

```
struct { int fa; int fb; } a, *p=&a;
```

라고 할 때, fa 를 수정하는 문장으로 맞는 것은?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. p->a.fa = 10;
- ☐ 2. p.fa = 10;
- ☐ 3. (\*p).fa = 10;
- ☐ 4. p[0].fa = 10;

### 피드백

정답 : (\*p).fa = 10;

문제 2

풀이 완료

총 1.00 점에서 0.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 함수를 sum(5)로 호출하였을 때, 함수의 반환값은 무엇인가?

```
int sum (int n)
{
    if ( n < 1 ) return 1 ;
    else return ( n + sum ( n - 1 ) ) ;
}
```

답:

16

### 피드백

정답 : 15

문제 3

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 함수를 recursive(10)로 호출하였을 때, 함수의 반환값은 무엇인가?

```
int recursive ( int n)
{
    if ( n < 1 ) return -1 ;
    else return (    recursive ( n -3 ) + 1 )
}
```

답:

3

### 피드백

정답 : 3

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 중 배열에 관한 문장 중 문법에 맞지 않는 것은?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. char b[10], c[20];
- ☒ 2. char \*pb[10] = "Hello" ;
- ☒ 3. int a[ ] = { 1, 2, 3, 4 } ;
- ☒ 4. char \*\*pa[10];

## 피드백

정답 : `char *pb[10] = "Hello" ;`

### 문제 5

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

## 문제 내용

다음 함수를 `asterisk(5)` 로 호출할 때, 출력되는 `*`의 개수는 몇 개인가? (주의: "개"는 생략하고 숫자만으로 답하시오.)

```
void asterisk ( int i)
{
    if ( i > 1 ) {
        asterisk ( i / 2 );
        asterisk ( i / 2 );
    }
    printf(" *");
}
```

답:

7

## 피드백

정답 : 7

### 문제 6

풀이 완료

총 1.00 점에서 0.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 함수를 recursive(5)로 호출하였을 때, 함수의 반환값은 무엇인가?

```
int recursive ( int n)
{
    if ( n < 1 ) return 2 ;
    else return ( 2 * recursive ( n -1 ) + 1 )
}
```

답:

3

### 피드백

정답 : 95

int a[10]; int \*p; p=a; \*++p=5; 이 수행되면 값이 변경되는 배열 요소는?

하나를 선택하세요.



1. a[1]



2. a[2]



3. a[3]



4. a[0]

### 피드백

정답 : a[1]

문제 2

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

i 가 정수형 변수이고, p 와 q 가 정수를 가리키는 포인터라면, 다음 중 컴파일 오류가 발생하는 문장은?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. `i = *&*p ;`
- ☐ 2. `p = &i ;`
- ☐ 3. `p = *&i ;`
- ☒ 4. `p = &*i ;`

### 피드백

정답 : `p = &*i ;`

문제 **3**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

`int i=10; int *p; p=&i; (*p)--;` 이 수행되면 `i`의 값은 얼마인가?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 11
- ☐ 2. 8
- ☒ 3. 9
- ☐ 4. 10

### 피드백

정답 : 9

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 0.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

포인터 `p`에 대한 연산 중 `p`와 같은 것은?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. &&p
- ☐ 2. \*\*p
- ☐ 3. \*&p
- ☒ 4. \*&p

### 피드백

정답 : \*&p

문제 5

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

int i=10; int \*p; p=&i; \*p=8; 이 수행되면 i의 값은 얼마인가?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 10
- ☐ 2. 9
- ☐ 3. 11
- ☐ 4. 8

### 피드백

정답 : 8

문제 6

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

int a[10]; int \*p; p=a; \*p++=5; 이 수행되면 값이 변경되는 배열 요소는?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. a[1]

- ☒ 2. a[0]
- ☐ 3. a[3]
- ☐ 4. a[2]

### 피드백

정답 : a[0]

int a[10]; int \*p; p=a; (\*(p+1))++; 이 수행되면 값이 변경되는 배열 요소는?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. a[1]
- ☐ 2. a[2]
- ☐ 3. a[0]
- ☐ 4. a[3]

### 피드백

정답 : a[1]

문제 **2**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

int a[10]; int \*p; p=a; (\*p)++; 이 수행되면 값이 변경되는 배열 요소는?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. a[3]
- ☐ 2. a[1]
- ☒ 3. a[0]
- ☐ 4. a[2]

### 피드백

정답 : a[0]

문제 **3**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 중 구조체에 대한 내용 중 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 구조체 변수에하여 비교연산이나 산술연산을 할 수 있다
- ☐ 2. 구조체의 배열이 가능하다
- ☐ 3. 서로 다른 데이터형도 묶을 수 있다
- ☐ 4. 구조체 안에 배열을 넣을 수 있다

