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

라고 할 때, fa를 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:

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:

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:

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:

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

i가 정수형 변수이고, p와q가 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 i의 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 p에 대한 연산 중 p와 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. 3차원 이상의 배열을 불가능하다

3. 선언한 다음, 실행 도중에 배열의 크기를 변경하는 것이 가능하다

4. 배열의 인덱스는 1에서부터 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,D로 정해진 입력자료를 스택에 입력하였다가 출력할 때, 가능한 출력순서의 결과가 아닌 것은?

(A를 저장하고 다시 A를 꺼낼 수도 있고, A,B를 저장하고 B를 먼저 꺼내고 A를 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  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 -

양식의 맨 위

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 T가 스택 상단의 위치이고, m이 스택의 크기일 때, 서브루틴 AA가 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, top은 스택상단의 위치이고, S는 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 올바를 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 top의 값은 어떻게 변화는가?

하나를 선택하세요.

1. top==0

2. top=top+1

3. top=top-1

4. top==-1

피드백

정답 : top=top+1

양식의 맨 아래

[검토 완료](https://ecampus.smu.ac.kr/mod/quiz/view.php?id=371022)

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 스택에대한 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