

HTML/CSS 2023-06-01

01.다음은 인터넷에 대한 설명으로 **맞는** 것은?

①인터넷은 World Wide Web으로 컴퓨터상의 데이터를 상호 검증하는 시스템이다.

②HTML은 첫 도입은 민간 컴퓨터 네트워크인 ARPANET과 연계하면서 활성화가 되었습니다.

③인터넷은 마이크로소프트의 윈도우간의 연결 네트워크를 활성화 하기 위해서 개발된 통신망이다.

④W3C는 월드와이드 웹재단으로 인터넷의 표준화 작업등을 관리한다.

02.다음은 HTML에 대한 설명으로 **틀린** 것은?

① HTML의 창시자는 1980년에 CERN의 유럽 물리학자였던 팀버너스리 이다.

② HTML은 문서를 빠르게 공유하기 위한 하이퍼텍스트 시스템을 기반으로 하여 설계되었다.

③ HTML은 첫 도입은 민간 컴퓨터 네트워크인 ARPANET과 연계하면서 활성화가 되었습니다.

④ 하이퍼링크의 아이디어를 기반으로 WWW를 개발하여 1991년 처음으로 배포하였다.

03.다음은 HTML에 대한 설명으로 **틀린** 것은?

①HTML은 마크업을 기반으로 작성하는 코드이고, 기존의 하이퍼시스템과는 다른 의미이다.

②하이퍼시스템을 문서로 표현하기 위한 언어가 마크업 언어이다.

③마크업은 기존 문서를 편집하기 위한 스타일을 코드형태로 표현을 하는 것이다.

④HTML은 마크업을 위하여 <tag></tag>와 같은 코드를 문서내에 삽입을 한다.

04.다음은 하이퍼시스템에 대한 설명으로 **틀린** 것은?

①하이퍼시스템은 문서간의 이동을 편리하게 하기 위하여 팀버너스리가 고안한 시스템이다.

②문서간의 이동을 할때에는 Anchor 태그를 사용하여 문서간의 이동을 처리한다.

③a태그의 필수요소는 href와 target으로 페이지를 이동할 수 있다.

④하이퍼링크의 a태그는 서버에 페이지를 요청을 처리하는 호출 동작을 실행한다.

05.다음은 웹 브라우저에 대한 설명으로 **틀린** 것은?

①웹 브라우저는 html 문서를 해석하고, 문서의 dom 요소에 맞게 화면을 그리는 역할을 수행한다.

②웹 브라우저는 *.html 문서 외에도 *.text파일, *.json과 같은 문서들을 읽고 화면에 출력할 수 있다.

③최신의 웹브라우저는 http://도메인/동영상.mp4와 같이 접속하여 영상을 실행할 수도 있다. 이를 위해서는 별도의 코덱을 설치해야

한다.

④Html 문서의 확장자는 *.html 또는 *.htm으로 확장자를 지정해야 브라우저가 웹문서를 해석할 수 있다.

06.다음은 웹 브라우저에 대한 설명으로 틀린 것은?

①초창기 웹브라우저는 시장경쟁으로 w3c에서 정의한 표준화된 html이 반영되지 못하는 문제점들이 존재하였다.

②최신의 html버전은 5이나, 호환성을 위하여 현재도 HTML4가 일반적으로 사용되고 있는 추세이다.

③웹2.0이란 서버와의 상호작용부분을 개선하여, 클라이언트에서 서버로 데이터를 전송할 수 있는 기능이 추가되었다.

④현재 가장 인기있는 브라우저는 크로니움 V8엔진을 탑재한 브라우저이다.

07.다음은 웹 브라우저에 대한 설명으로 틀린 것은?

①마이크로소프트는 호환성 문제로 ie10이하 버전의 유지보수를 중단하였다. 현재는 egde를 주로 사용을 권장한다.

