 오디오	
개요	312-313
사운드 효과 탐색하기	317
오디오 지원 여부 확인하기	313
포맷	314-317
HTML5 오디오를 이용한 음악 플레이어(코드 예제)	8-9
HTML5 오디오 포맷	314-315
HTML5의 역사	4-5

I

IE(Internet Explorer)	16, 179, 315, 349
IETF(Internet Engineering Task Force)	452
imgData 객체	186
Impact	479-481
importScripts() 함수	119, 127, 136
initialize() 함수	92-93, 94, 113, 132, 134-135, 214, 435
initial-scale 속성	52

play() 함수 321-322, 324, 340-341
 playBoardEvents() 함수 247, 248, 258, 274-278, 302, 437
 Playtomic 495-496
 populateList() 함수 439-444
 port.start() 함수 124
 Porter-Duff 연산 조합 178
 post() 함수 134
 postMessage() 메서드 121, 123
 print() 함수 101, 134
 program 객체 364

R

randomJewel() 함수 96
 redraw() 함수 213, 219, 404, 414
 refill() 함수 259, 281, 414
 reflect() 함수 390
 removeClass() 함수 33
 removeJewels() 함수 258, 278-279, 413
 render() 함수 273, 279, 304, 411
 renderCursor() 함수 270
 repeat 값 160
 requestAnimationFrame() 함수 264, 265, 266, 267-278, 292, 376
 require() 함수 459, 462
 response.end() 메서드 464
 response.write() 메서드 464
 response.writeHead() 메서드 464
 round 방식 157
 rows 설정 92
 run() 함수 57, 58

S

saveGameData() 함수 433
 scale() 변형 282
 scan 속성 62
 SDK(Software Development Kits) 43
 selectJewel() 함수 249
 server.listen() 메서드 462
 setCursor() 함수 247, 248, 255, 257, 271
 setInterval() 함수 116, 119, 263, 265
 setLevelTimer() 함수 291, 295, 437
 setModelView() 함수 374
 setNormalMatrix() 함수 386

setTimeout() 함수 116, 119, 263, 265, 268, 291, 292, 300
 setup() 함수 57, 80, 202-203, 207, 217, 218, 262, 401-402, 430
 setupChat() 함수 471
 setupGL() 함수 402-403
 setupInput() 함수 472
 setupShaders() 함수 403, 409
 showScreen() 함수 57, 196, 197, 198
 Sizzle(웹사이트) 31
 Sizzle CSS 선택기 엔진 25, 34
 Sizzle() 함수 32
 Slackkey 글꼴 36
 slice() 함수 197, 442
 SoundClick 317
 Sound Manager 8, 313
 source-atop 178
 source-in 178
 source-out 178
 splice() 메서드 342, 413-414, 442
 src 특성 320
 startAngle 매개변수 149
 startGame() 함수 285, 291, 295, 344, 433
 statZoom() 함수 232
 stop() 함수 341
 SVG 그래픽 141
 swap() 함수 111-113, 130, 133, 247, 275-276

T

TapJS 494
 terminate() 메서드 120
 texImage2D() 함수 393-394
 texture2D() 함수 395
 Three.js 481-482
 timeupdate 이벤트 324
 togglePause() 함수 431, 432
 trigger() 함수 239, 251-252
 TTF(트루 타입 폰트) 36, 37

U

UI
 대화면 기기에서 UI조정 287-288
 사용자 정의 컨트롤 구현하기 324-326
 UI요소의 추가 285-290

558 찾아보기

update() 함수	335
updateAnimation() 함수	264
updateGameInfo() 함수	289, 290
URI(Uniform Resource Identifier) 스키마	6

V

value 특성	199
video 요소	160
VML(Vector Markup Language)	16
volumechange 이벤트	324

W

W3C(웹사이트)	444
W3C 오디오 워킹 그룹(웹사이트)	327
wav	316
WebGL	
개요	12
디버깅	350-351
디스플레이 모듈	398-399
설정하기	401-405
셰이더에서 활용	358-365
시작하기	349
콘텐츠 초기화하기	402-403
파일 로드하기	399-401
표시하기	398-415
WebGL을 이용한 3차원 그래픽	
개요	348-351
디스플레이 모듈	398-415
렌더링	368-384
셰이더	352-368
텍스처와 광원	384-398
WebGL 학습 사이트(웹사이트)	350
webgl.parseCollada() 함수	382-383
WHATWG	5, 117
width 속성	52, 62
window 객체	117
WOFF(Web Open Font Format)	36, 37
Worker() 생성자	120, 195
write() 함수	472
ws.close() 메서드	454
ws.closeAllConnections() 메서드	466
ws.mount() 메서드	400
ws.send() 메서드	457
ws.shutdown() 메서드	466
ws.unmount() 메서드	466

