

프로그래밍실무 (1)

관리현황

로그아웃

문항 선택

12345678910111213141516171819202122232425

한 문제씩 검토

검토 완료

강의실 홈

강의정보

강의실 목록

성적/출석관리

온라인출석부

오프라인출석부

성적부

수강생 알림

기타 관리

학습활동

프로그래밍실무11주차 4교시(퀴즈)

시작 일시2020-05-30, 02:51:19

진행 상황종료됨

완료 일시2020-05-30, 02:55:32

소요 시간4 분 13 초

성적최고 25점 중 25점 (100%)

문제 1

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

클래스가 인터페이스를 구현할 때 extends 키워드를 사용한다. 그리고 인터페이스에 정의된 모든 메소드를 구현하여야 한다.

하나를 선택하세요.

☐ 참

☒ 거짓

클래스가 인터페이스를 구현할 때 implements 키워드를 사용한다. 그리고 인터페이스에 정의된 모든 메소드를 구현하여야 한다.

정답 : '거짓'

문제 2

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 틀린 부분은 어느 부분인가?

```
class A {
    void f();
}
```

하나를 선택하세요.

☒ 1. 클래스와 메소드 앞에 abstract를 붙여야 한다.

☐ 2. 틀린 부분이 없다.

정답 : 클래스와 메소드 앞에 abstract를 붙여야 한다.

문제 3

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

동적 바인딩에 관한 문제이다. 다음 코드가 있을 때 질문에 답하라.

```
class Shape {
    public void draw() { System.out.println("Shape"); }
}
class Circle extends Shape {
    public void paint() {
        //
    }
}
@Override
public void draw() { System.out.println("Circle"); }
Shape s = new Circle(); s.draw();
```

가 호출되면 출력되는 내용은?

하나를 선택하세요.

☒ 1. Circle

☐ 2. Shape

정답 : Circle

문제 4

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

동적 바인딩에 관한 문제이다. 다음 코드가 있을 때 질문에 답하라.

```
class Shape {
    public void draw() { System.out.println("Shape"); }
}
class Circle extends Shape {
    public void paint() {
        (
    )
}
@Override
public void draw() { System.out.println("Circle"); }
s.paint()가 호출되면 "Shape"이 출력되도록 하기 위하여 빈칸에 적절한 코드는?
```

하나를 선택하세요.

☒ 1. super.draw();

☐ 2. draw();

정답 : super.draw();

문제 5

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다형성에 대한 설명 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. 추상 메소드를 두는 이유는 상속 받은 클래스에서 다형성을 실현하도록 하기 위함이다.

☐ 2. 인터페이스도 구현하는 클래스에서 다형성을 실현하도록 하기 위함이다.

☒ 3. 자바에서 다형성은 모호한 문제를 일으키므로 사용하지 않는 것이 바람직하다.

☐ 4. 다형성은 서브클래스들이 슈퍼 클래스의 동일한 메소드를 서로 다르게 오버라이딩하여 이루어진다.

정답 : 자바에서 다형성은 모호한 문제를 일으키므로 사용하지 않는 것이 바람직하다.

문제 6

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 틀린 부분이 있는가?

```
abstract class A {
    void f() { }
}
public class B extends A {
    void f() { }
    public static void main(String[] args) {
        A a = new A();
        a.f();
        B b = new B();
        b.f();
    }
}
```

하나를 선택하세요.

☒ 1. 클래스 A로부터 객체를 생성할 수 없다.

☐ 2. 클래스 B로부터 객체를 생성할 수 없다.

☐ 3. 틀린 부분이 없다.

정답 : 클래스 A로부터 객체를 생성할 수 없다.

문제 7

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 상속 관계의 클래스들이 있다.

```
class A {
    int i;
}
class B extends A {
    int i;
}
class C extends B {
    int k;
}
class D extends B {
    int m;
}
```

다음 중 업캐스팅은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. A a = new A();

☒ 2. A a = new D();

☐ 3. D d = new D();

정답 : A a = new D();

문제 8

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 틀린 부분이 있는가?

```
abstract class A {
    void f() { }
}
class B extends A {
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. class B 앞에 abstract를 붙여야 한다.

☐ 2. void f() 앞에 abstract를 붙여야 한다.

☒ 3. 틀린 부분이 없다.

정답 : 틀린 부분이 없다.

문제 9

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 중 인터페이스의 특징이 아닌 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. 클래스에서 인터페이스를 구현할 때 implements 키워드를 이용하여, 모든 추상 메소드를 작성하여야 한다.

☒ 2. 인터페이스는 클래스와 같이 멤버 변수(필드의 선언)이 가능하다.

☐ 3. 인터페이스의 객체는 생성할 수 없다.

☐ 4. 인터페이스의 추상 메소드는 자동으로 public이다.

정답 : 인터페이스는 클래스와 같이 멤버 변수(필드의 선언)이 가능하다.

문제 10

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

빈칸에 들어갈 것으로 적절한 것은?

