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 문제에 답하기

검토 완료

문제보 홈

문제정보
- 랜덤여부
- 문제섞기

문제출제범위
- 온라인강의
- 오프라인강의
- 강의

수강생 검색

기타 검색

작성항목

시작 일시	2020-04-29, 21:58:47
진행 상황	종료됨
완료 일시	2020-04-29, 22:10:33
소요시간	11 분 46 초
성적	85.2 (가중 조정전: 85.2%)

ex 1
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

정답이 2 지정되어있는 private, protected, 디폴트(default), public이 있다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 2
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래의 메소드 호출 시 기본 타입인 값에 의한 호출방식 전달되고 객체나 배열일 경우일 때는 객체나 배열의 레퍼런스만 전달됨다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 3
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

다음 코드 중 오류가 있는 것은?

학스템 선택하세요.
○ 1. Power p1(0) = new Power [10];
○ 2. Power p [] = new Power [10];
○ 3. Power [] p;
○ 4. Power [] p = new Power [10];

정답 : Power p1(0) = new Power [10];

ex 4
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

자바에서는 기본 타입 데이터변수 (int,char, 객체를 참소조 하는 객체 배열도 만들 수 있다. C/C++과 달리, 자바의 객체 배열은 객체에 대한 레퍼런스를 참소조 갖는 배열이다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 5
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

생성자는 new를 통해 객체를 생성할 때 호출되어 주로 객체의 필드를 초기화한다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 6
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스 코드는 가비지를 발생시킨다.

```
String a = new String("정");
String b = new String("김대");
String c;
c = a;
a = null;
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 7
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

클래스의 필드 앞에는 private, public, 디폴트 중 어떤 것을 선언해도 상관 없다. 옳은가?

학스템 선택하세요.
○ 1. private
○ 2. default
○ 3. public

정답 : private

ex 8
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스 코드는 가비지를 발생시키는 없는다.

```
int [] a;
a = new int[10];
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 9
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스코드는 메소드 오버로딩을 구현한 예이다.

```
class A {
  int x;
  void f(int a) { x = a; }
  int f(int b) { return x+b; }
}
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 10
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

이 아래 문제처럼 없는 객체를 가비지가 하며, 가끔 메모리가 일정 수준 이하로 줄어들면 가비지 컬렉션이 자동으로 실행된다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 11
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

finalize() 생성자에서 다른 생성자를 호출하는 문장이며, 생성자이 첫 번째 코드로만 사용할 수 있다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 12
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 코드는 가비지가 발생한다.

```
String a = new String("aa");
String b = a;
String c = b;
a = null;
b = null;
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 13
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

클래스 접근 지정자로는 private과 디폴트(default)가 사용된다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 14
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

메소드 오버라이딩은 한 클래스 내에서 이름은 같지만 매개변수이 개수나 타입이 다른 여러 개의 메소드를 작성하는 것을 말한다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 15
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

메소드 오버로딩의 성공조건은 아닌 것은?

학스템 선택하세요.
○ 1. 메소드의 매개변수 개수나 타입이 서로 달라야 한다.
○ 2. 메소드의 이름이 일치하여야 한다.
○ 3. 메소드의 리턴타입이 서로 달라야 한다.

정답 : 메소드의 리턴타입이 서로 달라야 한다.

ex 16
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

자바에는 객체를 생성하는 new 연산자는 있지만 객체를 소멸시키는 연산자는 없다. 객체 소멸이란 new 에 의해 생성된 객체 공간을 자바 가상 기계에서 회수하여 객체 메모리에 호출시키는 것을 말한다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 17
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

객체의 배열에서 배열의 원소는 객체가 아니라 객체를 나타내기 위한 레퍼런스이다. 그러므로 객체 배열 생성 후 다시 원소의 객체를 생성해서 배열의 각 원소에 지정해야 한다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 18
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

메소드가 배열을 전달받는 경우 메소드 내부에서 배열 원소의 값을 변경하면 원본 배열의 값이 변경되는가?

학스템 선택하세요.
○ 1. 변경되지 않는다.
○ 2. 변경된다.

정답 : 변경된다.

ex 19
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스 코드는 가비지가 발생한다.

```
String s1="가";
String s2="나";
String s3= s1;
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 20
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스 코드는 키보드로부터 10개의 정수를 읽는 코드이다. 가비지가 발생하는지 밝히시오.

```
int [] n = new int[10];
for(int i=0;i<10;i++) {
  Scanner s = new Scanner(System.in);
  n[i] = s.nextInt();
}
```

학스템 선택하세요.
○ 1. 가비지가 발생한다.
○ 2. 가비지가 발생하지 않는다.

정답 : 가비지가 발생한다.

ex 21
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 클래스에서 가비지 컬렉션을 요청하는 코드는 System.gc()이다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 22
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 소스 코드는 가비지를 발생시키지 않는다.

```
public static void main(String[] args) {
    printHello();
}
public static void printHello() {
    String hello = new String("Hello");
    System.out.println(hello);
}
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '거짓'

ex 23
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

다음 코드에 대해 설명하는 것중 틀린 것은?
Book [] book = new Book [10];

학스템 선택하세요.
○ 1. book은 배열에 대한 레퍼런스이다.
○ 2. for(int i=0;i<book.size;i++) book[i] = new Book(); 로 객체들을 만들어야 비로소 배열이 완성된다.
○ 3. book[0], book[1], ..., book[10] 모두 Book 객체에 대한 레퍼런스이다.
○ 4. Book 객체가 10개 만들어진다.

정답 : Book 객체가 10개 만들어진다.

ex 24
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

아래 코드는 실행될 때 가비지가 발생한다.

```
String a = null;
for(int i=0;i<10;i++) {
  a = new String("Hello" + i);
  System.out.println(a);
}
```

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

ex 25
랜덤여부
문제섞기 (랜덤)
답 변화 없음

finalize 한에 객체의 레퍼런스이다.

학스템 선택하세요.
○ 정
○ 거짓

정답 : '정'

검토 완료