②Html은 W3C의 표준으로 모든 브라우저마다 보여지는 화면 UI는 동일하다. 기본 UI를 변경할때에는 추가 CSS를 같이 작성한다.

③브라우저마다 적용되는 css 속성이 서로달라 브라우저 prefix 가 필요한 경우도 있다.

④최신의 브라우저일수록 통일화된 css를 지원하기 때문에 prefix는 점점 사용경향이 줄어들

고 있다.

08.Html 코드작성 방법에 대한 설명으로 틀린 것은?

①Html 문서를 작성하기 위해서는 이클립스나 드림위버 같은 별도의 IDE 도구를 사용한다.

②HTML문서는 단순한 텍스트로 기본 탑재된 메모장으로 작성한다.

③Vscod와 같은 코드 편집기로 html문서를 작성한다. 저장형식은 euc-kr 포맷으로 저장하는 것을 권장한다.

④Vscod는 무료사용과 확장 패키지를 사용할 수 있다.

09.Html 코드 실행하는 방법으로 틀린 것은?

①컴퓨터에서 작성한 html 코드는 브라우저에서 직접 파일 경로를 이용하여 확인할 수 있다.

②브라우저에서 html을 파일경로로 실행하는 경우 url 경로차에는 현재 폴더를 기준으로 하는 상대경로를 출력한다.

③별도의 서버를 설치하여 localhost로 실행을 할 수 있다.

④컴퓨터내의 html 파일에서도 외부 서버의 리소스를 연결하여 실행을 하는 것도 가능하다.

10.Html 문서에 대한 설명으로 틀린 것은?

①HTML은 기본적인 문서골격을 가지고 있다. <!DOCTYPE html>은 HTML5문서를 표현한다.

②HTML은 태그의 조합으로 문서를 작성한다.

제일 먼저 시작되는 태그5 코드는 <html>으로 안에 head와 body를 포함한다.

③Head에는 문서에 대한 정보를 작성한다.

④Body는 브라우저에 출력하는 내용을 작성한다.

11.다음은 HEAD 태그의 역할에 대한 설명으로 틀린 것은?

①Title 태그는 문서의 제목을 출력한다.

②Meta 태그는 브라우저와 서버간에 교류할 정보를 작성하는 역할을 한다.

③스크립트 또는 스타일은 head 태그 안에 작성을 한다. 다만, 코드의 순서처리를 위하여 다른 곳에 작성을 하여도 된다.

④문서의 언어 속성과 파비콘등의 아이콘을 설정할 수 있다.

12.다음은 html의 태그에 대한 설명으로 틀린 것은?

①태그는 시작태그와 종료태그 한쌍으로 구성된다. 이외 단일 태그로 구성된 것들도 있다.

②html5만 단일 태그를 사용하는 경우
와 같이 슬래시를 같이 작성한다.

③태그에는 속성을 추가할 수 있으며, 속성값은 반드시 시작 태그에만 작성을 해주어야 한다.

④모든 태그는 중첩하여 사용을 할 수 있다. 하지만, 단일 태그로 중첩을 할때에는
컨텐츠</br>로 사용이 가능하다.

13.HTML 태그의 설명으로 맞지 않는 것은?

①글자를 묶는 대표적인 태그로는 p요소와 textarea 요소이다.

②Heading 태그는 1~6까지의 번호를 가지고 있다. 하지만, h1 태그는 문서에서 한번만 사용하는 것을 원칙으로 한다.

③태그명은 대소문자 구별이 없다. 태그는 각각의 의미를 가지고 있으며, 이를 시맨틱 태그라고 한다.

④태그는 속성값을 지정할 수 있으며, 키=값 형태의 한쌍으로 구성하고 있다.

14.HTML 태그의 설명으로 맞지 않는 것은?

①태그의 속성은 동작을 위한 필수 속성과 디자인을 위한 속성으로 구별 할 수 있다.

②모든 속성값은 CSS로 추가로 적용할 수 있기 때문에 html 문서를 작성할 때에는 속성을 제외할 수 있다.

