

# 12024년3회정보처리기사필기기출문제 답안집

생성일: 2025-08-21  
총 문항 수: 148개

문제 1. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답: 2

풀이: 소프트웨어 아키텍처는 구성 요소들의 상호작용 및 관계, 각각의 특성을 정의합니다.

문제 2. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답: 1

풀이: 폭포수 모형은 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없는 선형 순차적 모형입니다.

문제 3. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답: 2

풀이: 구조적 방법론은 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍 단계로 구성됩니다.

문제 4. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답: 3

풀이: 유지보수 단계는 소프트웨어를 직접 운용하며, 변경에 초점을 두고 여러 환경 변화에 따라 소프트웨어를 적응 및 유지시키는 단계로, 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계입니다.

문제 5. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답: 1

풀이: 폭포수 모형의 단점 중 하나는 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다는 것입니다.

문제 6. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답: 2

풀이: 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처는 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복하는 형태입니다.

문제 7. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은?

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답: 3

풀이: DDL은 데이터베이스의 구조를 정의, 변경, 삭제하는 데 사용되는 언어입니다.

문제 8. 데이터베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은?

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답: 3

풀이: 논리적 설계 단계에서는 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계 등이 포함됩니다.

문제 9. 릴레이션의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이션 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10, 35
- 2) 24, 35
- 3) 10, 12
- 4) 24, 12

정답: 1

풀이: 카티션 프로덕트의 결과로 생성되는 릴레이션의 차수는 두 릴레이션의 차수의 합이고, 카디널리티는 두 릴레이션의 카디널리티의 곱입니다.

문제 10. 운영체제의 종류에는 Windows, UNIX, Linux 등이 있습니다. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은?

- 1) 다중 프로그래밍을 지원한다
- 2) 사용자 인터페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답: 3

풀이: 운영체제는 하드웨어를 직접 제어하는 것이 아니라, 하드웨어를 관리하고 제어하는 역할을 한다.

문제 11. 시스템 소프트웨어의 종류에는 운영체제, 언어 번역 프로그램, 매크로 프로세서, 링커, 라이브러리 등이 있습니다. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답: 3

풀이: 응용 프로그램은 시스템 소프트웨어가 아닌 응용 소프트웨어에 해당한다.

문제 12. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고속 고품질의 통신 서비스 제공
- 2) 고성능의 에러 제어 방식을 사용하여 시스템 신뢰도가 높음
- 3) 대형 컴퓨터의 공동 이용
- 4) 단거리 전송만 지원

정답: 4

풀이: 데이터 통신 시스템은 거리와 시간의 한계를 극복하여 원격지의 정보처리기기 사이의 효율적 정보교환을 지원한다.

문제 13. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함

- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답: 4

풀이: 폭포수 모형은 사용자가 모든 요구사항을 명확하게 제시해야 합니다.

문제 14. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은?

- 1) 소프트웨어 공학
- 2) 정보공학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답: 1

풀이: 소프트웨어 공학은 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것입니다.

문제 15. 정보공학 방법론에서 데이터베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답: 4

풀이: 정보공학 방법론에서 데이터베이스 설계의 표현으로 Entity-Relationship Diagram을 사용합니다.

문제 16. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답:

풀이:

문제 17. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답:

풀이:

문제 18. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답:

풀이:

문제 19. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답:

풀이:

문제 20. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답:

풀이:

문제 21. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답:

풀이:

문제 22. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은?

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터 베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답:

풀이:

문제 23. 데이터 베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은?

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답:

풀이:

문제 24. 릴레이션의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이션 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10, 35
- 2) 24, 35
- 3) 10, 12
- 4) 24, 12

정답:

풀이:

문제 25. 운영체제의 종류에는 Windows, UNIX, Linux 등이 있습니다. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은?

- 1) 다중 프로그래밍을 지원한다
- 2) 사용자 인터페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답:

풀이:

문제 26. 시스템 소프트웨어의 종류에는 운영체제, 언어 번역 프로그램, 매크로 프로세서, 링커, 라이브러리 등이 있습니다. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답:

풀이:

문제 27. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고속 고품질의 통신 서비스 제공
- 2) 고성능의 에러 제어 방식으로 시스템 신뢰도가 높음
- 3) 대형 컴퓨터의 공동 이용
- 4) 단거리 전송만 지원

정답:

풀이:

문제 28. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답:

풀이:

문제 29. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은?