X

Xcode 개발 도구	484
XML(Extensible Markup Language)	4, 382-383
XMLHttpRequest 객체	9, 116, 119
xor	178

Y



yepnope 확장하기	137
yepnope.js(웹사이트)	16


Z


Zeewe	491
zoom() 함수	233

ㄱ


가로보기용 스타일	66
가상 키보드	46, 227-228
각도	385-386
게임	
게임 데이터 저장하기	433-437
구현하기	17-18
기초	20-22
스테이지 정의	22-24
시작하기	284-285
일시 정지	431-432
종료하기	428-430
화면 구현	205-223
HTML5로 구현하기	41042
게임 동작	
구현하기	244-250
반응하기	258-259
애니메이션	269-271
게임 모듈	
생성하기	33
setup() 함수 추가하기	79
게임 상태 초기화하기	91-95
게임 이벤트 알리기	297-302
게임 정보	
스타일 적용하기	286
업데이트하기	289
초기화하기	284-285
게임 컨테이너에 화면 요소 추가하기	27

게임 타이머		글꼴을 포함하기 위한 참조 추가하기	37
검사 및 업데이트	290-291	기기 방향 알아내기	62-64
구현하기	290-292	기능 탐지	13
게임 파일 미리 로드하기	190-202	기본 글꼴 지정	50
게임보드		기본 브라우저 동작 비활성화	81-82
다시 그리기	404	기본 스타일 시트	
다시 채우기	111, 281	기본 스타일 코드	27
데이터 복사	110	추가하기	27
모듈 구현	90-98	끝점 마무리	156
배경	209-210, 220-223		
변경사항 화면에 적용하기	248		
재귀적 검사	107	노드	
채우기	95-98, 213-215	서버 측 프로그래밍	458-473
초기화	92-94	설치하기	459-460
캔버스에 그리기	207-215	웹사이트	468
CSS 코드 추가	210	호스팅	461-462
게임보드 모듈		HTTP 서버 구현하기	462-464
가져오기	129	노드로 HTTP 서버 구현하기	462-464
게임 상태 초기화	91-96	노드 스마트머신(웹사이트)	461
규칙 구현하기	98-113	노드스타(웹사이트)	461
로딩	91	노드 위키(웹사이트)	460
진체 채우기	96-98	노드 패키지 관리자(npm)	460
게임의 배포		니토비(Nitobi) 웹사이트	483
안드로이드 마켓	492-493		
앱스토어	493	다시 채우기	109-110, 302
크롬 웹 스토어	490-491	단위 길이	385
Zeewe	491-492	단위 벡터	385
게임의 종료	303-307	달함 이벤트의 상태 코드	455
격자 다시 채우기	108-111	대화면을 위한 콘텐츠 확대	65
격재 배경 무늬	221	덧셈 기호	69
고급 채우기 기법	156	데이터 저장소와 캐시	
고유 자원 식별자(URI) 스키마	6	게임 상태 저장하기	428-437
공용 메서드		애플리케이션 캐시	444-449
노출하기	135	웹 저장소	420-425
리턴하기	113	최고 점수 목록 만들기	437-444
공유 작업자	122-124	데이터 타입	352-358
구글 웹 글꼴 사전	36	도움이 모듈	351
구글 ExploreCanvas 프로젝트	16	도형 그리기	6-7, 144-155
규칙 구현하기		독립실행형 애플리케이션 인식하기	69
격자 다시 채우기	107-111	뒤섞기	356
보석 교환하기	111-113	디버깅	
블록 교환 유효성 검사	98-101	사파리 디버깅 활성화하기	83-85
연결 검사하기	101-107	안드로이드 로그에 접근하기	85
균일 변수	365-366	웹 애플리케이션	31-33
그라디언트	158-160, 220		
그래픽 조합하기	176-179		
그림자	168-169		

WebGL	350-351
	
렌더링 모드	273-274, 368-384
로드 시 초기 설정 함수 호출	80
로딩 과정 추적하기	193-194
로딩 스크립트	
수정하기	193-199
스플래시 화면 보이기	35
추가하기	29
리소스	
게임 배포하기	490-493
모바일 기기에 배포하기	483-490
미들웨어	476-483
온라인 서비스	494-497
리카르도 카벨로(개발자)	481

