

프로그래밍실무 (1)

관리자로그아웃

문항 선택

12345

678910

1112131415

1617181920

2122232425

한 문제씩 검토

검토 완료

강의실 홈

강의정보

참여자목록

성적/출석관리

온라인출석부오프라인출석부

성적부

수강생 알림

기타 관리

학습활동

프로그래밍실무 > 14주차 4교시(퀴즈)

시작 일시2020-06-19 11:34:44

진행 상황종료됨

완료 일시2020-06-19 11:38:30

소요시간3 분 46 초

성적최고 25점 중 25점 (100%)

문제 1

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

아래 코드는 '키'가 문자열이고 '값'이 실수인 해시맵 h를 생성하는 코드이다.
HashMap<String, Integer> h = HashMap<String, Integer>();

DoubleDoubleDouble

하나를 선택하세요.

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 2

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 빈칸에 적절한 코드는?
() m = new ();
m.put(10, "ten");
Print val = m.get(10);

하나를 선택하세요.

☐ 1. HashMap<Integer, String>

☒ 2. HashMap<Integer, String>()

☐ 3. HashMap<Integer, String>()

☐ 4. HashMap<Integer, String>

정답 : HashMap<Integer, String>HashMap<Integer, String>()

문제 3

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 중 컬렉션이 아닌 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. ArrayList

☐ 2. HashMap

☐ 3. Vector

☒ 4. StringBuffer

정답 : StringBuffer

문제 4

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에 대한 설명으로 틀린 것은?
Vector<Integer> v = new Vector<Integer>(30);

하나를 선택하세요.

☐ 1. v.add(10)을 호출하여 정수 10을 벡터에 삽입할 수 있다.

☐ 2. 벡터 v에는 실수 값을 삽입할 수 없다.

☒ 3. 벡터 v는 원소를 30개만 저장할 수 있는 벡터이다.

☐ 4. Integer 타입 객체만 저장할 수 있는 구체화된 벡터를 생성하는 코드이다.

정답 : 벡터 v는 원소를 30개만 저장할 수 있는 벡터이다.

문제 5

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

아래 빈칸에 적절한 말은?
Stack<E>는 스택을 일반화시킨 제한된으로서 E를 인스턴스라고 부르며, E에 Integer, String, Point 등 특정 타입을 지정하여 특정 타입만 다루는 스택을 만들 수 있다. 예를 들어, Stack<E>가 실수만 다루는 스택이 되도록 구체화하면 Stack<Double>로 표현한다.

하나를 선택하세요.

☐ 1. Stack<Double>, 타입매개변수, 컬렉션

☐ 2. 타입매개변수, Stack<Double>, 컬렉션

☐ 3. 컬렉션, Stack<Double>, 타입매개변수

☒ 4. 컬렉션, 타입매개변수, Stack<Double>

정답 : 컬렉션, 타입매개변수, Stack<Double>

문제 6

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

아래 코드는 나라이름과 인구를 저장하고 관리하는 해시맵을 생성하는 코드이다.
HashMap<String, Double> pop = HashMap<String, Double>();

하나를 선택하세요.

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 7

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

컬렉션은 요소들의 리스트나 집합을 관리하는 자료구조로서 크기를 자동 조절하여 크기에 구애받지 않고 요소의 추가, 삭제, 검색 등을 쉽게 할 수 있다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 8

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 컴파일 오류가 발생하는 라인?
Vector<Integer> v = new Vector<Integer>();
① v.add(5);
② v.add(Integer.valueOf(10));
③ v.add("100");
④ int n = v.get(0);

하나를 선택하세요.

☐ 1. ①

☐ 2. ②

☐ 3. ③

☒ 4. ④

정답 : ④

문제 9

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

제네릭은 일반화시킨 타입을 사용하여 특정 타입에 종속되지 않도록 클래스나 인터페이스, 메소드를 일반화시키는 기법이다. 그러므로 제네릭에 구체적인 타입을 지정하여 특정 타입으로 변신하여 사용할 수 있다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 10

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

컬렉션은 JDK 1.5 버전 이후 제네릭 기법으로 만들어져 있다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 11

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

주요한 컬렉션 클래스에는 Vector<E>, ArrayList<E>, HashMap<K, V>, LinkedList<E>, Stack<E> 등이 있다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 12

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

컬렉션의 요소로는 객체들만 사용한다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 13

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

Vector나 ArrayList 등은 요소 객체들이 리스트 형식으로 순차적으로 저장되며, 인덱스로 검색할 수 있어 배열을 대신할 때 매우 효과적이다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 14

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드를 실행할 때 인덱스 3에 있는 요소는?
ArrayList<Integer> a = new ArrayList<Integer>();
a.add(1);
a.add(2);
a.add(3);
a.add(4);

하나를 선택하세요.