- 1) 소프트웨어 공학
- 2) 정보공학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답:

풀이:

문제 30. 정보공학 방법론에서 데이터 베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답:

풀이:

문제 31. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답:

풀이:

문제 32. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답:

풀이:



문제 33. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답:

풀이:

문제 34. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답:

풀이:

문제 35. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답:

풀이:

문제 36. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답:

풀이:

문제 37. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은?

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터 베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답:

풀이:

문제 38. 데이터 베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은?

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답:

풀이:

문제 39. 릴레이션의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이션 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10, 35
- 2) 24, 35
- 3) 10, 12
- 4) 24, 12

정답:

풀이:

문제 40. 운영체제의 종류에는 Windows, UNIX, Linux 등이 있습니다. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은?

- 1) 다중 프로그래밍을 지원한다
- 2) 사용자 인터페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답:

풀이:

문제 41. 시스템 소프트웨어의 종류에는 운영체제, 언어 번역 프로그램, 매크로 프로세서, 링커, 라이브러리 등이 있습니다. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답:

풀이:

문제 42. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고속 고품질의 통신 서비스 제공
- 2) 고성능의 에러 제어 방식을 사용하여 시스템 신뢰도가 높음
- 3) 대형 컴퓨터의 공동 이용
- 4) 단거리 전송만 지원

정답:

풀이:

문제 43. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답:

풀이:

문제 44. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은?

- 1) 소프트웨어 공학
- 2) 정보공학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답:

풀이:

문제 45. 정보공학 방법론에서 데이터 베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답:

풀이:

문제 46. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답:

풀이:

문제 47. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답:

풀이:

문제 48. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답:

풀이:

문제 49. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답:

풀이:

문제 50. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답:

풀이:

문제 51. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답:

풀이:

문제 52. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은?

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터 베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답:

풀이:

문제 53. 데이터 베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은?

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답:

풀이:

문제 54. 릴레이션의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이션 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10, 35
- 2) 24, 35
- 3) 10, 12
- 4) 24, 12

정답:

풀이:

문제 55. 운영체제의 종류에는 Windows, UNIX, Linux 등 이 있습니다. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은?

- 1) 다중 프로그래밍을 지원 한다
- 2) 사용자 인터 페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답:

풀이:

문제 56. 시스템 소프트웨어의 종류에는 운영체제, 언어 번역 프로그램, 매크로 프로세서, 링커, 라이브러리 등이 있습니다. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답:

풀이:

문제 57. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고속 고품질의 통신 서비스 제공
- 2) 고성능의 에러 제어 방식을 사용하여 시스템 신뢰도가 높음
- 3) 대형 컴퓨터의 공동 이용
- 4) 단거리 전송만 지원

정답:

풀이:

문제 58. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답:

풀이:

문제 59. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은?

- 1) 소프트웨어 공학
- 2) 정보공학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답:

풀이:

문제 60. 정보공학 방법론에서 데이터 베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답:

풀이:

문제 61. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답:

풀이:

문제 62. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답:

풀이:

문제 63. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답:

풀이:

문제 64. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답:

풀이:



문제 65. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답:

풀이:

문제 66. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답:

풀이:

문제 67. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답:

풀이:

문제 68. 데이터 베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답:

풀이:

문제 69. 릴레이션의 차수가4이고 카디널리티가5이며, 릴레이션 S의 차수가6이고 카디널리티가7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10,35
- 2) 24,35
- 3) 10,12

4) 24,12

정답:

풀이:

문제 70. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은

- 1) 다중 프로그래밍을 지원한다
- 2) 사용자 인터페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답:

풀이:

문제 71. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답:

풀이:

문제 72. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고 속 고 품질 의 통신 서비스 제공
- 2) 고성 능 의 에 러 제 어 방 식 을 사용하 여 시스템 신뢰 도가 높 음
- 3) 대형 컴퓨 터의 공동 이용
- 4) 단 거 리 전 송 만 지 원

정답:

풀이:

문제 73. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답:

풀이:

문제 74. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은

- 1) 소프트웨어 공학
- 2) 정보공학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답:

풀이:

문제 75. 정보공학 방법론에서 데이터 베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답:

풀이:

문제 76. 1. 사용자 인터페이스(UI) 중 명령과 출력이 텍스트 형태로만 이루어지는 인터페이스를 무엇이라 하는가?

