

CprojectEeTeaAgentET 문제집

생성일: 2025-08-19

총 문항 수: 100개

문제 1. 객체 지향 소프트웨어 공학에서 하나 이상의 유사한 객체들을 묶어서 하나의 공통된 특성을 표현한 것은?

1. 클래스
2. 시퀀스
3. 서브루틴
4. 설계 원칙

문제 2. UI 설계 원칙에서 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다는 것은?

1. 유효성
2. 직관성
3. 무결성
4. 유연성

문제 3. 대표적으로 DOS, UNIX 등 운영체제에서 조작을 위해 사용하던 것으로 정해진 명령 문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자 인터페이스는?

1. GUI
2. CLI
3. CUI
4. MUI

문제 4. 다음 중 애자일 소프트웨어 개발에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 공정과 도구보다 개인과의 상호작용을 더 가치 있게 여긴다.
2. 동작하는 소프트웨어보다는 포괄적인 문서를 가치 있게 여긴다.
3. 계약 협상보다는 고객과의 협력을 가치 있게 여긴다.
4. 계획을 따르기보다 변화에 대응하기를 가치 있게 여긴다.

문제 5. GoF(Gang of Four) 디자인 패턴을 생성, 구조, 행동 패턴의 세 그룹으로 분류할 때 구조 패턴이 아닌 것은?

1. Adapter 패턴
2. Bridge 패턴
3. Builder 패턴
4. Proxy 패턴

문제 6. 코드 설계에서 일정한 일련번호를 부여하는 방식의 코드는?

1. 연상 코드
2. 블록 코드
3. 순차 코드
4. 표의 숫자 코드

문제 7. 입력되는 데이터를 컴퓨터의 프로세서가 처리하기 전에 미리 처리하여 프로세서가 처리하는 시간을 줄여주는 프로그램이나 하드웨어를 말하는 것은?

1. 1. EAI
2. 2. FEP
3. 3. GPL
4. 4. Duplexing

문제 8. 소프트웨어 아키텍처와 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 1. 파이프 필터 아키텍처에서 데이터는 파이프를 통해 양방향으로 흐르며 필터 이동 시 오버헤드가 발생하지 않는다.
2. 2. 외부에서 인식할 수 있는 특성이 담긴 소프트웨어의 골격이 되는 기본 구조로 볼 수 있다.
3. 3. 데이터 중심 아키텍처는 공유 데이터에 접근하는 컴포넌트들이 데이터를 관리하는 방식이다.

문제 9. UML의 구성 요소에는 사물(Things), 관계(Relationships), 다이어그램 등이 포함된다. UML의 기본 구성 요소 중 사물에 포함되지 않는 것은?

1. 1. 클래스
2. 2. 객체
3. 3. 용례
4. 4. 패키지

문제 10. 정보공학 방법론에서 데이터베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

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

문제 11. 대표적으로 DOS, UNIX 등에서 조작을 위해 사용하던 것으로 정해진 명령 문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자 인터페이스는?

1. 1. GUI
2. 2. CLI
3. 3. CUI
4. 4. MUI

문제 12. 객체지향 분석 방법론 중 다이어그램을 사용하여 객체의 행위를?

1. 1. Coad 방법
2. 2. Booch 방법
3. 3. Jacobson 방법
4. 4. Wirfs-Brocks 방법

문제 13. 트랜잭션이 올바르게 처리되고 있는지 데이터를 감시하고 제어하는 미들웨어는?

1. 1. RPC
2. 2. ORB
3. 3. TP monitor
4. 4. HUB

문제 14. 객체지향 분석 방법론 중 다이어그램을 사용하여 객체의 행위를 분석하는 것은?

1. 1. Coad & Yourdon 방법
2. 2. Booch 방법
3. 3. Jacobson 방법
4. 4. Wirfs-Brocks 방법

문제 15. 소프트웨어의 내부 구조 및 동적 행위들을 정의하는 것은?