☐ 1. 2이다.

☒ 2. 4이다.

☐ 3. 3이다.

☐ 4. 1이다.

정답 : 4이다.

문제 15

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 빈칸에 적절한 단어는?
Vector<E>에서 E는 제네릭 타입 혹은 ()라고 부른다. E에 Integer 등과 같이 객체 타입을 지정하여 특정 타입의 데이터만 다루도록 만드는 작업을 ()라고 한다. 제네릭 기능은 C++에서 먼저 만들어졌으며 C++에서는 템플릿이라고 부른다.

하나를 선택하세요.

☐ 1. 일반화

☐ 2. 타입매개변수

☐ 3. 타입매개변수

☒ 4. 타입매개변수

☐ 5. 일반화

☐ 6. 타입매개변수

☒ 7. 구체화

정답 : 타입매개변수, 구체화

문제 16

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 빈칸에 적절한 단어는?
클래스, 인터페이스, 메소드를 특정 타입에 종속되지 않게 ()시켜 작성하는 기법을 ()이라 한다.

하나를 선택하세요.

☒ 1. 일반화

☒ 2. 제네릭

☐ 3. 템플릿

☐ 4. 구체화

☐ 5. 일반화

☐ 6. 템플릿

정답 : 일반화, 제네릭

문제 17

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

int, char, double 등의 기본 타입을 컬렉션의 요소로 삽입하려면 Wrapper 클래스를 이용하여 기본 타입을 객체로 만들어 사용하면 된다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 18

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음은 Iterator를 이용하여 벡터에 삽입된 모든 요소를 출력하는 프로그램이다. 빈칸에 적절한 코드는?
Vector<Integer> v = Vector<Integer>();
Iterator< > it = v.iterator();
while(it. ()) {
System.out.println(it.next());
}

하나를 선택하세요.

☐ 1. hasNext(), String

☐ 2. String, hasNext()

☒ 3. Integer, hasNext()

☐ 4. hasNext(), Integer

정답 : Integer, hasNext()

문제 19

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

HashMap 컬렉션에는 '키'와 '값'의 쌍으로 저장되고, '키'를 이용하여 요소가 검색된다. 삽입, 삭제, 검색 속도나 빠른 배분 장점이 있고 ()의 순서가 필요 없 ()를 이용하여 삽입하고 검색하는 응용에 매우 적합하다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 20

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 맞는 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. ArrayList<E> ar = new ArrayList<E>();

☐ 2. Set<Integer> s = new Set<Integer>(100);

☐ 3. HashMap<String> h = new HashMap<String>();

☒ 4. Stack<String> ss;

정답 : Stack<String> ss;

문제 21

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

아래 코드는 Person 타입의 객체를 10개 저장할 공간을 갖춘 ArrayList 컬렉션 pa를 생성하는 코드이다.
ArrayList<Person> pa = new ArrayList<Person>({10});

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 22

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

아래 코드는 문자열만 저장할 수 있는 벡터 sv를 생성한 코드이다.
Vector<String> sv = new Vector<String>();

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 23

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

컬렉션에 관한 설명으로 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. 삽입 삭제 시 원소의 위치를 컬렉션이 자동 조절하므로 편하다.

☒ 2. 객체들만 삽입되므로 int와 같은 기본 타입의 값을 저장하는 방법이 없어 아쉽다.

☐ 3. 컬렉션은 모두 제네릭으로 만들어져 있다.

☐ 4. 가변 크기라서 배열보다 사용하기 편리하다.

정답 : 객체들만 삽입되므로 int와 같은 기본 타입의 값을 저장하는 방법이 없어 아쉽다.

문제 24

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

제네릭을 이용하면 컴파일 시에 타입이 결정되어 불필요한 오류를 방지하므로 안전한 프로그래밍이 가능 하다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 25

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음은 Iterator를 이용하여 벡터에 삽입된 모든 요소를 출력하는 프로그램이다. 빈칸에 적절한 코드는?
Vector<Integer> v = Vector<Integer>();
Iterator<Integer> it = v.();
while(it.hasNext()) {
System.out.println(it.());
}

하나를 선택하세요.

☐ 1. it.next()

☐ 2. iterator()

☒ 3. it.iterator()

☒ 4. next()

정답 : iterator(), next()

검토 완료

개인정보처리방침

강원도 춘천시 강원대학길 1 강원대학교 Tel : 033-250-7161