### 피드백

정답 : 구조체 변수에하여 비교연산이나 산술연산을 할 수 있다

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음과 같은 문장을 수행한 후 a[0]의 값은?

```
void sub (int b[ ])
```

```
{    b[0]=0;    }
```

```
void main( )
```

```
{
```

```
    int a[ ] = {1,2,3,4,5,6};    sub(a);
```

```
}
```

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 1



- ☐ 2. 3
- ☐ 3. 0
- ☐ 4. 2

### 피드백

정답 : 0

문제 5

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

int a[10]; int \*p; p=a; \*(p+1)++; 이 수행되면 값이 변경되는 배열 요소는?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. a[2]
- ☐ 2. a[1]
- ☐ 3. a[3]
- ☐ 4. a[0]

### 피드백

정답 : a[1]

문제 6

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

C 언어에서의 배열에 대해서 다음 중 맞는 것은?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 배열의 이름은 포인터와 같은 역할을 한다
- ☐ 2. 3 차원 이상의 배열을 불가능하다

- ☐ 3. 선언한 다음, 실행 도중에 배열의 크기를 변경하는 것이 가능하다
- ☐ 4. 배열의 인덱스는 1 에서부터 시작한다

### 피드백

정답 : 배열의 이름은 포인터와 같은 역할을 한다

스택에서 사용되는 정보의 입출력 방법은 무엇인가?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. FIFO
- ☐ 2. LILO
- ☐ 3. LIFO

### 피드백

정답 : LIFO

문제 2

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 중 스택의 응용 분야로 거리가 먼 것은?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 미로 찾기
- ☐ 2. 운영체제의 작업 스케줄링
- ☐ 3. 서브루틴의 복귀번지 저장
- ☐ 4. 수식 계산 및 수식 표기법

### 피드백

정답 : 운영체제의 작업 스케줄링

문제 3

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

순서가 A,B,C,D 로 정해진 입력자료를 스택에 입력하였다가 출력할 때, 가능한 출력순서의 결과가 아닌 것은?

(A 를 저장하고 다시 A 를 꺼낼 수도 있고, A,B 를 저장하고 B 를 먼저 꺼내고 A 를 꺼낼 수도 있다)

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. A,B,D,C
- ☒ 2. D,A,B,C
- ☐ 3. B,C,D,A
- ☐ 4. A,B,C,D

### 피드백

정답 : D,A,B,C

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음과 같은 문장을 수행한 후 a.field 의 값은?

```
struct test { int field1; };  
void sub (struct test *b)  
{      b->field1 = 1 ;      }
```

```
void main( )
```

```
{  
    struct test a = { 0 };    sub(&a);  
}
```

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 2
- ☐ 2. 0
- ☐ 3. -1
- ☐ 4. 1

## 피드백

정답 : 1

문제 **5**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

## 문제 내용

다음과 같은 문장을 수행한 후 a.field 의 값은?

```
struct test { int field1; };  
void sub (struct test b)  
{    b.field1 = 1 ;    }  
  
void main( )  
{  
    struct test a = { 0 };    sub(a);  
}
```

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 2
- ☐ 2. 1

☐ 3. -1

☐ 4. 0

### 피드백

정답 : 0

문제 6

풀이 완료

총 1.00 점에서 0.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

중위표기식 " $A * (B + C) / D - E$ " 를 후위표기식으로 옳게 표현한 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1.  $+ D / * E - A B \quad C$

☐ 2.  $+ E - A B * C E /$

☐ 3.  $A B C + * D / E -$

☒ 4.  $A B C + D / * E -$

### 피드백

정답 :  $A B C + * D / E -$

스택에 대한 설명을 틀린 것은?

하나를 선택하세요.

☐ 1. 배열로도 구현이 가능하다

☐ 2. head(front)와 tail(rear)의 2 개 포인터를 가지로 있다

☐ 3. LIFO 구조이다

☐ 4. 입출력이 한쪽 끝으로만 제한된 리스트이다

### 피드백

정답 : head(front)와 tail(rear)의 2 개 포인터를 가지로 있다

문제 2

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

문자 A,B,C,D,E 를 차례로 스택에 넣었다가 다시 꺼내어 출력할 때 결과는 무엇인가?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. A,B,C,E,D
- ☐ 2. A,B,C,D,E
- ☐ 3. B,A,C,D,E
- ☐ 4. E,D,C,B,A

### 피드백

정답 : E,D,C,B,A

문제 **3**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

스택 알고리즘에서 T 가 스택 상단의 위치이고, m 이 스택의 크기일 때, 서브루틴 AA 가 처리해야 하는 것은?