1. 1. 요구사항
2. 2. 설계
3. 3. 구현
4. 4. 테스트

문제 16. 소프트웨어 구성 요소인 모듈 간의 계층적 구성을 나타낸 것은?

1. 1. 시스템 구조
2. 2. 설계 패턴
3. 3. 아키텍처
4. 4. 모듈화

문제 17. 정보은닉의 원칙을 적용하고 높은 이식성을 가지는 설계 방법은?

1. 1. 객체지향 설계
2. 2. 구조적 설계
3. 3. 모듈화
4. 4. 계층적 설계

문제 18. 소프트웨어의 구성 요소들 기능과 구성 요소들이 언제, 어떤 순서로 실행되는지 모델링하는 것은?

1. 1. 행위 모델링
2. 2. 구조적 모델링
3. 3. 객체 모델링
4. 4. 동적 모델링

문제 19. 시스템 각 구성 요소들의 기능적인 특성을 모델링하는 것은?

1. 1. 행위 모델링
2. 2. 구조적 모델링
3. 3. 객체 모델링
4. 4. 기능 모델링

문제 20. UML의 기본 구성 요소 중 객체지향 모델을 구성하는 기본 요소는?

1. 1. 사물
2. 2. 관계
3. 3. 다이어그램
4. 4. 패키지

문제 21. 소프트웨어 생명 주기의 정의 단계에서 주로 수행하는 활동은?

1. 1. 타당성 검토
2. 2. 요구사항 분석
3. 3. 설계
4. 4. 구현

문제 22. 소프트웨어 생명 주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

1. 1. 선형 순차적 모형
2. 2. 각 단계가 끝난 후 결과물이 명확히 나와야 함
3. 3. 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 어려움
4. 4. 사용자가 모든 요구사항을 명확하게 제시해야 함

문제 23. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

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

문제 24. 다음 중 소프트웨어의 특징으로 옳은 것은?

1. 1. 입력, 처리, 출력, 제어, 피드백으로 구성된다.
2. 2. 프로그램의 수행에 필요한 절차, 규칙, 관련 문서 등을 총칭한다.
3. 3. 소프트웨어의 구성 요소인 모듈 간의 계층적 구성을 나타낸 것이다.
4. 4. 시스템 각 구성 요소들의 기능적인 특성을 모델링하는 것이다.

문제 25. UML에서 시퀀스 다이어그램의 구성 항목에 해당하지 않는 것은?

1. 1. 생명선
2. 2. 실행
3. 3. 확장
4. 4. 메시지

문제 26. 대표적으로 DOS 및 Unix 등의 운영체제에서 조작을 위해 사용하던 것으로, 정해진 명령 문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자 인터페이스는?

1. 1. GUI(Graphical User Interface)
2. 2. CLI(Command Line Interface)
3. 3. CUI(Cell User Interface)
4. 4. MUI(Mobile User Interface)

문제 27. 다음 중 상태 다이어그램에서 객체 전이의 요인이 되는 요소는?

1. 1. event
2. 2. state
3. 3. message
4. 4. transition

문제 28. 소프트웨어 생명 주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

1. 1. 정의 단계
2. 2. 개발 단계
3. 3. 유지보수 단계
4. 4. 설계 단계

문제 29. CASE 사용의 장점으로 옳은 것은?

1. 1. 문서화가 충실한 프로젝트 관리를 가능하게 함
2. 2. 개발 비용을 절감할 수 있음
3. 3. 개발 시간을 단축할 수 있음
4. 4. 시스템의 성능을 향상시킬 수 있음

문제 30. 구조적 기법으로 옳은 것은?

1. 1. 프로토타이핑 기술
2. 2. 정보 저장소 기술
3. 3. 일괄처리 기술
4. 4. 구조적 기법

문제 31. 소프트웨어 공학에서 구조적 기법에 해당하는 것은?

1. 프로토타이핑 기술
2. 정보 저장소 기술
3. 일괄처리 기술
4. 구조적 분석

문제 32. CASE 사용의 장점이 아닌 것은?

1. 생산성 향상
2. 품질 향상
3. 비용 절감
4. 문서화 미흡

문제 33. 소프트웨어의 특징으로 옳지 않은 것은?

1. 입력, 처리, 출력, 제어, 피드백으로 구성된다.
2. 프로그램의 수행에 필요한 절차, 규칙, 관련 문서 등을 총칭한다.
3. 소프트웨어는 유형의 물리적 형태를 갖는다.
4. 소프트웨어는 복제 비용이 거의 들지 않는다.

문제 34. 다음 중 소프트웨어 개발 생명주기 모형의 종류로 옳지 않은 것은?

1. 폭포수 모형
2. 나선형 모형
3. 프로토타입 모형
4. 데이터베이스 모형

문제 35. 소프트웨어 패키징에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 패키징은 개발자 중심으로 진행한다.
2. 신규 및 변경 개발소스를 식별하고, 이를 모듈화하여 상용제품으로 패키징한다.
3. 고객의 편의성을 위해 매뉴얼 및 버전관리를 지속적으로 한다.
4. 범용 환경에서 사용이 가능하도록 일반적인 배포 형태로 패키징이 진행된다.

문제 36. 연결 리스트(Linked List)에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

1. 노드의 삽입이나 삭제가 쉽다.
2. 데이터의 저장과 삭제가 자유롭다.
3. 메모리 할당과 해제가 빈번하다.
4. 접근 속도가 느리다.

문제 37. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

1. 정의 단계
2. 개발 단계
3. 유지보수 단계
4. 테스트 단계

문제 38. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것을 무엇이라고 하는가?

1. 소프트웨어 공학
2. 소프트웨어 개발 방법론

- 3. 3. 소프트웨어 생명주기
- 4. 4. 소프트웨어 품질 관리

문제 39. 구조적 분석 방법론의 구성 단계로 옳지 않은 것은?

- 1. 1. 요구사항 분석
- 2. 2. 구조적 분석
- 3. 3. 구조적 설계
- 4. 4. 구조적 프로그래밍

문제 40. 다음 중 소프트웨어 형상 관리의 의미로 옳은 것은?

- 1. 1. 소프트웨어 개발 과정에서 발생하는 모든 변경사항을 관리하는 것
- 2. 2. 소프트웨어 개발 과정에서 발생하는 모든 문서를 관리하는 것
- 3. 3. 소프트웨어 개발 과정에서 발생하는 모든 코드를 관리하는 것
- 4. 4. 소프트웨어 개발 과정에서 발생하는 모든 테스트 케이스를 관리하는 것

문제 41. DBMS의 정의로 옳은 것은?

1. 데이터베이스를 관리하는 시스템
2. 데이터베이스의 구조를 정의하는 언어
3. 데이터베이스의 데이터를 조작하는 언어
4. 데이터베이스의 데이터를 제어하는 언어

문제 42. 데이터 모델의 구성 요소에 포함되지 않는 것은?

1. 프로시저
2. 데이터 사전
3. 데이터 구조
4. 무결성

문제 43. DDL의 종류로 옳지 않은 것은?

1. CREATE
2. ALTER
3. DROP
4. INSERT

문제 44. 데이터베이스 이중화 구성의 장점이 아닌 것은?

1. 데이터 가용성 향상
2. 데이터 무결성 향상
3. 재해 복구 능력 향상
4. 시스템 성능 향상

문제 45. 그룹 함수의 종류로 옳지 않은 것은?

1. SUM
2. AVG
3. MAX
4. DELETE

문제 46. 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

문제 47. 관계형 데이터 모델의 릴레이션에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 모든 속성 값은 원자 값을 갖는다.
2. 한 릴레이션에 포함된 튜플은 모두 상이하다.
3. 한 릴레이션에 포함된 튜플 사이에는 순서가 없다.
4. 한 릴레이션을 구성하는 속성 사이에는 순서가 존재한다.

문제 48. 트랜잭션의 실행이 실패하였음을 알리는 연산자로 트랜잭션이 수행한 결과를 원래의 상태로 원상 복구 시키는 연산은?

1. 1. COMMIT
2. 2. BACKUP
3. 3. LOG
4. 4. ROLLBACK

문제 49. 릴레이션 R과 S의 차수가 각각 4, 6이고 카디널리티가 각각 5, 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

1. 1. 10, 35
2. 2. 24, 35
3. 3. 10, 12
4. 4. 24, 12

문제 50. 데이터베이스 전체를 정의한 것으로 데이터 개체 관계, 무결성 등을 정의하는 스키마는?

1. 1. 개념 스키마
2. 2. 내부 스키마
3. 3. 외부 스키마
4. 4. 내용 스키마

문제 51. 데이터베이스의 논리적 구조와 물리적 구조 간의 사상(매핑)을 정의하는 것은?

1. 1. DDL
2. 2. DML
3. 3. DCL
4. 4. TCL

문제 52. 데이터베이스의 무결성 제약 조건에 포함되지 않는 것은?

1. 1. 개체 무결성
2. 2. 참조 무결성
3. 3. 도메인 무결성
4. 4. 사용자 정의 무결성

문제 53. DBMS의 주요 기능 중 하나가 아닌 것은?

1. 1. 데이터 정의
2. 2. 데이터 조작
3. 3. 데이터 제어
4. 4. 데이터 삭제

문제 54. ALTER VIEW 문으로 변경이 불가능한 것은?

1. 1. 뷰의 이름
2. 2. 뷰의 정의
3. 3. 뷰의 권한
4. 4. 뷰의 데이터

문제 55. 관계 대수 연산 중 선택 연산(σ)의 기호로 사용되는 그리스 문자는?

1. 1. π
2. 2. σ
3. 3. ∞
4. 4.

문제 56. 릴레이션의 속성 값에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 1. 모든 속성 값은 원자 값을 갖는다.
2. 2. 한 릴레이션에 포함된 튜플은 모두 상이하다.
3. 3. 한 릴레이션에 포함된 튜플 사이에는 순서가 없다.
4. 4. 한 릴레이션을 구성하는 속성 사이에는 순서가 존재한다.

문제 57. 트랜잭션의 실행이 실패하였음을 알리는 연산자로, 트랜잭션이 수행한 결과를 원래의 상태로 원상 복구시키는 연산은?

1. 1. COMMIT
2. 2. BACKUP
3. 3. LOG
4. 4. ROLLBACK

문제 58. 릴레이션 R과 S의 차수가 각각 4, 6이고 카디널리티가 각각 5, 7일 때, 두 릴레이션의 카티션 프로덕트 결과로 생성되는 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는?

1. 1. 10, 35
2. 2. 24, 35
3. 3. 10, 12
4. 4. 24, 12

문제 59. 데이터베이스 전체를 정의한 것으로 데이터 개체 관계, 무결성 제약 조건 등을 포함하는 스키마는?

1. 1. 개념 스키마
2. 2. 내부 스키마
3. 3. 외부 스키마
4. 4. 내용 스키마

문제 60. 데이터베이스의 구성, 접근 방법, 관리 유지에 대한 모든 책임을 지는 것은?

1. 1. DBA
2. 2. DBMS
3. 3. DDL
4. 4. DML

문제 61. Eclipse와 관련하여 하드웨어 환경과 관련이 없는 것은?

1. 1. Oracle DB
2. 2. WAS
3. 3. 웹 서버
4. 4. 에 대한 설명으로 옳지 않은 것은

문제 62. UNIX의 특징을 설명할 수 있다. UNIX에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

1. 1. 사용자는 하나 이상의 작업을 백그라운드에서 수행할 수 있어
2. 2. 여러 개의 작업을 병행 처리할 수 있다.
3. 3. 셸은 프로세스 관리, 기억장치 관리, 입출력 관리 등의 기능을 수행한다.
4. 4. 두 사람 이상의 사용자가 동시에 시스템을 사용할 수 있어 정보와 유틸리티들을 공유하는 편리한 작업 환경을 제공한다.

문제 63. C 또는 Java의 printf에서 키보드의 Tab 키와 같이 커서를 일정 간격 띄어주는데 사용하는 제어문자는?

1. 1. r
2. 2. t
3. 3. b
4. 4.

문제 64. 다음 내용이 설명하는 결합도는?

1. 1. 한 모듈이 다른 모듈의 상세한 처리 절차를 알고 있어 이

문제 65. 객체 지향 소프트웨어 공학에서 하나 이상의 유사한 객체들을 묶어서 하나의 공통된 특성을 표현한 것은?

1. 1. 트랜잭션
2. 2. 클래스
3. 3. 시퀀스
4. 4. 서브루틴

문제 66. UI 설계 원칙에서 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다는 것은?

1. 1. 유효성
2. 2. 직관성
3. 3. 무결성
4. 4. 유연성

문제 67. 대표적으로 DOS, UNIX 등에서 조작을 위해 사용하던 것으로 정해진 명령 문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자 인터페이스는?

1. 1. GUI
2. 2. CLI
3. 3. CUI
4. 4. MUI

문제 68. 다음 중 애자일 소프트웨어 개발에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 1. 공정과 도구보다 개인과의 상호작용을 더 가치 있게 여긴다.

2. 2. 동작하는 소프트웨어보다는 포괄적인 문서를 가치 있게 여긴다.
3. 3. 계약 협상보다는 고객과의 협력을 가치 있게 여긴다.
4. 4. 계획을 따르기보다 변화에 대응하기를 가치 있게 여긴다.

문제 69. GoF(Gang of Four) 디자인 패턴을 생성, 구조, 행동 패턴의 세 그룹으로 분류할 때 구조 패턴이 아닌 것은?

1. 1. Adapter 패턴
2. 2. Bridge 패턴
3. 3. Builder 패턴
4. 4. Proxy 패턴

문제 70. 코드 설계에서 일정한 일련번호를 부여하는 방식의 코드는?

1. 1. 연상 코드
2. 2. 블록 코드
3. 3. 순차 코드
4. 4. 표의 숫자 코드

문제 71. C 또는 Java의 printf에서 키보드의 Tab키와 같이 커서를 일정 간격 띄어주는데 사용하는 제어문자는?

1. 1. r
2. 2. t
3. 3. b
4. 4.

문제 72. 대표적으로 DOS 및 UNIX 등에서 조작을 위해 사용하던 것으로 정해진 명령 문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자 인터페이스는?

1. 1. GUI
2. 2. CLI
3. 3. CUI
4. 4. MUI

문제 73. GoF의 디자인 패턴을 생성, 구조, 행동 패턴의 세 그룹으로 분류할 때 구조 패턴이 아닌 것은?

1. 1. Adapter 패턴
2. 2. Bridge 패턴
3. 3. Builder 패턴
4. 4. Proxy 패턴

문제 74. 운영체제의 종류에는 Windows, UNIX, Linux 등이 있습니다. 다음 중 운영체제의 특징을 설명한 것은?

1. 1. 운영체제는 컴퓨터 하드웨어를 직접 제어한다.
2. 2. 운영체제는 응용 프로그램을 실행하는 데 필요하다.
3. 3. 운영체제는 컴퓨터 네트워크를 관리한다.
4. 4. 운영체제는 데이터베이스를 관리한다.

문제 75. 시스템 소프트웨어의 종류에는 운영체제, 언어 번역 프로그램, 매크로 프로세서 등이 있습니다. 다음 중 시스템 소프트웨어의 대표적인 프로그램은?

1. 1. 운영체제
2. 2. 언어 번역 프로그램
3. 3. 매크로 프로세서
4. 4. 라이브러리

문제 76. 데이터 통신 시스템의 특징에는 고속 고품질의 통신 서비스 제공, 고성능의 에러 제어 방식 등이 있습니다. 다음 중 데이터 통신 시스템의 특징이 아닌 것은?

1. 1. 고속 고품질의 통신 서비스 제공
2. 2. 고성능의 에러 제어 방식
3. 3. 대형 컴퓨터의 공동 이용
4. 4. 수동 처리 방법 활용

문제 77. 운영체제의 운용 기법 발달 과정에 대해 설명한 것은?

1. 1. 운영체제는 컴퓨터 하드웨어를 직접 제어한다.
2. 2. 운영체제는 응용 프로그램을 실행하는 데 필요하다.

- 3. 3. 운영체제는 컴퓨터 네트워크를 관리한다.
- 4. 4. 운영체제는 일련의 처리 과정을 자동화하여 효율적으로 처리하는 방향으로 발달하였다.

문제 78. 소프트웨어 정의 기술이 적용된 네트워크 구성 방식은?

- 1. 1. 소프트웨어 정의 네트워크
- 2. 2. 하드웨어 정의 네트워크
- 3. 3. 네트워크 정의 소프트웨어
- 4. 4. 소프트웨어 정의 데이터 센터

문제 79. 다음 중 프로그래밍 언어의 종류가 아닌 것은?

- 1. 1. pmd
- 2. 2. checkstyle
- 3. 3. cppcheck
- 4. 4. 엑셀

문제 80. 데이터베이스의 종류에는 관계형 데이터베이스, 객체지향 데이터베이스 등이 있습니다. 다음 중 데이터베이스의 종류가 아닌 것은?

- 1. 1. 관계형 데이터베이스
- 2. 2. 객체지향 데이터베이스
- 3. 3. 그래프 데이터베이스
- 4. 4. 운영체제

문제 81. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 특징으로 옳지 않은 것은?

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

문제 82. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것으로, 소프트웨어 개발 전 과정에 지속적으로 작용할 수 있는 방법, 절차, 기법 등을 의미하는 것은?

1. 1. 소프트웨어 공학
2. 2. 시스템 개발
3. 3. 요구사항 분석
4. 4. 구조적 방법론

문제 83. 정보공학 방법론에서 데이터베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

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

문제 84. 미들웨어(Middleware)에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 1. 여러 운영체제에서 응용 프로그램들 사이에 위치한 소프트웨어이다.
2. 2. 미들웨어의 서비스 이용을 위해 사용자가 정보 교환 방법 등의 내부 동작을 쉽게 확인할 수 있어야 한다.
3. 3. 소프트웨어 컴포넌트를 연결하기 위한 것임
4. 4. 분산 컴퓨팅을 지원하기 위한 것임

문제 85. 소프트웨어 생명주기 단계 중 유지보수 단계에 대한 설명으로 옳은 것은?

1. 1. 소프트웨어를 직접 운용하며, '변경(Change)'에 초점을 두고 여러 환경 변화에 따라 소프트웨어를 적응 및 유지시키는 단계
2. 2. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계
3. 3. 개발된 소프트웨어의 테스트를 수행하는 단계
4. 4. 소프트웨어의 요구사항을 분석하는 단계

문제 86. 구조적 방법론의 구성 단계로 옳지 않은 것은?

1. 1. 요구사항 분석
2. 2. 구조적 분석
3. 3. 구조적 설계
4. 4. 구조적 프로그래밍

문제 87. 네트워크 구성 형태 중 중앙 집중식의 네트워크 구성 형태는?

1. 1. 버스 구조
2. 2. 스타 구조
3. 3. 링 구조
4. 4. 메쉬 구조

문제 88. 애플리케이션 설계를 기반으로 개발에 필요한 환경을 구성하고, 프로그래밍 언어와 도구를 활용하여 구현하는 단계는?

1. 1. 요구사항 분석 단계
2. 2. 설계 단계
3. 3. 구현 단계
4. 4. 테스트 단계

문제 89. 소프트웨어 생명주기 모형 중 폭포수 모형의 장점으로 옳지 않은 것은?

1. 1. 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많음
2. 2. 단계별 정의가 분명하고, 전체 공조의 이해가 용이
3. 3. 단계별 산출물이 정확하여 개발 공정의 기준점을 잘 제시
4. 4. 개발 과정 중에 발생하는 새로운 요구나 경험을 설계에 반영하기 용이함

문제 90. 정보시스템 구축관리에서 중요하게 고려되는 활동 중심의 프로세스와 역할 기반의 프로세스로 구성된 집합체는?

1. 1. 소프트웨어 공학
2. 2. 시스템 개발
3. 3. 요구사항 분석
4. 4. 프로세스 모델

문제 91. 소프트웨어 생명주기 단계 중 유지보수 단계의 특징으로 옳은 것은?

1. 1. 소프트웨어를 직접 운용하며, 변경에 초점을 둔다.
2. 2. 소프트웨어 개발 과정의 앞 단계가 끝나야만 다음 단계로 넘어갈 수 있다.
3. 3. 제품의 일부가 될 매뉴얼을 작성해야 한다.
4. 4. 개발 계획 단계, 요구사항 분석 단계로 나뉘어진다.

문제 92. 정보시스템 구축관리에서 가장 중요한 것으로, 사용자 요구사항을 파악하여 문서화하는 체계적인 방법론은?

1. 1. 소프트웨어 공학
2. 2. 시스템 개발
3. 3. 요구사항 분석
4. 4. 구조적 방법론

문제 93. 정보 자산의 기밀성, 무결성 및 가용성을 높이기 위한 보안 영역의 구성 요소와 관계에 대한 설명은?

1. 1. 시스템 통합
2. 2. 시스템 보안
3. 3. 네트워크 설계
4. 4. 데이터베이스 관리

문제 94. 송/수신 시스템 간 구성 요소가 정상적으로 동작하는지 테스트하는 활동은?

1. 1. 시스템 통합 테스트
2. 2. 시스템 보안 테스트
3. 3. 네트워크 테스트
4. 4. 데이터베이스 테스트

문제 95. 대화(회화) 구성 및 동기 제어, 데이터 교환 관리를 담당하는 프로토콜은?

1. 1. TCP/IP
2. 2. HTTP
3. 3. FTP
4. 4. SMTP

문제 96. 정보 보안을 위한 접근통제 정책 종류에 해당하지 않는 것은?

1. 1. 임의적 접근통제
2. 2. 강제적 접근통제
3. 3. 역할 기반 접근통제
4. 4. 데이터 전환 접근통제

문제 97. 병행수행으로 발생할 수 있는 문제점이 아닌 것은?

1. 1. 갱신 분실(Lost Update)
2. 2. 완료 의존성(Committed Dependency)
3. 3. 모순성(Inconsistency)
4. 4. 연쇄 복귀(Cascading Rollback)

문제 98. 집중된 정보를 무선으로 수집할 수 있도록 구성한 네트워크는?

1. 1. GIS
2. 2. SON
3. 3. USN
4. 4. UWB

문제 99. 소프트웨어 재공학에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 1. 기존 시스템을 이용하여 보다 나은 시스템을 구축하는 것이다.
2. 2. 유지보수 비용의 최소화를 위해 유지보수성과 품질을 향상시키는 것을 목적으로 한다.
3. 3. 소프트웨어 위기를 해결하는 방법 중 하나다.
4. 4. 새로운 요구사항을 반영하여 시스템을 재구축하는 것이다.

문제 100. 전 계층의 프로토콜과 패킷 내부의 콘텐츠를 파악하여 침입 시도 해킹 등을 탐지하고 트래픽을 조정하기 위한 패킷 분석 기술은?

1. 1. PLCP
2. 2. Traffic Distributor
3. 3. Packet Tree
4. 4. DPI