③태그를 중첩할 때에는 태그의 시작 순서와 반대로 종료 태그를 작성해 주어야 한다.

④속성의 값을 표현할때는 " 또는 ' 모두 사용이 가능하다.

15.HTML 태그의 설명으로 맞는 것은?

①br은 다음줄을 처리하는 태그이다. 속성을 통하여 몇 줄의 다음라인을 추가할지 설정할 수 있다.

②hr은 가로줄을 삽입하는 태그이다. 속성을 통하여 가로줄의 크기를 지정할 수 없다

③p요소는 여러줄의 문단을 작성할 때 사용한

다. Intend 스타일을 추가하여 들여 쓰기가 가능하다.

④Span은 p 문단내에서 요소를 강조하거나 특수특수 표기할 때 사용하는 의미있는 태그이다.

16.다음은 html 주석에 대한 설명으로 **맞는** 것은?

①주석을 표시할때에는 <!-- -->를 사용한다. 여러줄의 문서를 주석으로 처리할 수 있다.

②Html에 스크립트나 스타일을 사용하는 경우에는 /* */ 주석과 <!-- --> 모두 사용이 가능하다.

③주석은 Body태그에만 사용이 가능하며, HEAD 영역에는 //로 다르게 주석을 사용해야 한다.

④Html은 <!-- --> 다른언어와 달리 마크업 언어로 주석안에 또 다른 주석을 작성하는 중첩을 허용하고 있다.

17.다음은 html 주석에 대한 설명으로 **틀린** 것은?

①주석은 웹브라우저에서 출력되지 않는 내용을 처리하는 것이다. 하지만, 소스보기로 주석의 코드는 확인이 가능하다.

②브라우저는 주석을 별도의 요소 노드로 분리하여 관리를 한다.

③주석은 화면에 표시하지 않는 영역으로 서버는 주석을 제거한 코드를 브라우저로 전송한다.

④주석은 html 코드 분석을 용이하게 하기 위해서 삽입되는 특수 기호이다.

18.다음은 텍스트의 처리방법으로 **틀린** 것은?

①Html의 텍스트는 컴퓨터의 폰트를 이용하여 화면에 출력한다.

②컴퓨터에 폰트가 없는 경우에는, 자동으로 폰트를 설치하여 기본 시스템 폰트로 설정된다.

③웹 폰트를 통하여 외부에서 폰트를 다운로드하여 브라우저에게 표시를 할 수 있다.

④일부 텍스트는 문자가 아닌 그림으로 처리하여 폰트의 문제를 해결하기도 한다.

19.다음은 태그의 설명으로 **틀린** 것은?

①인라인 속성이란 태그안에 속성 값으로 지정하는 것을 말한다.

②일부 인라인 속성은 css 스타일로 처리할 수 있다.

③Css 스타일로 인라인으로 적용할 수 있다. 하지만, 내부스타일을 통하여 설정을 변경할 수 있다.

④일부 속성은 태그의 고유한 동작을 위한 값이 있으나, 생략하게 되면 동작이 제한된다.

20.태그의 설명을 맞지 **않는** 것은?

①div는 block 영역을 지정하는 태그이다.

②header, footer 태그는 html5에서 새롭게 등장한 영역 태그이다.

③span은 inline 영역을 지정하는 태그이다.

④main 태그는 주요 내용을 검색엔진에게 알려주기 위한 html5 태그이다. 중요한 내용을

위주로 main 태그를 중복하여 사용한다.

21.Html 수치지정에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①기본 설정 값은 px이다. 폰트의 기본 설정 값은 16px이다.
- ②퍼센트는 웹 브라우저의 비율 관계를 표현하는 방법이다. 만일, 태그가 중첩되어 있는 경우 상의 상위 태그의 값을 기준으로 한다.
- ③Rem은 기본 폰트의 크기를 기준으로 비율을 지정하는 방법이다. 반응형 코드를 작성할 때 자주 사용하는 단위이다.
- ④폰트의 사이즈는 고정되어 있기 때문에, px로 지정하여 사용해야 한다.