- 1) NUI
- 2) GUI
- 3) CLI
- 4) OUI

정답:

풀이:

문제 77. 2. XP(eXtreme Programming)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 1) 릴리즈 기간을 짧게 반복하여 고객의 요구 변화에 빠르게 한다.
- 2) 코드들은 하나의 작업이 마무리될 때마다 지속적으로 통합한다.
- 3) 테스트가 지속적으로 진행될 수 있도록 테스트 자동화 도구를 사용한다.
- 4) 개발 책임자가 모든 책임을 가지므로 팀원들은 책임 없이 빠른 개발이 가능하다.

정답:

풀이:

문제 78. 3. 자료 흐름도(Data Flow Diagram)의 구성 요소로 옳은 것은?

- 1) process, data flow, data store, comment
- 2) process, data flow, data store, terminator
- 3) data flow, data store, terminator, data dictionary
- 4) process, data store, terminator, mini-spec

정답:

풀이:

문제 79. 4. 분산 시스템에서의 미들웨어(Middleware)와 관련한 설명으로 것은?

- 1) 분산 시스템에서 다양한 부분을 관리하고 통신하며 데이터를 교환하게 해주는 소프트웨어로 볼 수 있다.
- 2) 위치 투명성(Location Transparency)을 제공한다.
- 3) 분산 시스템의 여러 컴포넌트가 요구하는 재사용 가능한 스의 구현을 제공한다.
- 4) 애플리케이션과 사용자 사이에서만 분산 서비스를 제공한다.

정답:

풀이:

문제 80. 5. 디자인 패턴 사용의 장 단점에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- 1) 소프트웨어 구조 파악이 용이하다.
- 2) 객체지향 설계 및 구현의 생산성을 높이는데 적합하다.
- 3) 재사용을 위한 개발 시간이 단축된다.
- 4) 절차형 언어와 함께 이용될 때 효율이 극대화된다.

정답:

풀이:

문제 81. 6. UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은?

① <<>> ② (( )) ③ {{ }} ④ [[ ]] --- 페이지 2 왼쪽 --3회

- 1) UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은? ① <<>> ② (( )) ③ {{ }} ④ [[ ]] --- 페이지 2 왼쪽 --3회
- 2) UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은?
- 3) <<>>
- 4) (( ))

정답:

풀이:

문제 82. 7. 소프트웨어 설계 시 구축된 플랫폼의 성능 특성 분석에 사용되는 측정 항목이 아닌 것은?

- 1) 응답 시간(Response Time)
- 2) 서버 튜닝(Server Tuning)
- 3) 가용성(Availability)
- 4) 사용률(Utilization)

정답:

풀이:

문제 83. 8. 사용자의 요구사항을 정확히 파악하기 위해 실제 개발될 소프트웨어에 대한 견본품을 만들어 최종 결과물을 예측하는 모형은?

- 1) 나선형 모형
- 2) 애자일 모형
- 3) 프로토타입 모형
- 4) 폭포수 모형

정답:

풀이:

문제 84. 9. 객체지향 분석 방법론 중 Coad-Yourdon 방법에 해당하는 것은?

- 1) E-R 다이어그램을 사용하여 객체의 행위를 데이터 모델링하는 데 초점을 둔 방법이다.
- 2) 객체, 동적, 기능 모델로 나누어 수행하는 방법이다.
- 3) 미시적 개발 프로세스와 거시적 개발 프로세스를 모두 사용하는 방법이다.
- 4) Use-Case를 강조하여 사용하는 방법이다.

정답:

풀이:

문제 85. 10. 객체지향 기법에서 동일한 형의 특성을 갖는 객체들을 모아 구성한 것으로, 클래스들 사이의 'is instance of' 관계로 설명되는 연관성을 나타내는 용어는?

- 1) 일반화
- 2) 분류화

- 3) 연관화
- 4) 집단화

정답:

풀이:

문제 86. 11. UML 모델에서 한 사물의 명세가 바뀌면 다른 사물에 영향을 주며, 일반적으로 한 클래스가 다른 클래스를 오퍼레이션의 매개 변수로 사용하는 경우에 나타나는 관계는?