```
(_____) Device {
    void on();
    void off();
}
public class TV (_____) Device {
    public static void main(String[] args) {
        TV myTV = new TV();
        myTV.on();
        myTV.watch();
        myTV.off();
    }
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. class, extends

☐ 2. class, implements

☐ 3. interface, extends

☒ 4. interface, implements

정답 : interface, implements

문제 11

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 생성자에 의한 오류는?

```
class A {
    private int a;
    protected A(int i) { a = i; }
}
class B extends A {
    private int b;
    public B() { b = 0; }
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. protected A(int i) { a = i; }

☐ 2. private int b;

☒ 3. public B() { b = 0; }

☐ 4. private int a;

정답 : public B() { b = 0; }

문제 12

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

추상 클래스의 객체 혹은 인스턴스는 생성될 수 없다.

하나를 선택하세요.

☐ 없음

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 13

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 상속 관계의 클래스들이 있다.

```
class A {
    int i;
}
class B extends A {
    int j;
}
class C extends B {
    int k;
}
class D extends B {
    int m;
}
```

다음 코드를 실행한 결과는? System.out.println(new D().instanceOf Object);

하나를 선택하세요.

☐ 1. false

☒ 2. true

정답 : true

문제 14

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

저버 인터페이스의 객체를 생성할 수 있는가?

하나를 선택하세요.

☐ 1. 있다.

☒ 2. 없다.

정답 : 없다.

문제 15

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

추상 클래스는 abstract 키워드로 선언된 클래스이며 한 개 이상의 추상 메소드를 포함하는 경우 반드시 추상 클래스로 선언하여야 한다. 그러나 추상 메소드를 하나도 가지고 있지 않은 경우라도 추상 클래스로 선언하는 것이 가능하다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 16

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

추상 메소드는 메소드의 프로토타입만 있고 실행 코드를 작성하지 않은 미완성의 메소드이다. 추상 메소드를 정의하려면 메소드 이름 앞에 abstract라고 선언하여야 한다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 17

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

추상 클래스는 객체를 생성할 수 있는가?

하나를 선택하세요.

☒ 1. 없다.

☐ 2. 있다.

정답 : 없다.

문제 18

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

인터페이스는 일종의 추상 클래스로서 변수 멤버를 가질 수 있다.

하나를 선택하세요.

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 19

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 추상 클래스의 선언이나 사용에 대한 설명으로 맞는 것은?

```
abstract class A {
    @Override
    void f() { System.out.println("-"); }
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. void f() 앞에 abstract를 추가해야 한다.

☒ 2. 잘못된 사항이 없다.

정답 : 잘못된 사항이 없다.

문제 20

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 추상 클래스의 선언이나 사용에 대한 설명으로 맞는 것은?

```
abstract class A {
    void f();
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. class A에서 abstract를 삭제해야 한다.

☒ 2. void f(); 앞에 abstract를 추가해야 한다.

정답 : void f(); 앞에 abstract를 추가해야 한다.

문제 21

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

인터페이스를 정의하기 위해 interface라는 키워드를 사용한다.

하나를 선택하세요.

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 22

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

인터페이스를 구현하여 클래스를 만들 때 사용되는 키워드는?

하나를 선택하세요.

☐ 1. makes

☐ 2. builds

☐ 3. extends

☒ 4. implements

정답 : implements

문제 23

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 인터페이스 선언에서 틀린 부분이 아닌 것은?

```
interface MouseDriver {
    final int BUTTON=3;
    int VERSION;
    void move();
    public int click();
    protected int out();
    static public void drag();
    default void drop() { System.out.println("drop"); }
}
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. protected int out();

☒ 2. final int Button = 3;

☐ 3. int VERSION;

☐ 4. static public void drag();

정답 : final int Button = 3;

문제 24

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

동적 바인딩에 관한 문제이다. 다음 코드가 있을 때 질문에 답하라.

```
class Shape {
    public void draw() { System.out.println("Shape"); }
}
class Circle extends Shape {
    public void paint() {
        //
    }
}
@Override
public void draw() { System.out.println("Circle"); }
s.paint()가 호출되면 "Circle"이 출력되도록 하기 위하여 빈칸에 적절한 코드는?
```

하나를 선택하세요.

☐ 1. super.draw();

☒ 2. draw();

정답 : draw();

문제 25

정답

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 상속 관계의 클래스들이 있다.

```
class A {
    int i;
}
class B extends A {
    int k;
}
class C extends B {
    int m;
}
```

다음 코드를 실행한 결과는? A a = x new D(); System.out.println(x instanceof C);

하나를 선택하세요.

☒ 1. false

☐ 2. true

정답 : false

검토 완료

개인정보처리방침

강원도 춘천시 강원대학교 1 강원대학교 Tel : 033.250.7866