	
마우스 위치에 따른 주파수 처리	334
마우스 위치에 따른 주파수와 밸런스 처리	334-335
마우스 이벤트	
캔버스에서 처리하기	236-237
터치 기기에서의 마우스 이벤트	226
마우스 입력	240-241
마우스 클릭 캡처하기	240
마이크로소프트 실버라이트	12
마이크로소프트 인터넷 익스플로러	16, 179, 315, 349
마크업(배경)	202-203
매트릭스	357-358, 374-375
맥 OS X	461
멀티터치	230-233
메시지	
모든 클라이언트에 전송하기	468
수신하기	121-122, 458
작업자 스레드에 송신하기	132-133
전달하기	120-121, 132, 456-458
메시지 출력	472
메시지 핸들러	130-131, 135, 469-470
메타 태그 매개 변수	52
명령 처리하기	469-470
모델 파일	381-382
모델	372-376
모델-뷰 매트릭스	373-374
모듈	
로드하기	137, 428

추가하기	439-440
모바일 기기 개발	
애플리케이션 티타늄	488-489
폰갭	483-488
모바일 기기에서 오디오 활용	326
모바일 스타일시트	64-67
모바일 웹 애플리케이션 개발	42-44
모바일 플랫폼	
도전 과제	44
모바일 기기에서 사용자 입력 처리하기	44-47
모바일 웹 애플리케이션 개발	42-44
모바일 웹 애플리케이션 디버깅	83-85
브라우저	78-82
서로 다른 뷰 구현하기	54-67
저해상도 지원하기	47-54
iOS 와 안드로이드 기기용 애플리케이션 개발	68-82
모질라 개발자 네트워크	427
모질라 오디오 데이터 API(웹사이트)	327-330
모질라 파이어폭스	123, 179, 315, 349
미들웨어	
Box2D	476-478
Impact	479-481
Three.js	481-483
입법	392, 393

	
반사광	384, 390-391
배경	
그리기	171-172
꾸미기	202-205
패턴 추가하기	209-210
밸런스를 이용하여 톤 생성하기	335
버텍스 데이터 그리기	378-379
버텍스 버퍼	369-370
버텍스 셰이더	
개요	359
매트릭스 활용	375-376
변수의 변화	367
픽셀 단위 조명 적용하기	389
버텍스 위치 변경하기	376
법선	385-386
베지어 곡선 그리기	151-154
벡터 마크업 언어(VML)	16, 353-354
벡터 연산	354-355
벡터 컴포넌트	355

변수		처리하기	103
개요	352-353	탐색하기	102
변화	367-368	탐지하기	101-102
변형	161-163	비동기 함수	94-95
보석 블록		비트맵 이미지	140
게임 보드 초기화하기	217-218	빈 HTML 문서	26
교환하기	111-113, 411-412		
그리기	219, 406-409		
렌더링하기	405-411	사각형 그리기	147-149
보드 모듈에 전달하기	435	사각형 패스	145
새 블록 생성하기	104, 403	사용자 입력	
선택하기	246-249	게임 기능 연결하기	250-259
애니메이션	411-415	모바일 기기에서 처리하기	44-47
이동하기	274-278, 412	반응하기	251-252
작업자 스레드에 전달하기	436	입력 이벤트와 캔버스	236-237
작업자 스레드에서 사용하기	436	터치 기기에서의 마우스 이벤트	226-227
제거하기	278-280, 413-414	터치 이벤트	228-236
표면 만들기	409-411	사용자 컨트롤 추가하기	318-319
보석 블록 스프라이트	217-220	사용자의 스케일 변경	52, 53
보석 블록의 크기		사운드 효과	
가져오기	192	개요	317
아이패드 및 태블릿을 위한 크기 조정	212-213	재생하기	339-341
알아내기	191	추가하기	343-345
작은 화면을 위한 크기 조정	211-212	사파리	68, 83, 123, 179, 315, 349
보석 블록 프로토타입 요소	191	산란광	385, 389-390
보안에 따른 제약	183-184	삼각형 그리기	146
복합 데이터 타입 인코딩하기	422	상대 단위를 이용하여 로고 크기 조정하기	51
볼륨 조정하기	323	상대적 단위	51
부동 소수점 버퍼	370	상태 막대에 스타일 적용하기	78
북마크 아이콘	68	상태 스택	169-170
불린 타입	319	상호작용	
뷰		사용자 입력 캡처하기	226-237
개요	372-376	웹 소켓 기반 서버와의 상호작용	9-10
기기의 방향 알아내기	62-64	입력 모듈의 구현	238-259
모바일용 스타일 시트 추가하기	64-67	서드 파티 모듈	460-461
서로 다른 뷰 구현하기	54-67	서버	
주 메뉴 구현하기	54-56	구현하기	463-470
화면 모듈 구현하기	56-61	설정하기	466
CSS 미디어 쿼리의 활용	61-62	연결하기	453-456
뷰 포트 제어하기	52-53	웹소켓을 이용한 상호작용	10
브라우저	78-82	설정 객체의 cols 속성	92
블렌더(웹사이트)	381	설치 화면 마크업	72-73
블록 교환의 유효성 검사	99-101	설치 화면에 스타일 적용하기	73
블록 연결		세션 저장소	424-425
검사하기	99-100	세이더	
삭제하기	97, 102-104	균일 변수	365-366
점수 계산하기	105		