- 1) Association
- 2) Dependency
- 3) Realization
- 4) Generalization

정답:

풀이:

문제 87. 12. Rayleigh-Norden 곡선의 노력 분포도를 이용한 프로젝트 비용 산정 기법은?

- 1) Putnam 모형
- 2) 델파이 모형
- 3) COCOMO 모형
- 4) 기능점수 모형

정답:

풀이:

문제 88. 13. 애자일(Agile) 프로세스 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

- 1) 변화에 대한 대응보다는 자세한 계획을 중심으로 소프트웨어를 개발한다.
- 2) 프로세스와 도구 중심이 아닌 개개인과 상호소통을 통해 의견을 수렴한다.
- 3) 협상과 계약보다는 고객과의 협력을 중시한다.
- 4) 문서 중심이 아닌, 실행 가능한 소프트웨어를 중시한다.

정답:

풀이:

문제 89. 14. 객체지향 소프트웨어 설계 시 디자인 패턴을 구성하는 요소로서 가장 거리가 먼 것은?

- 1) 실제 적용된 사례
- 2) 문제 및 배경
- 3) 개발자의 성명
- 4) 재사용 가능한 샘플코드

정답:

풀이:

문제 90. 15. 아키텍처 설계 과정이 올바른 순서로 나열된 것은?

- 1) ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉣ → ㉤
- 2) ㉤ → ㉠ → ㉡ → ㉣ → ㉢
- 3) ㉠ → ㉤ → ㉡ → ㉣ → ㉢
- 4) ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉤ → ㉣

정답:

풀이:

문제 91. 16. 클래스(Class)에 대한 다음 설명에서 괄호(㉠, ㉡)에 들어갈 용어는? · 클래스는 각각의 객체들이 갖는 ( ㉠ )과 ( ㉡ ) 표현함 · ( ㉠ ) : 클래스의 상태나 정보를 표현함 · ( ㉡ ) : 클래스가 수행할 수 있는 동작으로, (메소드, Method)라고도 함

- 1) ㉠-제약조건, ㉡-속성
- 2) ㉠-속성, ㉡-오퍼레이션
- 3) ㉠-오퍼레이션, ㉡-제약조건
- 4) ㉠-속성, ㉡-관계

정답:

풀이:

문제 92. 17. 폭포수 모형의 특징으로 거리가 먼 것은?

- 1) 순차적인 접근방법을 이용한다.
- 2) 나선형 모형의 단점을 보완하기 위한 모형이다.
- 3) 단계적 정의와 산출물이 명확하다.
- 4) 모형의 적용 경험과 성공사례가 많다.

정답:

풀이:

문제 93. 18. CASE(Computer-Aided Software Engineering)의 원천 기술이 것은?

- 1) 구조적 기법
- 2) 프로토타이핑 기술
- 3) 정보 저장소 기술
- 4) 일괄처리 기술

정답:

풀이:

문제 94. 19. 다음은 어떤 프로그램 구조를 나타낸다. 모듈 F에서의 fan-out의 수는 얼마인가?

- 1) fan-in :2, fan-out :3
- 2) fan-in :3, fan-out :2
- 3) fan-in :1, fan-out :2
- 4) fan-in :2, fan-out :1

정답:

풀이:

문제 95. 20. HIPO(Hierarchy Input Process Output)에 대한 설명으로 먼 것은?

- 1) 상향식 소프트웨어 개발을 위한 문서화 도구이다.
- 2) HIPO 차트 종류에는 가시적 도표, 총체적 도표, 세부적 있다.
- 3) 기능과 자료의 의존 관계를 동시에 표현할 수 있다.
- 4) 보기 쉽고 이해하기 쉽다.

정답:

풀이:

문제 96. 21. 반정규화(Denormalization) 유형 중 중복 테이블을 추가하는 방법에 해당하지 않는 것은?

