문항 선택

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

전 문제 보기

답안 전송

답안 보기

선택형 ▲

- 답안미제출

선택/단답형 ▲

- 정답미입력
- 오답인경우
- 정답

수강생 정렬 ▲

과목 관리 ▲

작업형 ▲

프로그래밍실무 v5R4 42사이즈

시작 일시	2020-06-21, 21:13:54
진행 상황	종료됨
종료 일시	2020-06-21, 21:16:54
소요시간	1 분
성적	92.2 (100 중 292) (100%)

ex 1 점수: 4점, 다음중 문제서 코드의 메서드로 가장 관계 없는 것은 ?에 지정 하십시오?

하나를 선택하세요.

1. 상속
2. 캡슐화
3. 다형성

정답 : 상속

ex 2 점수: 4점 클래스의 구성 요소와 가장 거리가 먼 것은?

하나를 선택하세요.

1. 필드
2. 생성자
3. 자바 변수
4. 메서드

정답 : 자바 변수

ex 3 점수: 4점 다음 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

1. 필드는 생성자보다 먼저 선언해야 한다.
2. 필드는 초기화 하지 않아도 된다.
3. 클래스에 생성자가 없어도 된다.
4. 생성자는 일반적으로 필드를 초기화 한다.

정답 : 필드는 생성자보다 먼저 선언해야 한다.

ex 4 점수: 4점 다음보다 개체에 데이터 이외에도 다른기능 등록하도록 구현하는 기술이며 개체지향 프로그래밍의 특징 중 하나이다. 설명한 것은?

하나를 선택하세요.

1. 캡슐화
2. 다형성
3. 클래스
4. 상속

정답 : 다형성

ex 5 점수: 4점 this 사용 시 주의할 사항이 아닌 것은?

하나를 선택하세요.

1. this는 인스턴스 생성자 안에서만 호출할 수 있다.
2. this는 인스턴스 같은 클래스 내 다른 생성자를 호출할 때 사용된다.
3. this는 생성자의 첫 번째 문장이면 안된다.

정답 : this는 생성자의 첫 번째 문장이면 안된다.

ex 6 점수: 4점 자바의 클래스와 개체에 대한 설명 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

1. 필드는 클래스 내부에서 private보다 public으로 선언하는 것이 바람직하다.
2. 클래스는 개체를 생성하기 위한 틀이다.
3. 클래스의 형식 변수를 필드라고 부르며, 클래스는 필드와 메소드로 이루어진다.
4. 클래스 바깥에 정의 변수는 선언할 수 없다.

정답 : 필드는 클래스 내부에서 private보다 public으로 선언하는 것이 바람직하다.

ex 7 점수: 4점 클래스 내부에 이름은 같지만 서로 다르게 동작하는 메소드를 여러 개 만드는 것을 메소드 오버로딩이라고 한다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 8 점수: 4점 하나의 클래스는 하나의 개체 인스턴스만 생성할 수 있다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 거짓

ex 9 점수: 4점 개체는 개체를 생성하기 위한 설계도 는 틀이며, 클래스는 틀로써 찍어낸 실체이다. 개체를 실체를 정의는 인스턴스라고도 부른다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 거짓

ex 10 점수: 4점 클래스는 개체들의 특성과 행동에 대한 정의에 방법을 구현하며, class 키워드를 사용하여 선언한다. 클래스는 필드와 메소드로 구성된다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 11 점수: 4점 생성자에 대한 설명 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

1. this는 생성자 내부에 다른 생성자를 호출하는 코드이다.
2. 생성자에는 어떤 값도 리턴하지 않기 때문에 return문을 사용할 수 없다.
3. 생성자가 무엇보다 먼저 일어나는 것처럼 인식되기 때문에 객체 생성자를 초기화한다.
4. 생성자에 다른 클래스 이름과 같지는 않도록 같아야 한다.

