

2019-1학기 게임프로그래밍을위한캡스톤디자인 중간고사 (1 / 2교시)

학번: _____ 이름: _____

- 1교시는 여러분이 우리 수업의 내용을 얼마나 잘 가지고 있는지 평가합니다.
각 문제 내용은 우리 수업 표준 환경을 가정하여 적혀 있으며 채점 기준 또한 수업자료에 기반합니다.
- '모두'가 적혀 있는 객관식 문제는 답이 한 개 이상임을 의미합니다.
- 답이 여럿 존재하는 객관식 문제의 경우
해당 문제에서 답을 고를 때마다 (배점 / 답 수)만큼 점수를 얻으며,
답이 아닌 것을 고를 때마다 (2 * 배점 / 답 수)점씩 감점됩니다(특점이 음수로 떨어지진 않아요).
- 1교시 시험은 50분 동안 진행되며 만점은 60점입니다.

- 다음 중 Java의 필드(field)에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 모두 고르세요: (4점, 3분) ----- ()
 - 사람이 공을 차고 놀 수 있는 넓은 마당을 의미합니다.
 - 새로운 필드 이름을 도입해 사용할 때는 '필드 선언'을 적습니다.
 - 클래스 정의 중괄호 안에 int number;와 같이 필드 선언을 적어 두면 그 필드 이름은 그 클래스 소속 이름이 됩니다.
 - 메서드 정의 중괄호 안에 int number;와 같이 필드 선언을 적어 두면 그 중괄호 안에서만 그 이름을 사용할 수 있습니다.
- 수업시간에 다룬 내용을 바탕으로, Java에서 어떤 클래스 형식 인스턴스(instance)에 '포함'되는 것에는 무엇이 있는지를 20자 내외로 설명해 주세요. (6점, 4분)
()
- 'Static 메서드' 정의 중괄호 안에서 수식 this를 적을 수 없는 이유를 30자 내외로 설명해 주세요. (8점, 5분)
(this 키워드의 의미를 먼저 적고 설명을 이어 진행하면 수월할 듯 해요. 2번 문제와 연결해서 생각해 봐요)
()
- 다음 중 Java의 '. 연산자'에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 모두 고르세요: (5점, 4분) ----- ()
 - 소속 관계를 명시하여 원하는 필드 이름, 메서드 이름을 특정하기 위해 사용할 수 있습니다.
 - . 연산자 좌항 자리에는 '이름'만 적을 수 있습니다. ("He1p"같이 이름이 아닌 수식은 적을 수 없습니다)
 - . 연산자 우항 자리에는 '이름'만 적을 수 있습니다. ("He1p"같이 이름이 아닌 수식은 적을 수 없습니다)
 - 경우에 따라 . 연산자를 굳이 적지 않고 원하는 이름을 바로 특정할 수 있을 때도 있습니다.

(다음 페이지에서 계속됩니다)

5. 수업에서 다룬 내용을 바탕으로, Java에서 어떤 클래스 형식 새로운 인스턴스를 만들기 위해 사용하는 연산자를 적어 주세요. (5점, 3분)

()

6. 아래의 두 Java 문장은 실질적인 실행 양상이 서로 '유사하지만 달랐'습니다. 이러한 실행상의 공통점 및 차이점이 발생한 이유를 개념적 측면에서 각각 30자 내외로 설명해 주세요. (총 10점, 11분)

(두 문장에서 실제로 눈에 보이는 차이에 주목하여 서술하면 수월할 듯 해요)

```
System.out.println("Hello, World!");  
  
System.err.println("Hello, World!");
```

공통점이 발생한 이유:

()

차이점이 발생한 이유:

()

7. 우리 수업에서는 제어(control)를 두 가지 관점에 따라 나누어 생각해 보았습니다. 이 둘에 대한 설명을 단어 '실행 흐름'을 포함하여 각각 적어 주세요. (각 5점, 연관성 드러나면 +1점, 12분)

(둘의 연관성이 어느 정도 드러나야 해요)

Code 제어:

()

Data 제어:

()

8. 보편적인 게임 제작 환경들은 아예 엄청 커다란 반복 구조를 미리 구성해 두고 매 시간 간격마다 호출되는 메서드를 우리가 직접 정의함으로써 전체 게임의 실행 흐름을 도모하도록 설계되어 있습니다. 이처럼 반복 구조를 미리 구성해 둔 이유를 보편적인 게임의 특징에 기반하여 설명해 주세요. (11점, 8분)

(수업시간에는 두 가지로 나누어 논리를 진행해 보았어요)

()