- 1) 빌드 테이블의 추가
- 2) 집계 테이블의 추가
- 3) 진행 테이블의 추가
- 4) 특정 부분만을 포함하는 테이블 추가

정답:

풀이:



문제 97. 22. 외계인 코드(Alien Code)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 프로그램의 로직이 복잡하여 이해하기 어려운 프로그램을 의미한다.
- 2) 아주 오래되거나 참고문서 또는 개발자가 없어 유지보수 작업이 어려운 프로그램을 의미한다.
- 3) 오류가 없어 디버깅 과정이 필요 없는 프로그램을 의미한다.
- 4) 사용자가 직접 작성한 프로그램을 의미한다.

정답:

풀이:

문제 98. 23. 디지털 저작권 관리(DRM)의 기술 요소가 아닌 것은?

- 1) 크랙 방지 기술
- 2) 정책 관리 기술
- 3) 암호화 기술
- 4) 방화벽 기술

정답:

풀이:

문제 99. 24. 다음 트리의 차수(Degree)와 단말 노드(Terminal Node)의 수는?

- 1) 차수 :4, 단말 노드 :4
- 2) 차수 :2, 단말 노드 :4
- 3) 차수 :4, 단말 노드 :8
- 4) 차수 :2, 단말 노드 :8

정답:

풀이:

문제 100. 25. 물리데이터 저장소의 파티션 설계에서 파티션 유형으로 옳지 않은 것은?

- 1) 범위 분할(Range Partitioning)
- 2) 해시 분할(Hash Partitioning)
- 3) 조합 분할(Composite Partitioning)
- 4) 유닛 분할(Unit Partitioning)

정답:

풀이:

문제 101. 26. 형상 관리 도구의 주요 기능으로 거리가 먼 것은?

- 1) 정규화(Normalization)
- 2) 체크인(Check-in)
- 3) 체크아웃(Check-out)
- 4) 커밋(commit)

정답:

풀이:

문제 102. 27. 패키지 소프트웨어의 일반적인 제품 품질 요구사항 및 테스트를 위한 국제 표준은?

- 1) ISO/IEC 2196
- 2) IEEE 19554
- 3) ISO/IEC 12119
- 4) ISO/IEC 14959

정답:

풀이:

문제 103. 28. 블랙박스 테스트 기법으로 거리가 먼 것은?

- 1) 기초 경로 검사
- 2) 동치 클래스 분해
- 3) 경계값 분석
- 4) 원인 결과 그래프

정답:

풀이:

문제 104. 29. 인터페이스 구현 검증 도구가 아닌 것은?

- 1) ESB
- 2) xUnit
- 3) STAF
- 4) NTAF

정답:

풀이:

문제 105. 소프트웨어 아키텍처의 구성 요소들 간의 상호작용 및 관계를 정의하는 것은 무엇입니까?

- 1) 정적 구조
- 2) 동적 행위
- 3) 시스템 구조
- 4) 요구사항 분석

정답:

풀이:

문제 106. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징은 무엇입니까?

- 1) 각 단계를 완료하지 않고는 다음 단계로 넘어갈 수 없다.
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 쉽다.
- 3) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없다.
- 4) 단계별 정의가 불분명하고 전체 공정의 이해가 어렵다.

정답:

풀이:

문제 107. 구조적 방법론의 단계로 올바르게 나열된 것은 무엇입니까?

- 1) 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
- 2) 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
- 3) 구조적 분석, 구조적 설계, 구현, 테스트
- 4) 구조적 프로그래밍, 유지보수, 요구사항 분석, 구조적 설계

정답:

풀이:

문제 108. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

- 1) 정의 단계
- 2) 개발 단계
- 3) 유지보수 단계
- 4) 설계 단계

정답:

풀이:

문제 109. 다음 중 폭포수 모형의 단점으로 옳은 것은?

- 1) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어렵다.
- 2) 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많다.
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공정의 이해가 용이하다.
- 4) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 한다.

정답:

풀이:

문제 110. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 노드와 간선으로 구성된다.
- 2) 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
- 3) 계층 모델이라고도 한다.
- 4) 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답:

풀이:

문제 111. DDL(Data Definition Language)의 주요 기능은?

