

프로그래밍실무 (1)

로그아웃

문항 선택

12345678910111213141516171819202122232425

한 문제씩 검토

검토 완료

강의실 홈

강의정보

성적/출석관리

수강생 알림

학습활동

프로그래밍실무 > 6주차 4교시(퀴즈)

시작 일시2020-04-21, 21:13:54

진행 상황종료됨

완료 일시2020-04-21, 21:16:54

소요시간3 분

성적최고 25점 중 25점 (100%)

문제 1

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

캡슐화, 상속, 다형성 중에서 코드의 재사용과 가장 관계 깊은 객체 지향 특성은?

하나를 선택하세요

☒ 1. 상속

☐ 2. 캡슐화

☐ 3. 다형성

정답 : 상속

문제 2

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

클래스의 구성 요소와 가장 거리가 먼 것은?

하나를 선택하세요

☐ 1. 필드

☐ 2. 생성자

☒ 3. 지역 변수

☐ 4. 메서드

정답 : 지역 변수

문제 3

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

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.

문제 4

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

대입하는 객체에 따라서 메서드가 다르게 동작하도록 구현하는 기술이며 객체지향 프로그래밍의 특징 중 하나이다. 알맞은 것은?

하나를 선택하세요

☐ 1. 캡슐화

☒ 2. 다형성

☐ 3. 클래스

☐ 4. 상속

정답 : 다형성

문제 5

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

this() 사용 시 주의할 사항이 아닌 것은?

하나를 선택하세요

☐ 1. this()는 반드시 생성자 코드에서만 호출할 수 있다.

☐ 2. this()는 반드시 같은 클래스 내 다른 생성자를 호출할 때 사용된다.

☒ 3. this()는 생성자의 첫 번째 문장이면 안된다.

정답 : this()는 생성자의 첫 번째 문장이면 안된다.

문제 6

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

자바의 클래스와 객체에 대한 설명 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요

☒ 1. 필드는 클래스 내에서 private보다 public으로 선언하는 것이 바람직하다.

☐ 2. 클래스는 객체를 생성하기 위한 틀이다.

☐ 3. 클래스의 멤버 변수를 필드라고 부르며, 클래스는 필드와 메소드로 이루어진다.

☐ 4. 클래스 바깥에 전역 변수는 선언할 수 없다.

정답 : 필드는 클래스 내에서 private보다 public으로 선언하는 것이 바람직하다.

문제 7

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

클래스 내에서 이름은 같지만 서로 다르게 동작하는 메소드를 여러 개 만드는 것을 메소드 오버로딩이라고 한다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 8

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

하나의 클래스는 하나의 객체 인스턴스만 생성할 수 있다.

하나를 선택하세요

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 9

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

객체는 객체를 생성하기 위한 설계도 또는 틀이며, 클래스는 물로써 찍어낸 실체이다. 객체를 실체를 뜻하는 인스턴스라고도 부른다.

하나를 선택하세요

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 10

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

클래스는 객체들의 특성과 행동에 대한 절차와 방법을 구현하며, 클래스 키워드를 사용하여 선언한다. 클래스는 필드와 메소드로 구성된다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 11

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

생성자에 대한 설명 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요

☐ 1. this()는 생성자 내에서 다른 생성자를 호출하는 코드이다.

☒ 2. 생성자에서는 아무 값도 리턴하지 않기 때문에 return문을 사용할 수 없다.

☐ 3. 생성자가 작성되어 있지 않으면, 컴파일러가 자동으로 기본 생성자를 추가해준다.

☐ 4. 생성자의 이름은 클래스의 이름과 반드시 같아야 한다.

정답 : 생성자에서는 아무 값도 리턴하지 않기 때문에 return문을 사용할 수 없다.

문제 12

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에는 문법적 오류가 없다.

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

하나를 선택하세요

☐ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 13

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

this는 현재 객체 자신의 대한 레퍼런스로서 현재 실행되고 있는 메소드에 속한 객체에 대한 레퍼런시아다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 14

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

메우는 생물이다. 어떤 객체지향 특성과 관계가 있는가?

하나를 선택하세요

☒ 1. 상속

☐ 2. 캡슐화

☐ 3. 다형성

정답 : 상속

문제 15

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

자바에서는 반드시 extends 키워드를 사용하여 객체를 생성한다.

하나를 선택하세요

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 16

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

생성자는 객체가 생성될 때 객체의 초기화를 위해 실행되는 메소드이며 객체가 생성되는 순간에 자동으로 호출되는 메소드이다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 17

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 잘못된 부분이 3군데 있다. 잘못된 부분이 아닌 것은?

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

하나를 선택하세요

☐ 1. public void Samp() 0

☐ 2. public void Samp(int x) 0

☐ 3. this(): 0

☒ 4. int id; 1

정답 : int id;

문제 18

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 코드에서 잘못된 부분이 3군데 있다. 잘못된 부분이 수정한 것으로 잘못된 것은?

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

하나를 선택하세요

☐ 1. public void Samp()를 public Samp()로 수정한다.

☒ 2. public void Samp(int x)를 public Samp(int x)를 수정한다.

☐ 3. int id:를 float id:로 변경한다.

☐ 4. System.out.println("생성자 호출")과 this(0).의 위치를 서로 바꾼다.

정답 : int id:를 float id:로 변경한다.

문제 19

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

TV는 트랜스 플라스틱의 외형 때문에 내부 회로는 안전하다. 어떤 객체지향 특성과 관계있는가?

하나를 선택하세요

☐ 1. 상속

☒ 2. 캡슐화

☐ 3. 다형성

정답 : 캡슐화

문제 20

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

다음 중 자바의 객체 지향 개념에 포함되지 않는 것은?

하나를 선택하세요

☒ 1. 흐름도

☐ 2. 다형성

☐ 3. 캡슐화

☐ 4. 상속

정답 : 흐름도

문제 21

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

객체 지향 언어는 실세계를 모델링하여 객체, 객체 간의 관계, 객체 간의 상호 작용을 나타내는 언어로 캡슐화, 상속, 다형성의 특징을 갖는다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 22

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

슈퍼 클래스에 구현된 메소드를 서브 클래스에서 동일한 이름으로 자신의 특징에 맞게 다시 구현하는 것을 메소드 오버라이딩이라고 한다.

하나를 선택하세요

☐ 참

☒ 거짓

정답 : '거짓'

문제 23

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

생성자의 특징으로 잘못된 것은?

하나를 선택하세요

☐ 1. 생성자는 new를 통해 객체를 생성할 때 한번 호출된다.

☐ 2. 생성자의 이름은 반드시 클래스 이름과 동일해야 한다.

☒ 3. 생성자는 여러 개 작성할 수 없다.

☐ 4. 생성자에 리턴 타입을 지정할 수 있다.

정답 : 생성자는 여러 개 작성할 수 있다.

문제 24

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

생성자는 객체가 생성될 때, 필드 초기화, 필요한 메모리 확보, 파일 열기, 네트워크 연결 등 객체가 활동하기 전에 필요한 초기 준비를 하는데 이용된다.

하나를 선택하세요

☒ 참

☐ 거짓

정답 : '참'

문제 25

틀이 완료

총 1 점에서 1 점 할당

문제 표시

블렌, 선넨필, 연필은 쓰는 도구이지만, 쓰는 방법이 각기 다르다. 어떤 객체 지향 특성과 관계 있는가?

하나를 선택하세요

☐ 1. 캡슐화

☐ 2. 상속

☒ 3. 다형성

정답 : 다형성

검토 완료

개인정보처리방침

강원도 춘천시 강원대학교 1강원대학교 Tel : 033-250-7169