

과목당5문제씩만들어줘 문제집

생성일: 2025-08-17
총 문항 수: 25개

문제 1. 소프트웨어 아키텍처의 정의로 가장 적절한 것은?

1. 1. 소프트웨어의 내부 구조 및 동적 행위들을 정의하는 것
2. 2. 소프트웨어의 외부 인터페이스를 정의하는 것
3. 3. 소프트웨어의 성능 요구사항을 정의하는 것
4. 4. 소프트웨어의 보안 요구사항을 정의하는 것

문제 2. 소프트웨어 생명 주기의 단계 중 설계 단계의 주요 활동은?

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

문제 3. 구조적 방법론의 단계로 옳은 것은?

1. 1. 요구사항 분석, 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍
2. 2. 요구사항 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 테스트
3. 3. 구조적 분석, 구조적 설계, 구조적 프로그래밍, 유지보수
4. 4. 요구사항 분석, 구조적 분석, 테스트, 유지보수

문제 4. 소프트웨어 개발 생명주기에 소프트웨어 공학 원리를 적용한 것을 무엇이라고 하는가?

1. 1. 소프트웨어 공학
2. 2. 소프트웨어 개발 방법론
3. 3. 소프트웨어 생명 주기 모형
4. 4. 소프트웨어 품질 관리

문제 5. 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 제시해야 함

문제 6. 소프트웨어 생명주기 단계 중에서 시간과 비용이 가장 많이 요구되는 단계는?

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

문제 7. 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. 모형의 적용 경험과 성공 사례가 많음
4. 4. 단계별 정의가 불분명하고, 전체 공조의 이해가 어렵

문제 8. 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 9. UML에서 시퀀스 다이어그램의 구성 항목에 해당하지 않는 것은?

1. 1. 생명선
2. 2. 실행
3. 3. 확장
4. 4. 메시지

문제 10. 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 11. 데이터베이스의 논리적 구조와 물리적 구조를 정의하는 언어는?

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

문제 12. 데이터베이스 설계 단계 중 저장 레코드 양식 설계, 레코드 집중의 분석 및 설계 접근 경로 설계와 관계되는 것은?

1. 1. 요구 조건 분석
2. 2. 개념적 설계
3. 3. 논리적 설계
4. 4. 물리적 설계

문제 13. 릴레이션의 차수가 4이고 카디널리티가 5이며, 릴레이션 S의 차수가 6이고 카디널리티가 7일 때 두 개의 릴레이션을 카티션 프로덕트한 결과의 새로운 릴레이션의 차수와 카디널리티는 얼마인가?

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

문제 14. 조건을 만족하는 릴레이션의 수평적 부분집합으로 구성하며 연산자의 기호는 그리스 문자 시그마(σ)를 사용하는 관계대수 연산은?

1. 1. Select
2. 2. Project
3. 3. Join
4. 4. Division

문제 15. 데이터베이스의 구성, 접근 방법, 관리 유지에 대한 모든 책임을 지는 시스템은?

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

문제 16. 다음 중 프로그래밍 언어 활용과 관련하여 하드웨어 환경과 관련이 없는 것은?

1. 1. Eclipse
2. 2. Oracle DB
3. 3. 웹 서버
4. 4. WAS

문제 17. UNIX의 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

1. 1. 사용자는 하나 이상의 작업을 백그라운드에서 수행할 수 있어 여러 개의 작업을 병행 처리할 수 있다.
2. 2. 셸은 프로세스 관리, 기억장치 관리, 입출력 관리 등의 기능을 수행한다.

- 3. 3. 두 사람 이상의 사용자가 동시에 시스템을 사용할 수 있어 정보와 유틸리티들을 공유하는 편리한 작업 환경을 제공한다.
- 4. 4. 상당 부분 언어를 사용하여 작성되었으며 이식성이 우수하다

문제 18. C 또는 Java의 printf에서 키보드의 [Tab]을 일정 간격 띄어주는데 사용하는 제어문자는?

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

문제 19. 다음 내용이 설명하는 결합도는?

- 1. 1. 내용 결합도
- 2. 2. 공통 결합도
- 3. 3. 외부 결합도
- 4. 4. 제어 결합도

문제 20. 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 21. 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 22. 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 23. 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 24. 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. 다양한 응용 프로그램들 간의 통합을 지원하는 것임

문제 25. 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