

도전 QUIZ!

1. (**플렉서블 박스**)에서 부모 박스는 가변적인 박스로 작동하기 위한 기본 개념입니다. 마치 wrap처럼 모든 요소를 감싸고 있는 존재이기도 하죠. 이 부모 박스에 특정 속성값을 적용해야 가변적인 박스로 작동하게 됩니다.
2. 부모 박스가 플렉서블 박스로 작동한 순간부터 그 안의 자식 박스들은 ('**플렉스 아이템**')이라는 이름을 달고 작동하게 됩니다. 부모 박스가 속성값이 적용되어 가변적인 박스로 작동한 순간부터 플렉서블 박스로 불리듯이 자식 박스 역시 속성값에 의해 작동하는 순간부터 ('**플렉스 아이템**')이라고 불리게 됩니다.
3. 건축물에는 건물을 지탱하기 위한 기둥이 있듯이 플렉서블 박스에도 플렉스 아이템(자식 박스)을 지탱하기 위한 기둥 같은 존재인 축이 두 개 있습니다. 바로 (**주축**)과 (**교차축**)입니다.
4. 플렉서블 박스로 작동시키기 위한 속성값 중 하나는 (**flex**)입니다.
5. 플렉스 아이템의 배치 방향을 설정하는 속성은 (**direction**)입니다.
6. 플렉스 아이템을 여러 줄로 배치하는 속성은 (**wrap**)입니다.
7. 주축 방향으로 다양하게 플렉스 아이템을 배치하는 속성은 (**content**)입니다.
8. 교차축 방향으로 다양하게 플렉스 아이템을 배치하는 속성은 (**items**)입니다.
9. 플렉스 아이템의 크기를 늘이고 줄이는 속성은 (**flex**)입니다.