22.폰트에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①font-family는 기본으로 사용되는 폰트의 종류를 지정하는 방법이다.
- ②폰트를 사용하기 위해서는 윈도우 컴퓨터의 기본 글꼴을 사용한다. 폰트가 없는 경우에는 추가로 설치해 주어야 한다.
- ③폰트 설정을 우선순위를 지정하는 것이지, 여러개의 폰트를 다양하게 사용하려는 목적이 아니다.
- ④웹폰트는 처리 속도가 느리기 때문에 별도의 이미지로 텍스트를 처리하여 삽입하는 것이 일반적이다.

23.이미지 태그에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ①img 태그는 이미지를 출력할 때 사용하는 태그이다. Jpg / gif/ png등 종류에 상관없이 확

장자를 변경하여 이미지를 출력할 수 있다.

- ②이미지의 타입은 이미지를 압축하여 처리하는 방법의 차이로, 파일의 확장자를 변경하여 압축 방식을 변경하여 브라우저에 출력할 수 있다.
- ③Src 속성은 이미지를 출력하기 위한 필수 속성이다. 하지만, 자바스크립트를 통하여 변경이 가능할 수 있기 때문에 생략이 가능하다.
- ④Alt, title 속성은 이미지 출력이 되지 않는 경우 설명을 출력하는 속성이다.

24.이미지 출력에 대한 설명으로 틀린 것은

- ①이미지는 src 속성은 동일한 서버내에 존재해야 한다. 이런경우 절대경로 또는 상대경로를 지정한다.
- ②src속성은 외부 서버의 이미지를 읽어와 출력이 가능하다. 이때에는 절대 경로만으로 설정을 해야 한다.
- ③이미지를 등록할때마다 네트워크 연결이 추가된다. 동일한 이미지를 삽입할 때에는 네트워크 연결 횟수가 증가되지 않는다.
- ④이미지는 width와 height를 속성을 지정하여 원본 크기를 변경하여 출력할 수 있다.

25.이미지 태그에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①이미지 태그는 인라인 속성으로 align 을 통하여 배치방법을 변경할 수 있다.
- ②Figure 와 figcation은 이미지를 블록화 하여 부가 설명을 추가하는 것은 장애인 차별 특별법을 해결 하기 위한 웹접근성 표현이다.

③이미지를 다른 요소의 배경으로 삽입할 수 있다. 이때 사용하는 css 속성은 background-image:url(); 로 url() 함수를 사용한다.

④Background 속성대신에 css 속성으로 배경 이미지를 설정하는 것은 보다 다양한 배경 속서를 추가할 수 있기 때문이다.

26.다음은 경로에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①절대경로는 루트 위치서부터 현재까지의 전체 경로를 의미한다. 절대경로를 이용하면 외부의 파일을 읽을 수 있다.
- ②상대경로란 현재위치를 기준으로 상/하 기준을 결정한다. 상대경로를 설정할 때에는 ./과 ../ 또는 /를 같이 병행하여야 한다.
- ③상대경로는 폴더나 파일이 이동하더라도 쉽게 경로의 위치를 유지할 수 있는 장점이 있다.
- ④도메인을 시작점(/)으로 지정하여 경로를 설정하는 방법은 대표적인 절대경로 방법이다.

27.다음은 하이퍼링크에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①하이퍼링크를 줄여 링크(link)라고 줄여서 사용한다. 페이지를 이동할 수 있다. 연결된 페이지는 href 속성을 추가해 주어야 한다.
- ②링크는 a태그를 사용하며, 텍스트 및 이미지를 감싸서 클릭할 수 있는 연결 고리를 생성한다. target으로 연결 페이지를 지정할 수 있다.
- ③a링크는 인라인 속성으로 콘텐츠의 내용을 만들 출력하기 때문에 선택할 수 있는 크기를 조절하기 위해서는 width와 height를 css 속성으로 부여해야 한다.

