

평가문항
(수행내용)

【문항8】 객체지향 언어는 객체를 기반으로 구성된다. 그렇다면 절차지향언어의 기반이 되는 것은? (4점)

- ① 클래스
- ② 모듈
- ③ 함수
- ④ 필드

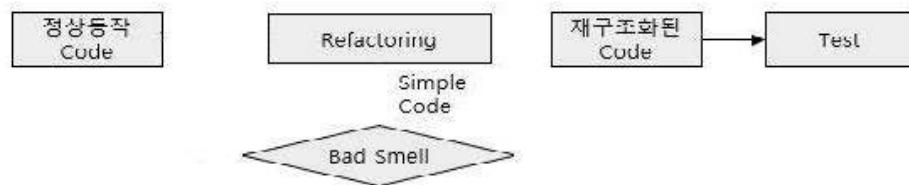
【문항9】 웹개발을 하고자 한다. 적당한 언어라 볼 수 없는것은? (4점)

- ① JavaScript
- ② Unity
- ③ PHP
- ④ JSP

【문항10】 절차지향언어가 아닌것은? (4점)

- ① C
- ② Fortran
- ③ Pascal
- ④ C++

【문항11】 리팩토링 수행 절차에 대한 흐름도이다. 내용을 완성하라. (4점)



【문항12】 자바스크립트에서 함수를 선언하고자 한다. 잘못된 것은? (4점)

- ① `function $num(){}`
- ② `let hello = funtcion(){}`
- ③ `let hello = function originalName(){}`
- ④ `function -num(){}`

【문항13】 인터프리터 언어가 아닌 것은? (4점)

- ① JavaScript
- ② php
- ③ python
- ④ Java

【문항14】 다음 자바스크립트 함수를 ES6에서 추가된 arrow function(화살표함수)로 바꿔라. (4점)

```

var x = myFunction(a, b) { return a * b; }
(
  )
  
```

평가문항
(수행내용)

【문항15】 let nowDay = new Date().getDay();를 이용하여 오늘의 요일을 출력하라.(4점)

【문항16】 [문제해결 시나리오] 아래 자바스크립트 코드는 버튼을 이용하여 화면의 색깔을 밝게 또는 어둡게 바꾸며 버튼 자체 텍스트역시 bright, dark로 바꾸고자 하는 실행코드이다. 버튼은 상단에 하나 하단에 하나 각각 실행되도록 코딩하였다. 그런데 하단 버튼을 누르면 상단의 버튼텍스트만 바뀌고 있다. **이 코드의 오류를 해결하고 this를 이용하여 리팩토링 하여라. (20점)**
(시험지 내 틀린 부분에 체크하고 펜로 고친 부분을 표기할 것)

```
<h1><a href="index.html">WEB</a></h1>
<input id="night_day" type="button" value="night" onclick="
  var target = document.querySelector('body');
  if(this.value === 'night'){
    target.style.backgroundColor = 'black';
    target.style.color = 'white';
    this.value = 'day';
  } else {
    target.style.backgroundColor = 'white';
    target.style.color = 'black';
    this.value = 'night';
  }
">
<ol>
  <li><a href="1.html">HTML</a></li>
  <li><a href="2.html">CSS</a></li>
  <li><a href="3.html">JavaScript</a></li>
</ol>
<h2>JavaScript</h2>
<p>Each of the many JavaScript engines represent a different
implementation of JavaScript, all based on the ECMAScript specification, with
some engines not supporting the spec fully, and with many engines
supporting additional features beyond ECMA. </p>

<input id="night_day" type="button" value="night" onclick="
  var target = document.querySelector('body');
  if(this.value === 'night'){
    target.style.backgroundColor = 'black';
    target.style.color = 'white';
    this.value = 'day';
  } else {
    target.style.backgroundColor = 'white';
    target.style.color = 'black';
    this.value = 'night';
  }
">
```

평가문항 (수행내용)	<p>【문항17】 [문제해결 시나리오] 이미지를 세 개 이상 이용하여 3초마다 바뀌는 슬라이드쇼 갤러리를 제작하라. (20점)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 1) 이미지의 전환방법, 전체적인 레이아웃등은 자유롭게 제작 2) jquery 또는 다른 라이브러리 사용불가, 순수 바닐라스크립트로 제작하여야 함. </div> <p>※ 제출파일 : html, css, js, images 폴더 ※ 제출포맷 : 최종완료본 모든파일을 zip으로 압축 (07.본인이름.zip) ※ 파일이름 형식을 반드시 지킬 것.</p>
------------------------	---

과제물제출 및 보관	제출물	평가지 + 실습파일(zip)				
	제출방법	'http://musecom.net/xe>시험제출>애플리케이션설계'에 업로드				
	평가자료 보관방법	평가지 편철보관 및 파일보관				
평가항목	1. 요구사항 추적성 확보 2. 소프트웨어 아키텍처와 일관성 확인 3. 프로토타입 작성 및 검증 능력					
성취기준	※ 평가항목 득점 부여 : 5점(매우우수), 4점(우수), 3점(보통), 2점(미흡), 1점(매우미흡)					
	점수 구간	90점~100점	80~89점	70~79점	60~69점	60점 미만
	성취수준 환산	5	4	3	2	1
※ 100점 만점 60점 이상인 경우 Pass, 해당 평가일 결시 또는 60점 미만인 경우 재평가 실시. ※ 재평가는 최대 1회 실시하며, 최종점수이나 90점을 넘을 수 없음.						