T = T+1

if T >= m the goto AA

else STACK(T) = item

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 삽입 처리
- ☐ 2. 오버플로우 처리
- ☐ 3. 삭제 처리



#### 4. 언더플로우 처리

#### 피드백

정답 : 오버플로우 처리

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

#### 문제 내용

다음은 스택의 자료 삭제 알고리즘이다. ( ) 안의 내용을 가장 적합한 것은? 기출  
(단, top 은 스택상단의 위치이고, S 는 스택의 이름이다)

```
if top == -1
    then ( )
else {
    remove S(top)
    top = top - 1
}
```

하나를 선택하세요.



1. top = top - 2



2. Overflow



3. Underflow



4. top = top + 1

#### 피드백

정답 : Underflow

문제 **5**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

다음 중 스택에 대한 올바른 설명을 모두 고르시오

하나 이상을 선택하세요.

- ☐ 1. 스택은 양쪽 끝을 사용하여 입출력을 한다
- ☒ 2. 배열을 사용하여 구현할 수 있다
- ☒ 3. 함수 호출 시 복귀 주소를 저장하는데 사용된다
- ☐ 4. 스택은 FIFO(First\_In First-Out) 방식으로 동작한다.

### 피드백

정답 : 함수 호출 시 복귀 주소를 저장하는데 사용된다, 배열을 사용하여 구현할 수 있다

문제 6

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

문제 표시

### 문제 내용

스택에서 삽입 작업이 발생하면 top 의 값은 어떻게 변화는가?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. top==0
- ☐ 2. top=top+1
- ☐ 3. top=top-1
- ☐ 4. top== -1

### 피드백

정답 : top=top+1

검토 완료

C 언어의 배열로 구현된 스택에서 포화 상태에 해당하는 조건은?



하나를 선택하세요.

- ☐ 1. top == 0
- ☐ 2. top == MAX\_STACK\_SIZE
- ☒ 3. top == (MAX\_STACK\_SIZE - 1)
- ☐ 4. top == -1

### 피드백

정답 : top == (MAX\_STACK\_SIZE - 1)

문제 **2**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

C 언어의 배열로 구현된 스택에서 공백 상태에 해당하는 조건은?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. top == -1
- ☐ 2. top == MAX\_STACK\_SIZE
- ☐ 3. top == 0
- ☐ 4. top == (MAX\_STACK\_SIZE - 1)

### 피드백

정답 : top == -1

문제 **3**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

C 언어의 배열로 구현된 스택에서 top의 값이 3이면, 현재 스택에 저장된 요소들의 개수는 몇개인가?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 2
- ☐ 2. 4
- ☐ 3. 2

### 피드백

정답 : 4

문제 **4**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

다음 중 스택에 대한 설명 중 맞는 것은?

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 스택의 삭제 연산보다 스택의 삽입 연산이 훨씬 쉽다
- ☐ 2. 스택은 FIFO(First-In First-Out) 방식으로 동작한다
- ☐ 3. 스택은 중간에서 요소를 삭제하는 것을 허용한다
- ☒ 4. 스택은 한쪽 끝을 사용하여 입출력을 한다

### 피드백

정답 : 스택은 한쪽 끝을 사용하여 입출력을 한다

괄호검사 프로그램에서 다음의 입력을 처리한다고 가정할 때,

스택에 최대로 쌓이게 되는 괄호의 개수는 몇 개인가?

(([]{{{}}}))

하나를 선택하세요.

- ☐ 1. 4
- ☐ 2. 3
- ☐ 3. 6

 4. 5

### 피드백

정답 : 5

문제 **2**

풀이 완료

총 1.00 점에서 1.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

후위표기식 " A B E + D \* - " 를 계산할 때 가장 먼저 수행되는 연산은 어느 것인가?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. D \* B
- ☐ 2. B \* E
- ☐ 3. E + A
- ☐ 4. B + E

### 피드백

정답 : B + E

문제 **3**

풀이 완료

총 1.00 점에서 0.00 점 할당

[문제 표시](#)

### 문제 내용

다음 중 스택이 사용될 수 있는 상황은?

하나를 선택하세요.

- ☒ 1. 다항식들의 항들을 저장할 때
- ☐ 2. 키보드에서 입력된 키스트로크를 잠시 기억할 때
- ☐ 3. UNDO 기능을 구현하기 위하여 명령어들을 기억할 때
- ☐ 4. 회사에서 입사 순의로 승진시킬 때

## 피드백

정답 : UNDO 기능을 구현하기 위하여 명령어들을 기억할 때