④링크는 브라우저의 고유 기능으로 밑줄과 방문기록에 의해 색상이 자동으로 변경된다. Css를 통하여 밑줄을 제거하고 색상을 변경할 수 있다.

28.다음은 SVG 에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①SVG는 벡터를 기반으로 하는 이미지의 표현 방식이다. Svg는 아이콘 및 로고등을 처리할 때 많이 사용합니다.
- ②SVG 크기가 커져도 이미지가 깨지지 않고 선명한 표현을 할 수 있는 것이 특징이다. 벡터의 그래픽은 브라우저에서 처리를 담당한다.
- ③SVG는 별도의 파일로 만들어 img 태그로 삽입을 할 수 있다. 문서에 style이 반영되어 css를 통하여 색상 및 크기도 변경이 가능하다.
- ④SVG는 html 코드에 직접 사용을 할 수 있으며, css를 통하여 색상 및 크기도 변경이 가능하다.

29.Html5에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①시만틱 태그는 html5에 새롭게 도입된 태그이다. 브라우저 호환을 위해서 ie8 이하의 경우에는 html5shiv등과 같은 변환 스크립트를 사용해 주어야 한다.
- ②시만틱 태그는 웹사이트의 영역을 구분하여 검색이 용이하도록 의미를 부여한 것이다.
- ③Html5는 동영상,이미지, 음악파일등의 다양한 처리를 할 수 있는 태그를 지원한다.
- ④Html5는 현재 지원되지 않는 브라우저가 많기 때문에 caniuse.com 같은 사이트에서 호환되는 기능을 꼭확인해 주어야 한다.

30.다음은 form에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①Form은 웹2.0으로 클라이언트가 서버로 데이터를 전송하는 역할을 수행한다.
- ②Form은 서버와의 데이터 교환을 하기 위하여 get, post, put, delete 메소드를 지원한다.
- ③Action은 폼이 데이터를 주고 받을 서버의 url을 지정한다. 폼이 submit되면 해당 action url로 페이지가 이동된다.
- ④Form 안에는 input과 같은 요소들을 담을 수 있으며, <form></form> 태그안에 넣어야만 한다.

31.다음 form 입력 요소에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①Input 태그는 사용자의 값을 입력받아 폼을 통하여 서버로 전송하는 데이터 이다.
- ②Input의 타입 속성으로 입력되는 데이터의 요소를 결정할 수 있다.
- ③Checkbox의 경우에는 동일한 name 속성값을 사용하여 배열 데이터로 서버에 전송할 수 있다.
- ④Radio 버튼의 경우에는 동일한 name 속성값을 사용하여 배열 데이터로 서버에 전송할 수 있다.

32.다음중 form의 요소에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①Textarea는 여러줄의 데이터를 입력받을 수 있는 요소이고, input은 한줄의 데이터만을 입

력 받을 수 있다.

- ②여러 선택값 중에 하나를 선택할 때에는 select 문을 사용하면, option으로 목록을 추가할 수 있다.
- ③Radio 버튼또한 여러값중에서 하나를 선택할 수 있으나 중복 선택을 할 수 없다.
- ④Button은 폼의 동작을 submit으로 전송할 때 사용하는 요소이다.

33.다음은 select의 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①Select는 값을 선택하는 요소로서 하나 또는 여러 개의 값을 선택할 수 있다.
- ②Multiple은 여러 개의 항목을 선택할 수 있도록 추가 설정하는 속성값이다. 이때 최대 선택할 수 있는 개수를 size로 같이 설정한다.
- ③기본적으로 선택할 항목이 있는 경우에는 selected 속성을 추가한다.
- ④Option은 value=값 형태 선택시 주어진 값이 전송되며 <option>타이틀</option>에서 타이틀은 서버로 전송되지 않는다.