정답 : 생성자에는 어떤 값도 리턴하지 않기 때문에 return문을 사용할 수 없다.

ex 12 점수: 4점 다음 코드에는 문법적 오류가 없다.

```
public class ShowError {
  public static void main(String[] args) {
    ShowError e = new ShowError();
  }
}
```

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 13 점수: 4점 this 만약 객체 자신의 내장 레퍼런스로서 현재 실행되고 있는 메소드에 속한 개체에 대한 레퍼런스이다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 14 점수: 4점 여러는 생물이다. 여런 개체지향 특징과 관계가 있는가?

하나를 선택하세요.

1. 상속
2. 캡슐화
3. 다형성

정답 : 상속

ex 15 점수: 4점 자바에서는 인터페 extends 키워드를 사용하여 개체를 생성한다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 거짓

ex 16 점수: 4점 생성자는 개체가 생성될 때 개체의 초기화를 위해 실행되는 메소드이며 개체가 생성되는 순간에 자동으로 호출되는 메소드이다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 17 점수: 4점 다음 코드에서 질문의 부분이 있다. 질문의 부분이 어는 것은?

```
class Samp {
  int x;
  public void Samp(int x) {
    this.x0 = x;
  }
  public void Samp() {
    System.out.println("생성자 호출");
    this(0);
  }
}
```

하나를 선택하세요.

1. public void Samp()
2. 2. public void Samp(int x)
3. 3. this(0);
4. 4. int x;

정답 : int x;

ex 18 점수: 4점 다음 코드에서 질문의 부분이 있다. 질문의 부분이 수정한 것으로 질문의 것은?

```
class Samp {
  int x;
  public void Samp(int x) {
    this.x0 = x;
  }
  public void Samp() {
    System.out.println("생성자 호출");
    this(0);
  }
}
```

하나를 선택하세요.

1. 1 public void Samp()를 public Samp()로 수정한다.
2. 2. public void Samp(int x)를 public Samp(int x)로 수정한다.
3. 3. int x;를 float x;로 변경한다.
4. 4. System.out.println("생성자 호출");과 this(0); 의 위치를 서로 바꾼다.

정답 : int x;를 float x;로 변경한다.

ex 19 점수: 4점 TV는 전원만 켰다스위치 외형 개체에 내부 회로는 안한다다. 여런 개체지향 특성과 관계있는가?

하나를 선택하세요.

1. 상속
2. 캡슐화
3. 다형성

정답 : 캡슐화

ex 20 점수: 4점 다음 중 자바의 개체 지향 개념에 포함되지 않는 것은?

하나를 선택하세요.

1. 추象도
2. 다형성
3. 캡슐화
4. 상속

정답 : 추象도

ex 21 점수: 4점 개체 지향 언어는 실제세계 모델링하여 개체, 개체 간의 관계, 개체 간의 상호 작용을 나타내는 언어로 캡슐화, 상속, 다형성의 특징을 갖는다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 22 점수: 4점 오버 클래스에 구현된 메소드와 서로 클래스에서 동일한 이름으로 자신의 특징에 맞게 다시 구현하는 것을 메소드 오버로딩이라고 한다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 거짓

ex 23 점수: 4점 생성자의 특징으로 알맞은 것은?

하나를 선택하세요.

1. 생성자는 new 예약 후 개체를 생성할 때 한번 호출된다.
2. 생성자의 이름은 반드시 클래스 이름과 동일해야 한다.
3. 생성자는 어떠 값 리턴할 수 없다.
4. 생성자에 리턴 타입을 지정할 수 없다.

정답 : 생성자는 어떠 값 리턴할 수 없다.

ex 24 점수: 4점 생성자는 개체가 생성될 때, 필드 초기화, 필요한 메모리 확보, 파일 열기, 네트워크 연결 등 개체가 활동에 필요한 모든 초기 준비를 하는데 이용된다.

하나를 선택하세요.

1. 맞
2. 거짓

정답 : 맞

ex 25 점수: 4점 활용, 안녕성, 연동성 라는 도구이다면, 라는 방법이 되기 다른다. 여런 개체 지향 특성과 관계 있는가?

하나를 선택하세요.

1. 캡슐화
2. 상속
3. 다형성

정답 : 다형성

답안 전송