





# 실습, useRef 활용하기!

- 숫자 퀴즈 프로그램을 만들어 봅시다!
- 컴포넌트가 랜더링이 되면 0 ~ 9 사이의 수를 랜덤으로 2개 생성합니다.
- 그리고 랜덤으로 더하기, 빼기, 곱하기 중에서 어떤 연산을 할지 정하여 퀴즈를 출제합니다. (나눗셈은 소수가 나오므로 X)

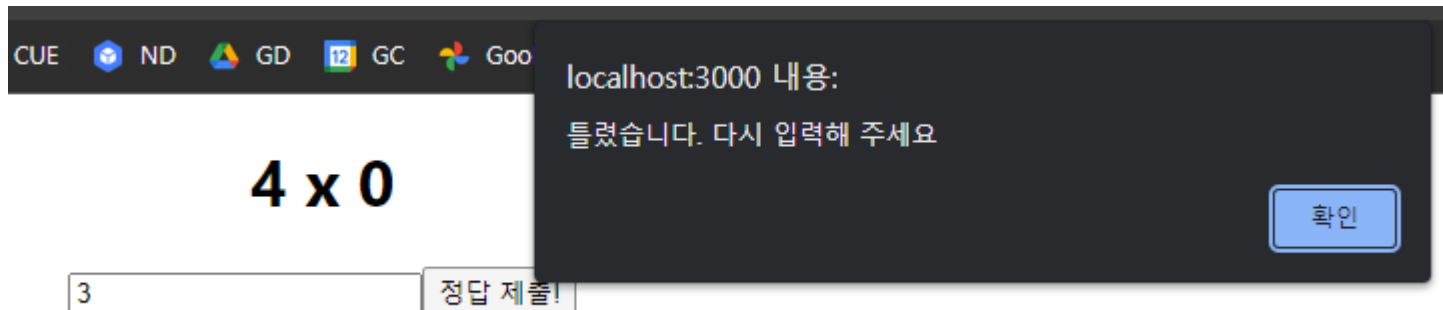
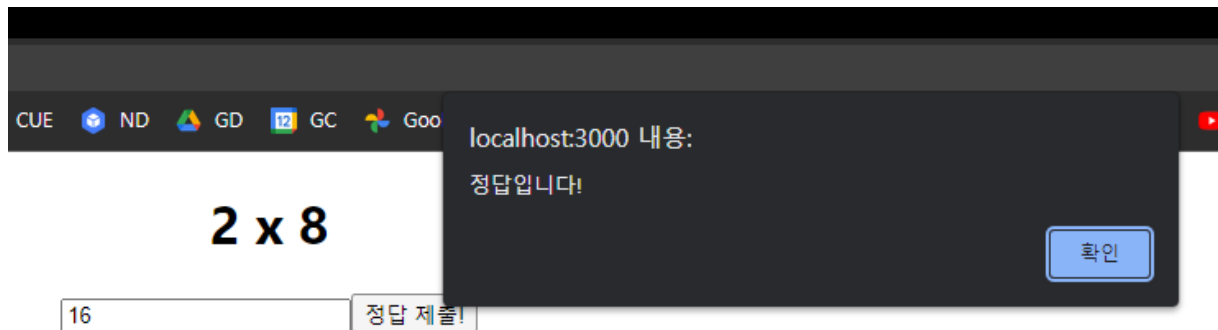
**2 x 8**

정답 제출!



# 실습, useRef 활용하기!

- useRef 를 활용하여 input 태그의 값을 입력 받아서 퀴즈의 정답이 맞을 경우, 틀릴 경우 각각 alert 을 띄워 줍니다





# 실습, useRef 활용하기!

- 정답을 입력한 경우 input 태그의 내용을 비워주고, input 태그로 포커스를 이동 시킨 뒤 컴포넌트를 리랜더링 하여 새로운 퀴즈를 출제합니다
- 오답을 입력한 경우 input 태그의 내용을 비워주고, input 태그로 포커스를 이동 시켜 줍니다
- 나누기는 소수점 계산이 필요하여 제외 합니다
- 답은 음수가 될 수 있습니다!