34.입력요소의 라벨링에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ①Label태그는 입력요소에 이름을 부여할 때 사용된다. 또한 클래스를 통하여 css 디자인을 넣을 수 있다.
- ②Label 태그 안에 입력요소를 지정하는 경우에는 라벨 태그와 입력 요소의 선택이 연동이 되지 않는다.
- ③Label 태그를 분리하여 사용을 하는 경우에

는 id와 for 속성을 일치하여 연동을 설정할 수 있다.

④label 태그를 사용할 때에는 입력요소와 인접하여 사용을 해야 되며, 서로 떨어 뜨려서 사용을 하면 안된다.

35.다음은 목록을 출력하는 방법에 대한 설명으로 틀린 것은?

①목록은 순서가 있는 ol 과 순서가 없는 ul로 구분되어져 있다.

②Css를 통하여 목록 앞에 있는 아이콘의 타입을 변경할 수 있다.

③항목을 추가할 때에는 li태그를 사용한다. li는 다시 목록을 재귀적으로 포함할 수 있다.

④목록을 작성할 때에는 일관성 있게 순서가 있는 목록 또는 순서가 없는 목록만으로 선택하여 사용해야 한다.

36.다음은 테이블에 대한 설명으로 틀린 것은?

①테이블은 데이터를 출력하는 방법으로 행(td)과 열(tr)을 가지고 있다.

②테이블은 제목과 본문을 구분하기 위하여 thead와 tbody 태그로 묶어서 출력할 수 있다. 일부 셀은 병합하여 처리도 가능하다.

③th는 강조하는 제목을 표현하는 태그로 thead에만 사용이 가능하며, tbody 안에는 사용하지 않는다.

④테이블은 속성은 css로 처리하는 것을 권장하며, 데이터 셀의 내용은 인라인 속성으로 정렬을 위하여 align 속성을 사용할 수 있다.

37.공간영역 태그의 설명으로 틀린 것은?

①Div와 Span은 대표적인 공간영역 태그로, 의미를 가지지 않는다.

②Div 는 블록영역 속성을 가지고 있으며, 상단상부터 적층형을 배치된다.

③Span은 인라인 영역 속성을 가지고 있으며, 좌측부터 순차적으로 일렬로 배치가 된다.

④블록속성과 인라인 속성은 html 태그의 고유한 속성으로 변경이 불가능하기 때문에, 적절한 태그를 사용하여 코드를 작성하는 것이 레이아웃 설계에서 중요하다.

38.다음은 CSS 속성에 대한 설명으로 틀린 것은?

①CSS는 HTML 요소에 부여할 수 있는 모든 속성을 별도의 파일로 분리하여 지정하는 방법이다.

②CSS는 HTML 디자인 요소들을 제어함으로써 모양을 꾸미고 개발과 디자인 작업을 분리할 수 있다.

③CSS를 적용하기 위해서는 적용 범위를 선택자의 조합을 위하여 사용한다. 가장 대표적인 선택자는 클래스 속성이다.

④CSS는 적용 우선순위가 존재하며, 가장 높은 우선순위는 인라인 스타일 이다.

39.스타일 시트에 대한 설명으로 틀린 것은?

①스타일은 인라인, 내부, 외부 적용 방식으로 구분할 수 있다. 가장 우선순위가 높은 방법은

인라인 이며, 내부 와 외부는 동일한 우선순위를 갖는다.

②스타일이 적용되는 우선순위는 가장 마지막의 css코드이다. 인라인 스타일 뒤에 body 하단에서 스타일 코드를 작성하는 경우 우선순위를 변경할 수 있다.

③외부 스타일을 사용할 때에는 link 태그를 사용하며, 내부스타일일 경우에는 style 태그를 사용한다.

④자바스크립트의 경우에는 src 속성을 통하여 외부파일을 사용하지만, 스타일 시트는 href로 사용하는 것이 차이점이다.

