

1. 다음중 UI 화면 설계 기법이 아닌 것은 무엇인가?

- ① 와이어 프레임                      ② 스토리보드
- ③ 칸반 보드                              ④ 프로토타입

[정답] ③  
[참고] 수제비 1-35페이지

2. UI개발을 위한 주요 기법에 대한 설명이다. 올바른지 않은 것은?

- ① 사용성 테스트(Usability Test) - 사용자가 직접 제품을 사용하면서 미리 작성된 시나리오에 맞도록 과제 수행 후, 질문에 답하도록 하는 테스트
- ② 워크숍(Workshop) - 소집단 정도의 인원으로서 특정 문제나 과제에 대한 새로운 지식, 기술, 아이디어, 방법들을 서로 교환하고 검토하는 세미나
- ③ 정황 시나리오(Contextual Scenario) - 요구사항 정의에 사용되는 초기 시나리오를 말하며, 높은 수준, 낙관적이면서도 발생 상황에서의 이상적인 시스템 동작에 초점을 맞추는 시나리오
- ④ 스토리보드(Storyboard) - 정적인 화면으로 설계된 와이어 프레임에 동적 효과를 적용함으로써 실제 구현된 것처럼 시뮬레이션할 수 있는 모형

[정답] ④  
[참고] 수제비 1-32페이지

3. 다음중 아래에서 설명하는 것은 무엇인가?

- 정책, 프로세스, 콘텐츠 구성, 와이어 프레임(UI, UX), 기능 정의, 데이터베이스 연동 등 서비스 구축을 위한 모든 정보가 담겨 있는 설계 산출물이다.
- 주요 도구: 파워포인트, 키노트, 스케치

- ① 와이어 프레임(Wireframe)
- ② 스토리보드(Storyboard)
- ③ 종이 기반 프로토타입(Prototype)
- ④ 디지털 기반 프로토타입(Prototype)

[정답] ②  
[참고] 수제비 1-35페이지

4. 다음 중 UI 흐름 설계 프로세스로 올바른 것은?

- ① 화면에 표현되어야 할 기능 정의 → UI 요구사항을 기반으로 유스케이스 설계 → 화면의 입력 요소 확인 → 기능 및 양식 확인
- ② 화면에 표현되어야 할 기능 정의 → 화면의 입력 요소 확인 → UI 요구사항을 기반으로 유스케이스 설계 → 기능 및 양식 확인
- ③ UI 요구사항을 기반으로 유스케이스 설계 → 화면에 표현되어야 할 기능 정의 → 화면의 입력 요소 확인 → 기능 및 양식 확인
- ④ 화면에 표현되어야 할 기능 정의 → 화면의 입력 요소 확인 → 기능 및 양식 확인 → UI 요구사항을 기반으로 유스케이스 설계

[정답] ②  
[참고] 수제비 1-39페이지

5. 다음 중 아래에서 설명하는 감성공학의 접근 방법으로 올바른 것은?

- 기존의 감성적 어휘 대신 공학적인 방법으로 접근하여 인간의 감각을 측정, 이를 바탕으로 수학적 모델을 구축하여 활용
- 대상 제품의 물리적 특성에 대한 객관적 지표와 연관분석을 통해 제품 설계에 응용

- ① 1류 접근방법                              ② 2류 접근방법
- ③ 3류 접근                                      ④ 4류 접근방법

[정답] ③  
[참고] 수제비 1-41페이지

6. 다음 중 응집도가 가장 강한 유형은?

- ① 기능적 응집도                      ② 순차적 응집도  
③ 통신적 응집도                      ④ 절차적 응집도

[정답] ①

[참고] 수제비 1-48페이지

7. 다음 중 아래에서 설명하는 것은 무엇인가?

- 모듈과 모듈 간에 어느 정도 관련성이 있는지를 나타내는 정도  
- 관련이 적을수록 모듈의 독립성이 높아 모듈 간 영향이 적어짐

- ① 응집도                                  ② 관계도  
③ 결합도                                  ④ 절차도

[정답] ③

[참고] 수제비 1-48페이지

8. 다음 중 소프트웨어 설계 유형으로 올바르지 않은 것은?

- ① 자료구조 설계 - 요구분석 단계에서 생성된 정보를 바탕으로 소프트웨어를 구현하는데 필요한 자료구조로 변환하는 과정  
② 플랫폼 설계 - 소프트웨어 시스템의 전체 구조를 기술하고, 소프트웨어를 구성하는 컴포넌트 간의 관계를 정의  
③ 인터페이스 설계 - 소프트웨어와 상호 작용하는 컴퓨터 시스템, 사용자 등이 어떻게 통신하는지를 기술  
④ 프로시저 설계 - 프로그램 아키텍처의 컴포넌트를 소프트웨어 컴포넌트의 프로시저 서술로 변환하는 과정

[정답] ②

[참고] 수제비 1-51페이지

9. 소프트웨어 아키텍처 프레임워크 구성 요소에 대한 설명으로 올바르지 않은 것은?

- ① 아키텍처 명세서 - 이해관계자들의 시스템에 대한 관심을 관점에 맞추어 작성한 뷰로 표현, 아키텍처를 기록하기 위한 산출물들  
② 이해관계자 - 시스템 개발에 관련된 모든 사람과 조직  
③ 관심사 - 개별 뷰를 개발할 때 토대가 되는 패턴이나 양식  
④ 뷰 - 서로 관련 있는 관심사들의 집합이라는 관점에서 전체 시스템을 표현

[정답] ③

[참고] 수제비 1-52페이지

10. 소프트웨어 아키텍처 4+1 뷰 구성 요소로 올바르지 않은 것은?

- ① 논리 뷰    ② 프로세스 뷰  
③ 구현 뷰    ④ 인터페이스 뷰

[정답] ④

[참고] 수제비 1-54페이지

11. 다음 중 객체지향 기법에 대한 설명으로 올바르지 않은 것은?

- ① 캡슐화 - 서로 관련성이 많은 데이터와 이와 관련된 함수들을 한 묶음으로 처리하는 기법  
② 추상화 - 공통 성질을 추출하여 추상 클래스를 설정하는 기법  
③ 다형성 - 하나의 메시지에 대해 각 객체가 가지고 있는 고유한 방법으로 응답할 수 있는 능력  
④ 상속성 - 코드 내부 데이터와 메소드를 숨기고 공개 인터페이스를 통해서만 접근이 가능하도록 하는 기법

[정답] ④

[참고] 수제비 1-58페이지

12. 다음 중 디자인 패턴 유형에 대한 설명으로 옳바르지 않은 것은?

- ① Template 패턴 - 요청 자체를 캡슐화하여 파라미터로 넘기는 패턴
- ② Singleton 패턴 - 유일한 하나의 인스턴스를 보장하도록 하는 패턴
- ③ Façade 패턴 - 하나의 인터페이스를 통해 느슨한 결합을 제공하는 패턴
- ④ Factory Method 패턴 - 서브 클래스가 인스턴스를 결정하도록 하고 책임을 위임하는 패턴

[정답] ①

[참고] 수제비 1-61페이지

13. 다음 중 요구사항 개발 프로세스(CMM Level 3 프로세스 영역)로 옳바른 것은?

- ① 요구사항 분석 → 요구사항 추출 → 요구사항 명세 → 요구사항 검증
- ② 요구사항 추출 → 요구사항 분석 → 요구사항 명세 → 요구사항 검증
- ③ 요구사항 분석 → 요구사항 추출 → 요구사항 검증 → 요구사항 명세
- ④ 요구사항 추출 → 요구사항 분석 → 요구사항 검증 → 요구사항 명세

[정답] ②

[참고] 수제비 1-72페이지

14. 다음 중 요구사항 관리 절차별 기법과 산출

물에 대한 설명으로 옳바르지 않은 것은?

- ① 요구사항 협상 - 우선순위 설정, 시뮬레이션
- ② 요구사항 기준선 - 공식 회의, 형상 관리
- ③ 요구사항 변경관리 - 형상통제 위원회(CCB), 영향도 분석
- ④ 요구사항 확인 및 검증 - 인터뷰, 브레인스토밍

[정답] ④

[참고] 수제비 1-74페이지

15. 다음 중 내·외부 송/수신 연계기술에 대한 사례 및 설명이다. 옳바르지 않은 것은?

- ① DB 링크 - 테이블명@DBLink명
- ② DB 연결 - 송신 시스템의 Data Source = DB Connection Pool 이름
- ③ Open API 활용 - 서버는 통신을 위한 소켓(Socket)을 생성하여 포트를 할당하고 클라이언트 연계
- ④ 하이퍼 링크 - <a href= "url" > Link 대상 </a>

[정답] ③

[참고] 수제비 1-87페이지

16. 다음 중 인터페이스 오류 유형에 대한 설명으로 옳바르지 않은 것은?

- ① 연계 서버 오류 - 연계 서버 다운, 송수신 시스템 접속 오류
- ② 송신 시스템 연계 프로그램 오류 - 미등록 코드로 인한 코드 매핑 오류
- ③ 수신 시스템 연계 프로그램 오류 - 데이터 등록/갱신 오류
- ④ 연계 데이터 오류 - 상용 DBMS가 서로 상이하여 데이터 링크 오류

[정답] ④  
[참고] 수제비 1-92페이지

17. 인터페이스 정의서 주요 항목이 올바른 것은?
- ① 인터페이스 ID, 최대 처리 횟수, 데이터 크기, 시스템 정보, 데이터 정보
  - ② 인터페이스 ID, 최대 처리 횟수, 최대 연계 가능 시스템 유형, 시스템 정보, 데이터 정보
  - ③ 전송 번호, 최대 처리 횟수, 데이터 크기, 시스템 정보, 데이터 정보
  - ④ 인터페이스 ID, 암호/복호화 키 유형, 데이터 크기, 시스템 정보, 데이터 정보

[정답] ①  
[참고] 수제비 1-95페이지

18. 다음 중 아래에서 설명하는 미들웨어 솔루션 유형은 무엇인가?

- 서버계층에서 애플리케이션이 동작할 수 있는 환경을 제공하고 안정적인 트랜잭션 처리와 이기종 시스템과의 애플리케이션 연동 지원  
- 동적 서버 콘텐츠를 처리할 수 있는 기능 지원

- ① 원격 프로시저 호출(RPC)
- ② 메시지 지향 미들웨어(MOM)
- ③ WAS(Web Application Server)
- ④ 객체기반(ORB) 미들웨어

[정답] ③  
[참고] 수제비 1-97페이지

19. 객체지향 기법에서 클래스로부터 생성된 객체를 사용하는 방법, 즉 객체에 명령을 내리는 메시지는 무엇인가?

- ① 인스턴스(Instance)                      ② 메시지(Message)
- ③ 메서드(Method)                          ④ 모듈(Module)

[정답] ③  
[참고] 수제비 1-58페이지

20. 다음 중 내·외부 송/수신 통신 유형에 대한 사례 및 설명이다. 올바르지 않은 것은?
- ① 실시간 단방향 통신 - 데이터를 전송하는 상대 시스템의 응답이 필요 없는 업무에 사용하는 통신 방식
  - ② 실시간 동기 통신 - 데이터를 이용하고자 하는 시스템에서 거래 요청을 하고 응답이 올 때까지 대기(Request-Reply)하는 통신 방식
  - ③ 실시간 비동기 통신 - 업무 특성상 응답을 바로 처리해야 하는 거래나 거래량이 적고, 상대 시스템의 응답 속도가 빠를 경우 사용하는 통신 방식
  - ④ 배치 통신 - 정해진 시간에 통신을 수행되는 통신 방식으로 연계 스케줄러에 의해 구동되는 이벤트 방식과 타이머에 의한 방식

[정답] ③  
[참고] 수제비 1-88페이지