- 1) 데이터 조회
- 2) 데이터 조작
- 3) 데이터베이스 구조 정의
- 4) 데이터 보안

정답:

풀이:

문제 112. 데이터 베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은

- 1) 요구 조건 분석
- 2) 개념적 설계
- 3) 논리적 설계
- 4) 물리적 설계

정답:

풀이:

문제 113. 릴레이 선의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이 선 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이 선을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이 선의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

- 1) 10,35
- 2) 24,35
- 3) 10,12
- 4) 24,12

정답:

풀이:

문제 114. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것으로 옳지 않은 것은

- 1) 다중 프로그래밍을 지원한다
- 2) 사용자 인터페이스를 제공한다
- 3) 하드웨어를 직접 제어한다
- 4) 컴퓨터의 자원을 효율적으로 관리한다

정답:

풀이:

문제 115. 다음 중 시스템 소프트웨어의 구성 요소가 아닌 것은?

- 1) 제어 프로그램
- 2) 처리 프로그램
- 3) 응용 프로그램
- 4) 유틸리티 프로그램

정답:

풀이:

문제 116. 데이터 통신 시스템의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 고속 고 품질의 통신 서비스 제공
- 2) 고성능의 에러 제어 방식을 사용하여 시스템 신뢰도가 높음
- 3) 대형 컴퓨터의 공동 이용
- 4) 단거리 전송만 지원

정답:

풀이:

문제 117. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

- 1) 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
- 2) 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
- 3) 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
- 4) 사용자들이 모든 요구사항들을 명확하게 제시할 필요는 없음

정답:

풀이:

문제 118. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공 학 원 리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지 속 적으로 작용할 수 있 는 방법, 절차 , 기법 등 을 의 미 하는 것은

- 1) 소프트웨어 공 학
- 2) 정보공 학 방법론
- 3) 구조적 방법론
- 4) 시스템 개발

정답:

풀이:

문제 119. 정보공 학 방법론에서 데이터 베 이스 설계의 표 현으로 사용하는 모델 링 언 어는?

- 1) Package Diagram
- 2) State Transition Diagram
- 3) Deployment Diagram
- 4) Entity-Relationship Diagram

정답:

풀이:

문제 120. 1. 사용자 인터페이스(UI) 중 명령과 출력이 텍스트 형태로만 이루어지 는 인터페이스를 무엇이라 하는가?

- 1) NUI
- 2) GUI
- 3) CLI
- 4) OUI

정답:

풀이:

문제 121. 2. XP(eXtreme Programming)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 1) 릴리즈 기간을 짧게 반복하여 고객의 요구 변화에 빠르게 한다.
- 2) 코드들은 하나의 작업이 마무리될 때마다 지속적으로 통합한다.
- 3) 테스트가 지속적으로 진행될 수 있도록 테스트 자동화 도구를 사용한다.
- 4) 개발 책임자가 모든 책임을 가지므로 팀원들은 책임 없이 로운 개발이 가능하다.

정답:

풀이:

문제 122. 3. 자료 흐름도(Data Flow Diagram)의 구성 요소로 옳은 것은?

- 1) process, data flow, data store, comment
- 2) process, data flow, data store, terminator
- 3) data flow, data store, terminator, data dictionary
- 4) process, data store, terminator, mini-spec

정답:

풀이:

문제 123. 4. 분산 시스템에서의 미들웨어(Middleware)와 관련한 설명으로 것은?

- 1) 분산 시스템에서 다양한 부분을 관리하고 통신하며 데이터를 교환하게 해주는 소프트웨어로 볼 수 있다.
- 2) 위치 투명성(Location Transparency)을 제공한다.
- 3) 분산 시스템의 여러 컴포넌트가 요구하는 재사용 가능한 스의 구현을 제공한다.
- 4) 애플리케이션과 사용자 사이에서만 분산 서비스를 제공한다.

정답:

풀이:

문제 124. 5. 디자인 패턴 사용의 장 단점에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- 1) 소프트웨어 구조 파악이 용이하다.
- 2) 객체지향 설계 및 구현의 생산성을 높이는데 적합하다.
- 3) 재사용을 위한 개발 시간이 단축된다.
- 4) 절차형 언어와 함께 이용될 때 효율이 극대화된다.

정답:

풀이:

문제 125. 6. UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은?