564 찾아보기

개요	22
구현하기	54-56
모듈 구현	59
주 메뉴 CSS	55
주 메뉴 HTML 마크업	50
주소 막대 숨기기	81
직선 결합 방식	156-157
진행 막대	
스타일 적용하기	200
업데이트하기	201, 326
추가하기	199-202



채우기	145-147, 156-160
채팅 클라이언트 코드	471-472
채팅 클라이언트에 스타일 적용	471
채팅방(웹소켓)	464-470
최고 점수 데이터	
목록 구현하기	437-444
목록에 스타일 지정하기	438
저장하기	441-442
표시하기	442-443
화면 구현하기	437-442
화면 전환하기	440-441



캐시 강제 업데이트	448-449
캐시 매니페스트	445-449
캔버스	203, 236-237, 377-378
캔버스 기반 화면 모듈	207-209
캔버스 요소를 이용한 그래픽	140-186
캔버스 크기	144
캔버스 API로 도형 그리기	6-7
커서	
렌더링 함수	256
렌더링	254-257
설정 속성	245
애니메이션	269-271
업데이트	257
이동	249-250
초기화	244-245
화면 모듈에 추가하기	254-257
코멧	9

쿠키	11, 426-427
크기 조정	162, 280
크롬 웹 스토어	490-492
크롬	123, 179, 315, 348
클라이언트 메시지 처리	469
키 코드 추가하기	243
키보드 입력	45-46, 227-228, 242-245



태블릿	
해상도 조정하기	212-213
해상도와 화면비율	47-48
터치 기기	226
터치 이벤트	
개요	228-230
멀티터치	230-233
시뮬레이션	235
제스처	233-235
터치 입력	241-242
테두리	145-147, 156-160
테스트 페이지 생성	125-126
텍스처 객체	394
텍스처 좌표 계산하기	396-398
텍스처와 광원	
광원 추가하기	384-388
텍스처 생성하기	392-398
픽셀 단위 조명 적용하기	388-392
텍스트 추가하기	163-169
텍스트 편집기	423-424
톤 생성기	333-337
톤 데이터 기록하기	336
데이터 생성하기	333
투명도	405-406



파일시스템 API(웹사이트)	420
패스 클리핑	154-155
패스 할퍼 함수	173
패스	141-156
패턴	160
팬텀 림브	235
퍼센트(%) 단위	49
페이스북 개발자 페이지	494

포함 글꼴	36, 165
폭발 효과 구현	304-305
폰갯	483-488
플 아이리시(저자)	
견고한 @font-face 문법	37
폴리필	
개요	15-17
cancelRequestAnimationFrame()	265-266
requestAnimationFrame()	266
풍 라이팅	384
푸터(footer)	
게임 화면에 표시하기	429
스타일 적용하기	429
프래그먼트 셰이더	
개요	349, 359-371
광원 구현	388
구형 텍스트 지원	397
반사광 처리	391
법선 데이터 전달	396
산란광 계산	389-390
이동 변수의 활용	367
프로젝션 매트릭스	374-375
프로젝션	372
플래시	41256
픽셀 값	180-181
픽셀 기반 패턴	181
픽셀 기반 효과	184-186
픽셀 단위 조명	388-391



하위호환성	13-17
해상도	
개요	62
낮은 화면 해상도 지원하기	47-54
스마트폰 및 태블릿	47-48
아이패드	64
여러 해상도를 위한 아이콘	75
혼합	405-406
화면	
게임 컨테이너에 화면 요소 추가하기	27
게임 파일 미리 로드하기	190-202
게임 화면 모듈 구현하기	205-223
모듈에 커서 추가하기	254-255
배경 꾸미기	202-205
전체 화면으로 채우기	65
화면 모듈	
매개변수 추가하기	196
설치 화면 모듈	72
추가하기	56-61
화면 모듈에 매개변수 추가하기	196
화면 비율(스마트폰 및 태블릿)	47
확장 마크업 언어(XML)	4, 382
환경광(ambient light)	384
회오리 효과	184-185
회전하기	163, 280