40.다음은 스타일시트에 대한 설명으로 틀린 것은?

①CSS를 계층적으로 설정된 일부 값만이 하위 태그에 상속된다.

②스타일을 적용하기 위해서는 선택자를 사용해야 하며, class는 중복하여 사용할 수 있으나, id는 페이지당 하나만 사용하는 것을 원칙으로 한다.

③벤더 프리픽스란 브라우저마다 차이가 발생한 것을 해결하기 위하여 속성명 앞에 붙여주는 접두사이다.

④외부 css 파일을 작성할 때에는 style 태그를 사용하지 않고, css 본문만 작성을 한다. 이때에는 주석표시로 /* */로 영역을 지정할 수도 있고, 한줄 주석 // 도 사용이 가능하다.

41.HTML의 박스모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

①Html은 박스모델이라는 컨셉을 가지고 있으며, 각각의 요소마다 고유한 block 또는 inline 속성을 가지고 있다.

②Block 속성은 크기를 설정할 수 있는 반면에, inline 속성은 크기를 설정할 수 없다. 이런 경우 inline-block 으로 변경하여 두요소의 성격을 모두 반영할 수도 있다.

③Width의 값을 지정하는 경우에는 내용물에 대한 크기만을 지정하는 것이다. 이때 border 나 padding이 있는 경우에는 모든 값이 요소의 크기로 반영이 된다.

④Box-size:border-box 속성을 지정하는 경우 지정한 width로 마진 + 테두리 + 패딩 + 컨테츠를 모두 합산한 값으로 자동 재계산되어 출력이 된다.

42.박스 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

①block요소의 경우 width를 통하여 사이즈를 조절할 수 있다. 그렇다면 block 요소는 한 줄의 영역을 모두 차지하고 있다.

②길이가 100%가 아닌 block요소를 중앙에 배치할 때에는 padding 속성을 이용하여 배치를 하게 된다.

③Margin은 영역 밖에 영역을 의미한다. 마진을 부여하게 되는 block요소의 영역이 줄어들게 되고, 반대로 영역의 width를 변경하게 되면 남아 있는 margin 영역이 발생하게 된다.

④Maring은 양수 또는 음수로 부여하여 위치를 변경할 수 있는 반면에, padding 은 양수로만 지정이 가능하다.

43.테두리에 대한 설명으로 틀린 것은?

①테두리의 두께는 width 설정값과 별개이다. 이를 포함하기 위해서는 box-sizing 속성을 부여해야 한다.

②테두리를 값을 4개로 지정하는 방법은 상 우 하 좌 순으로 시계방향으로 결정된다.

③테두리는 색상, 두께, 모형을 모두 border 속성 하나로 표시할 수 있는 반면에 테두리 라운드는 별도로 border-radius 속성으로 분리되어 있다.

④테두리 별로 각각 다른 두께나 색상을 지정할 때에는 border 속성에 4개의 값을 지정하면 된다.

44. 다음은 마진에 대한 설명으로 틀린 것은?

①마진은 요소의 밖쪽쪽의 여백으로 2개의 값을 지정하는 하는 경우 첫번째 값은 상/하, 2번째 값은 좌/우를 의미한다.

②마진은 양수 또는 음수로 지정할 수 있는데, 음수로 지정하게 되면 다른 요소를 침범하게 된다. 이런경우, 요소들을 그 영역만큼 밀려서 들어지게 된다.

③2개의 요소간의 마진이 서로 마주치는 경우에는 마진 병합이 발생하며, 큰값이 기준이된다.

④마진의 값은 1개, 2개, 3개, 4개 형태의 다양한 값으로 지정할 수 있으며, 값에 따라서 다르게 위치가 적용된다.

45. 포지션에 대한 설명으로 틀린 것은?

①포지션은 위치의 속성을 변경하여 일반 적인 흐름을 무시하고 요소를 배치하는 방법이다.

②Absolute는 절대 위치를 지정하는데, 상위 relative 속성을 기준으로 한다. 기준이 없는 경우에는 최상위 html 태그 기준으로 따른다.

③위치를 지정할 때에는 기준점에 따라 left, right, bottom, top 등의 값을 상대적으로 지정한다.

④z-index는 요소의 중첩의 위치를 변경할 수 있는 속성으로 값이 높을 경우 최상단위 위치로 자리를 잡는다.

46. 다음은 float 속성에 대한 설명으로 틀린 것은?

①Float은 요소를 상태를 띄워서 배치하는 방법으로, 한번 설정된 후에 배치되는 요소들은 모두 같은 속성을 가지게 된다.

②Float 속성을 영향을 배제하기 위해서는 clear속성을 부여해야 하며, clear 속성 이후의 요소들만이 다시 정상적인 요소로 반영이 된다.

③Float 속성을 이용하는 경우 left, right 의 기준점을 각각 부여할 수 있다.

④다음과 같이 box4를 배치하기 위해서는, float속성외에 position 속성도 같이 주어야 한다.



47. 플렉스에 대한 설명으로 맞는 것은?

①플렉스는 float과 달리 감싸고 있는 요소들의 위치를 배치할 수 있는 최신의 레이아웃 구현 기법이다.

②플렉스를 지정하게되면 아이템이 되는 요소들은 block 및 inline 요소와 상관없이 블록요소처럼 출력된다.

③아이템 컨덴츠로 출력되는 나머지영역을 모두 사용하기 위해서는 속성을 flex-shrink 1로 설정한다.

④플렉스 아이템에는 별도의 사이즈를 지정할 수 있으며, 사이즈가 최소 사이즈로 더 이상 줄어들지 않게 하기 위해서는 flex-grow 속성을 부여한다.

48. CSS 변형 설명으로 틀린 것은?

①변형은 요소의 형태와 스타일을 시간에 맞게 변경할 수 있는 속성이다. 2차원 또는 3차원 모두 변경이 가능한 것이 특징이다.

②translate()는 요소의 위치를 변경함으로서 마치 애니메이션과 같이 이동을 처리 할 수 있다.

Scale은 그림의 비율을 변형할 수 있으며, x-y-z 모두 특정 축을 기준으로 회전도 가능하다

③변형을 할때에는 시간을 같이 지정하여야 한다. 이때 변형의 시작 또는 반복의 유형을 지정할 수 있다.

④변형은 웹 요소의 스타일 속성이 조금씩 자연스럽게 바뀌는 것으로 자연스러움을 부여할 수 있다.

49. 트랜지션에 대한 설명으로 틀린 것은?

①트랜지션은 사각형 모형을 원형등의 모형으로 시간을 가지고 변환하는 작업으로 변형과는 차이점이 있다.

②2차원 또는 3차원 트랜지션 변환을 할 수

있으며, 3차원 변환을 할때에는 원근법을 적용할 수도 있다.

③css만으로 애니메이션을 구현할 수 있으며 애니메이션의 종류는 @keyframes 속성과 animation-name 으로 연동하여야 한다.

④애니메이션은 시작과 종료외에 다양한 중단점을 지정하여 보다 세밀한 변환을 할 수 있다.

50.애니메이션 css에 대한 설명으로 틀린 것은?

①애니메이션은 자동으로 반복이 실행되기 때문에 반복방식을 생략할 수 있지만 값을 지정해 주는 것이 원활한 동작을 수행한다.

②애니메이션의 최소 시간단위는 ms 단위이다. 1000 ms 또는 1s 등의 단위로 설정할 수 있다.

③Animation-direction은 키프레임의 from to 진행을 역순으로 to from 형태로 변경할 수 있는 설정값이다.

④Animation-name을 설정하는 것은 하나의 키프레임을 다양한 요소에 재사용하여 애니메이션을 적용하기 위해서 선언과 지정을 분리한 것이다.