① <<>> ② (( )) ③ {{ }} ④ [[ ]] --- 페이지 2 왼쪽 --3회

- 1) UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은? ① <<>> ② (( )) ③ {{ }} ④ [[ ]] --- 페이지 2 왼쪽 --3회
- 2) UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은?
- 3) <<>>
- 4) (( ))

정답:

풀이:

문제 126. 7. 소프트웨어 설계 시 구축된 플랫폼의 성능 특성 분석에 사용되는 측정 항목이 아닌 것은?

- 1) 응답 시간(Response Time)
- 2) 서버 튜닝(Server Tuning)
- 3) 가용성(Availability)
- 4) 사용률(Utilization)

정답:

풀이:

문제 127. 8. 사용자의 요구사항을 정확히 파악하기 위해 실제 개발될 소프트웨어에 대한 견본품을 만들어 최종 결과물을 예측하는 모형은?

- 1) 나선형 모형
- 2) 애자일 모형
- 3) 프로토타입 모형
- 4) 폭포수 모형

정답:

풀이:

문제 128. 9. 객체지향 분석 방법론 중 Coad-Yourdon 방법에 해당하는 것은?

- 1) E-R 다이어그램을 사용하여 객체의 행위를 데이터 모델링하는 데 초점을 둔 방법이다.
- 2) 객체, 동적, 기능 모델로 나누어 수행하는 방법이다.
- 3) 미시적 개발 프로세스와 거시적 개발 프로세스를 모두 사용하는 방법이다.
- 4) Use-Case를 강조하여 사용하는 방법이다.

정답:

풀이:



문제 129. 10. 객체지향 기법에서 동일한 형의 특성을 갖는 객체들을 모아 구성한 것으로, 클래스들 사이의 'is instance of' 관계로 설명되는 연관성을 나타내는 용어는?

- 1) 일반화
- 2) 분류화
- 3) 연관화
- 4) 집단화

정답:

풀이:

문제 130. 11. UML 모델에서 한 사물의 명세가 바뀌면 다른 사물에 영향을 주며, 일반적으로 한 클래스가 다른 클래스를 오퍼레이션의 매개 변수로 사용하는 경우에 나타나는 관계는?

- 1) Association
- 2) Dependency
- 3) Realization
- 4) Generalization

정답:

풀이:

문제 131. 12. Rayleigh-Norden 곡선의 노력 분포도를 이용한 프로젝트 비용 산정 기법은?

- 1) Putnam 모형
- 2) 델파이 모형 서비
- 3) COCOMO 모형
- 4) 기능점수 모형

정답:

풀이:

문제 132. 13. 애자일(Agile) 프로세스 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

- 1) 변화에 대한 대응보다는 자세한 계획을 중심으로 소프트웨어 를 개발한다.
- 2) 프로세스와 도구 중심이 아닌 개개인과 의 상호소통을 통해 의 견을 수렴한다.
- 3) 협상과 계약보다는 고객과의 협력을 중시한다.
- 4) 문서 중심이 아닌, 실행 가능한 소프트웨어를 중시한다.

정답:

풀이:

문제 133. 14. 객체지향 소프트웨어 설계 시 디자인 패턴을 구성하는 요소로서 가장 거리가 먼 것은?

- 1) 실제 적용된 사례
- 2) 문제 및 배경
- 3) 개발자의 성명
- 4) 재사용 가능한 샘플코드

정답:

풀이:

문제 134. 15. 아키텍처 설계 과정이 올바른 순서로 나열된 것은?

- 1) ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉣ → ㉤
- 2) ㉤ → ㉠ → ㉡ → ㉣ → ㉢
- 3) ㉠ → ㉤ → ㉡ → ㉣ → ㉢
- 4) ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉤ → ㉣

정답:

풀이:

문제 135. 16. 클래스(Class)에 대한 다음 설명에서 괄호(㉠, ㉡)에 들어갈 용어는? · 클래스는 각각의 객체들이 갖는 ( ㉠ )과 ( ㉡ ) 표현함 · ( ㉠ ) : 클래스의 상태나 정보를 표현함 · ( ㉡ ) : 클래스가 수행할 수 있는 동작으로, (메소드, Method)라고도 함

- 1) ㉠-제한조건, ㉡-속성
- 2) ㉠-속성, ㉡-오퍼레이션
- 3) ㉠-오퍼레이션, ㉡-제한조건
- 4) ㉠-속성, ㉡-관계

정답:

풀이:

문제 136. 17. 폭포수 모형의 특징으로 거리가 먼 것은?

