$\odot$  O(n), O(n)

3.1	3.1 다음 중 리스트의 활용으로 적절하지 않은 것은?	
	① 계획표 만들기	® 라인 편집기
	③ 다항식의 표현	④ 미로 탐색
3.2	.2 다음 중 리스트(list)가 집합(set)과 다른 점이 아닌 것은?	
	① 항목들은 위치를 갖는다.	② 항목들 사이에 순서가 있다.
	♥ 항목들을 서로 비교할 수 있다.	④ 동일한 항목의 중복을 허용한다
3.3	3.3 자료구조를 클래스로 구현하는 방법에 대한 설명 중 잘못된 것은?	
	① 추상 자료형의 데이터와 연산을 하나로 묶어 관리할 수 있다.	
	② 데이터와 연산은 각각 클래스의 멤버 변수와 멤버 함수에 대응된다.	
	③ 여러 개의 객체를 마음대로 만들어 사용할 수 있다.	
	일반 함수로 구현하는 방법에 비해 속도가 빠르다.	
3.4	3.4 배열로 자료구조 리스트를 구현할 때 많은 항목들의 이동이 필요한 연산은?	
	① 릿스트 크기 계산	② 리스트 초기화
	❸ 삽입 연산	④ 화면 출력 연산
3.5	3.5 다음 중 배열 구조로 자료구조 리스트를 구현할 때 시간 복잡도가 가장 낮은 연생 ① 지정한 위치에 새로운 항목을 삽입하는 연산 ② 지정한 위치의 항목을 삭제하는 연산	
•		
	♥ 어떤 항목을 찾는 연산	
	④ 지정한 위치의 항목을 다른 항목으로 교체하는 연산	
3.6	3.6 파이썬 리스트의 insert()와 append() 연산에 대한 시간 복잡도로 가장 정확한	
	① O(1), O(1)	O(n), $O(1)$

④ O(n), 대부분의 경우 O(1)



$$\bigcirc$$
 B = A

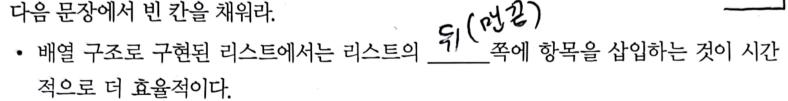
$$\textcircled{2}$$
 B = copy(A)

$$3B = A[5]$$

$$\mathfrak{A} = \operatorname{list}(A)$$

3.8 다음 중 정렬되지 않은 리스트로 집합을 구현할 경우 연산의 시간 복잡도가 가장 높은 연 산은?

- 어떤 원소가 집합에 포함되어 있는지를 검사하는 연산
- ② 어떤 원소를 집합에 삽입하는 연산
- ③ 집합에서 어떤 원소를 삭제하는 연산
- 두 집합이 같은 집합인지를 검사하는 연산
- 3.9 다음 문장에서 빈 칸을 채워라.



• 사용자 정의 클래스의 객체들에 +, - 등의 표준 연산자들을 적용할 수 있도록 하는

3.10 공백상태의 리스트가 있다. 다음 물음에 답하라.