- 1) 순차적인 접근방법을 이용한다.
- 2) 나선형 모형의 단점을 보완하기 위한 모형이다.
- 3) 단계적 정의와 산출물이 명확하다.
- 4) 모형의 적용 경험과 성공사례가 많다.

정답:

풀이:

문제 137. 18. CASE(Computer-Aided Software Engineering)의 원천 기술이 것은?

- 1) 구조적 기법
- 2) 프로토타이핑 기술
- 3) 정보 저장소 기술
- 4) 일괄처리 기술

정답:

풀이:

문제 138. 19. 다음은 어떤 프로그램 구조를 나타낸다. 모듈 F에서의 fan-out의 수는 얼마인가?

- 1) fan-in :2, fan-out :3
- 2) fan-in :3, fan-out :2
- 3) fan-in :1, fan-out :2
- 4) fan-in :2, fan-out :1

정답:

풀이:

문제 139. 20. HIPO(Hierarchy Input Process Output)에 대한 설명으로 먼 것은?

- 1) 상향식 소프트웨어 개발을 위한 문서화 도구이다.
- 2) HIPO 차트 종류에는 가시적 도표, 총체적 도표, 세부적 있다.
- 3) 기능과 자료의 의존 관계를 동시에 표현할 수 있다.
- 4) 보기 쉽고 이해하기 쉽다.

정답:

풀이:

문제 140. 21. 반정규화(Denormalization) 유형 중 중복 테이블을 추가하는 방법에 해당하지 않는 것은?

- 1) 빌드 테이블의 추가
- 2) 집계 테이블의 추가
- 3) 진행 테이블의 추가
- 4) 특정 부분만을 포함하는 테이블 추가

정답:

풀이:

문제 141. 22. 외계인 코드(Alien Code)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- 1) 프로그램의 로직이 복잡하여 이해하기 어려운 프로그램을 의미한다.
- 2) 아주 오래되거나 참고문서 또는 개발자가 없어 유지보수 작업이 어려운 프로그램을 의미한다.
- 3) 오류가 없어 디버깅 과정이 필요 없는 프로그램을 의미한다.
- 4) 사용자가 직접 작성한 프로그램을 의미한다.

정답:

풀이:

문제 142. 23. 디지털 저작권 관리(DRM)의 기술 요소가 아닌 것은?

- 1) 크랙 방지 기술
- 2) 정책 관리 기술
- 3) 암호화 기술
- 4) 방화벽 기술

정답:

풀이:

문제 143. 24. 다음 트리의 차수(Degree)와 단말 노드(Terminal Node)의 수는?

- 1) 차수 :4, 단말 노드 :4
- 2) 차수 :2, 단말 노드 :4
- 3) 차수 :4, 단말 노드 :8
- 4) 차수 :2, 단말 노드 :8

정답:

풀이:

문제 144. 25. 물리데이터 저장소의 파티션 설계에서 파티션 유형으로 옳지 않은 것은?

- 1) 범위 분할(Range Partitioning)
- 2) 해시 분할(Hash Partitioning)
- 3) 조합 분할(Composite Partitioning)
- 4) 유닛 분할(Unit Partitioning)

정답:

풀이:

문제 145. 26. 형상 관리 도구의 주요 기능으로 거리가 먼 것은?

- 1) 정규화(Normalization)
- 2) 체크인(Check-in)
- 3) 체크아웃(Check-out)
- 4) 커밋(commit)

정답:

풀이:

문제 146. 27. 패키지 소프트웨어의 일반적인 제품 품질 요구사항 및 테스트를 위한 국제 표준은?

- 1) ISO/IEC 2196
- 2) IEEE 19554
- 3) ISO/IEC 12119
- 4) ISO/IEC 14959

정답:

풀이:

문제 147. 28. 블랙박스 테스트 기법으로 거리가 먼 것은?

- 1) 기초 경로 검사
- 2) 동치 클래스 분해
- 3) 경계값 분석
- 4) 원인 결과 그래프

정답:

풀이:

문제 148. 29. 인터페이스 구현 검증 도구가 아닌 것은?

- 1) ESB
- 2) xUnit
- 3) STAF
- 4) NTAF

정답:

풀이: