

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

1. 다음의 설명과 가장 부합하는 용어를 쓰시오.

- 모듈별로 생성한 실행 파일들을 묶어 배포용 설치 파일을 만드는 것을 말한다.
- 고객 편의성 중심으로 진행되며, 이를 위한 매뉴얼 및 버전 관리를 포함한다.
- 개발이 완료된 제품 소프트웨어를 고객에게 전달하기 위한 형태로 패키징하고, 설치와 사용에 필요한 제반 절차 및 환경 등 전체 내용을 포함하는 매뉴얼을 작성하며, 제품 소프트웨어에 대한 패치 개발과 업그레이드를 위해 버전 관리를 수행하는 능력이다.
- 사용자가 소프트웨어를 사용하게 될 환경을 이해하여, 다양한 환경에서 소프트웨어를 손쉽게 사용할 수 있도록 일반적인 배포 형태로 패키징한다.
- 사용자를 중심으로 진행되는 작업이므로 사용자의 편의성 및 실행 환경을 우선적으로 고려해야 한다.

답:

[기출 예상 문제]

2. 제품 소프트웨어 패키징은 사용자를 위해 진행되는 작업으로서, 고객 편의성 및 사용자 실행 환경을 우선 고려하여 진행한다. 다음 제시된 보기 중 사용자를 중심으로 패키징 할 때의 고려사항으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- (ㄱ) 사용자의 시스템 환경, 즉 운영체제, CPU, 메모리 등에 필요한 최소 환경을 정의한다.
- (ㄴ) U는 사용자가 눈으로 직접 확인할 수 있도록 시각적인 자료와 함께 제공하고 매뉴얼과 일치시켜 패키징한다.
- (ㄷ) 제품 소프트웨어는 하드웨어와는 별개로 적용될 수 있도록 패키징을 제공한다.
- (ㄹ) 다양한 사용자의 요구사항을 반영할 수 있도록 패키징의 변경 및 개선에 대한 관리를 항상 고려한다.
- (ㅁ) 고객의 신뢰성을 고려한 안정적인 배포가 중요하다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

3. 다음에 제시된 소프트웨어 패키징 작업 과정을 순서대로 나열하시오.

- | | |
|---------------|-----------------|
| (ㄱ) 모듈화 | (ㄴ) 사용자 환경 분석 |
| (ㄷ) 빌드 진행 | (ㄹ) 기능 식별 |
| (ㅁ) 패키징 변경 개선 | (ㅂ) 패키징 및 적용 시험 |

답:

[기출 예상 문제]

4. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- 조직의 최종 사용자인 고객과 릴리즈 정보를 공유하는 문서이다.
- () 정보들은 테스트를 진행하고, 개발팀에서 제공하는 사양에 대해 최종 승인된 후 문서를 통해 배포된다.
- 소프트웨어에 포함된 전체 기능, 서비스의 내용, 개선 사항 등을 사용자와 공유할 수 있다.
- ()을/를 이용해 소프트웨어의 버전 관리나 릴리즈 정보를 체계적으로 관리할 수 있다.
- 소프트웨어 출시 후 개선된 작업이 있을 때마다 관련 내용을 ()에 담아 제공한다.

답:

[기출 예상 문제]

5. 다음 제시된 보기 중 릴리즈 노트를 작성할 때의 고려 사항으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- | |
|--|
| (ㄱ) 개발팀에서 직접 작성하여야 한다. |
| (ㄴ) 미래 시제로 작성되어야 한다. |
| (ㄷ) 배포 시부터 신규 소스, 빌드 등 이력을 정확하게 관리하여 진행한다. |
| (ㄹ) 개발자와 테스터가 함께 협업을 해야 하고 최초 및 변경, 개선 항목까지 연결되어 다음 항목에 대한 정보들이 릴리즈 노트를 통해 작성되어야 한다. |

답:

[기출 예상 문제]

6. 다음 제시된 보기 중 릴리즈 노트에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- | |
|---|
| (ㄱ) 릴리즈 노트에는 테스트 과정과 정보가 포함된다. |
| (ㄴ) 사용자에게 보다 더 확실한 정보를 제공한다. |
| (ㄷ) 기본적으로 전체적인 제품의 수행 기능 및 서비스의 변화를 공유한다. |
| (ㄹ) 전체적인 버전 관리 및 릴리즈 정보를 체계적으로 관리할 수 있다. |

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

7. 다음은 소프트웨어 패키징 작업 과정에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 단계를 고르시오.

설명	구분
<ul style="list-style-type: none"> - 기능 수행을 위한 입출력 데이터 정의 - 전체적인 기능 정의 및 데이터 흐름 - 기능 단위 및 출력에 대한 상세 정의 	①
<ul style="list-style-type: none"> - 기능 단위 및 서비스 분류 - 기능 공유와 재활용 분류 - 모듈 간 결합도와 응집도 식별 	②
<ul style="list-style-type: none"> - 개발 소스 및 컴파일 결과물 준비 - 정상 기능 단위 및 서비스 분류 - 빌드 도구 확인 및 정상 수행 - 컴파일 이외의 도구의 다양한 기능 확인 	③

(ㄱ) 모듈화 (ㄴ) 사용자 환경 분석
 (ㄷ) 빌드 진행 (ㄹ) 기능 식별
 (ㄴ) 패키징 변경 개선 (ㅂ) 패키징 및 적용 시험

답 ①
 ②
 ③

[기출 예상 문제]

8. 다음은 초기 버전 릴리즈 노트의 작성 항목에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 용어를 고르시오.

항목	설명
①	문서 이름, 제품 이름, 버전 번호, 릴리즈 날짜, 참고 날짜, 노트 버전 등
②	버그 발견에 대한 과정 설명
③	버전 변경에 따른 최종 사용자 기준의 기능 및 응용 프로그램 상의 영향도 기술
④	버전 변경에 따른 SW의 지원 프로세스 및 영향도 기술
⑤	회사 및 표준 제품과 관련된 메시지. 프리웨어, 불법 복제 방지, 중복 등 참조에 대한 고지 사항

(ㄱ) 면책 조항 (ㄴ) 재현 항목
 (ㄷ) 헤더 (ㄹ) 사용자 영향도
 (ㄴ) SW 지원 영향도

답 ① ② ③
 ④ ⑤

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

9. 다음은 릴리즈 노트를 추가 작성할 때, 예외 케이스에 대한 고려사항을 설명한 것이다. ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

1. 테스트 단계에서의 () 출시

: 제품 소프트웨어의 차기 버전이나 신규 버전의 () 테스트 단계에서도 릴리즈 버전으로 정보를 체크하여 릴리즈 노트를 작성할 수 있다. 이럴 때는 자체 기준을 수립하여 현 ()을/를 신규 소스로 하여 릴리즈를 할지, 예외 사항으로 ()에 대한 릴리즈 노트를 따로 만들지 사전에 정의해야 한다.

2. 사용자 요청에 따른 특이한 케이스 발생

: 제품 소프트웨어가 사용자에게 배포됨에 따라 기존에 배포된 릴리즈 노트의 연락처 정보를 통해 사용자의 의견이 접수된 경우이다. 개발 팀 내부에서 허용되는 범위 내에서 요청이 접수될 경우 이를 자체 기능 향상과는 별도의 버전으로 새로 추가하여 릴리즈 노트를 작성할 수 있다.

답:

[기출 예상 문제]

10. 다음에 제시된 릴리즈 노트 작성 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 영향도 체크
- (ㄴ) 릴리즈 정보 확인
- (ㄷ) 릴리즈 노트 개요 작성
- (ㄹ) 정식 릴리즈 노트 작성
- (ㅁ) 모듈 식별
- (ㅂ) 추가 개선 항목 식별

답:

[기출 예상 문제]

11. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- ()은/는 배포를 위한 패키징 시에 디지털 콘텐츠의 지적 재산권을 보호하고 관리하는 기능을 제공하며, 안전한 유통과 배포를 보장하는 도구이자 솔루션이다.
- 특히 ()은/는 불법 복제로부터 디지털 콘텐츠의 지적 재산권을 보호해 주는 사용 권한 제어 기술, 패키징 기술, 라이선스 관리, 권한 통제 기술 등을 포함한다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

12. 다음은 릴리즈 노트 작성 절차에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 단계를 고르시오.

설명	구분
<ul style="list-style-type: none"> - 제품 및 변경에 대한 개요 메모 - 개발 소스의 빌드에 따른 결과물 기록 - 버전 및 형상 관리에 대한 전반적인 노트 기록 	①
<ul style="list-style-type: none"> - 발생한 버그의 설명, 개선한 릴리즈 항목 기술 - 버그 발견을 위한 테스트 및 환경 기록 - 이슈, 버그 발생에 따른 S/W 및 사용자 입장에서 영향도 기술 	②
<ul style="list-style-type: none"> - 릴리즈 정보, Header 및 개요 반드시 포함 - 정식 버전을 기준으로 릴리즈 노트의 개요 작성 - 개선한 포인트를 중심으로 원인, 테스트 내용 기술 - 이슈, 버그에 따른 영향도 기술 	③

- (ㄱ) 영향도 체크
 (ㄴ) 릴리즈 노트 개요 작성
 (ㄷ) 정식 릴리즈 노트 작성

[기출 예상 문제]

13. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- ()은/는 문학 학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물인 저작물에 대한 배타적 독점적 권리로 타인의 침해받지 않을 고유한 권한이다.
 - 컴퓨터 프로그램들과 같이 복제하기 쉬운 저작물에 대해 불법 복제 및 배포 등을 막기 위한 기술적인 방법을 통칭해 () 보호 기술이라고 한다.

답:

답 ①

②

③

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

14. 다음은 제품 소프트웨어 패키징 도구를 사용할 때의 고려사항에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

고려사항	설명
①	패키징 시 사용자에게 배포되는 소프트웨어임을 감안하여 반드시 내부 콘텐츠에 대한 암호화 및 보안을 고려한다.
②	패키징 도구를 활용하여 여러 가지 이기종 콘텐츠 및 단말기 간 DRM 연동을 고려한다.
③	사용자의 입장에서 불편해질 수 있는 문제를 고려하여, 최대한 효율적으로 적용한다.
④	제품 소프트웨어의 종류에 맞는 알고리즘을 선택하여 배포 시 범용성에 지장이 없도록 고려한다.

- (ㄱ) 사용자 편의성 고려
 (ㄴ) 적합한 암호화 알고리즘 적용
 (ㄷ) 암호화/보안 고려
 (ㄹ) 이기종 연동 고려

답 ① ② ③ ④

[기출 예상 문제]

15. 다음 설명의 ()안에 들어갈 가장 적합한 용어를 영문으로 쓰시오.

- 웹을 통해 유통되는 각종 디지털 콘텐츠의 안전 분배와 불법 복제 방지를 위한 보호방식을 말한다.
- 원본 콘텐츠가 아날로그인 경우에는 디지털로 변환한 후 패키저에 의해 () 패키징을 수행한다.
- 패키징을 수행하면 콘텐츠에는 암호화된 저작권자의 전자서명이 포함되고 저작권자가 설정한 라이선스 정보가 클리어링 하우스에 등록된다.
- 사용자가 콘텐츠를 사용하기 위해서는 클리어링 하우스에 등록된 라이선스 정보를 통해 사용자 인증과 콘텐츠 사용 권한 소유 여부를 확인받아야 한다.

답:

[기출 예상 문제]

16. 다음에 제시된 패키징 도구 설치 및 배포 과정을 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 정상 배포 확인 (ㄴ) 패키징 도구 식별
 (ㄷ) 배포 작업 (ㄹ) 패키징 수행
 (ㄱ) 빌드 내용 식별 (ㄴ) 패키징 도구 설치

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 패키징]

[기출 예상 문제]

17. 다음은 디지털 저작권 관리의 구성요소에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

요소	설명
①	콘텐츠를 제공하는 저작권자
②	쇼핑몰 등으로써 암호화된 콘텐츠 제공
③	콘텐츠를 구매해서 사용하는 주체
④	콘텐츠를 메타 데이터와 함께 배포 가능한 형태로 묶어 암호화하는 프로그램
⑤	배포된 콘텐츠의 이용 권한을 통제하는 프로그램
⑥	콘텐츠 원본을 안전하게 유통하기 위한 전자적 보안 장치
⑦	저작권에 대한 사용 권한, 라이선스 발급, 사용량에 따른 결제 관리 등을 수행하는 곳

(ㄱ) 클리어링 하우스 (ㄴ) 콘텐츠 제공자
 (ㄷ) 패키지 (ㄹ) 콘텐츠 분배자
 (ㄴ) 콘텐츠 소비자 (ㅁ) DRM 컨트롤러
 (ㅅ) 보안 컨테이너

답 ① ② ③ ④
 ⑤ ⑥ ⑦

[기출 예상 문제]

18. 다음은 디지털 저작권 관리의 기술요소에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

요소	설명
①	콘텐츠 및 라이선스를 암호화하고 전자서명을 할 수 있는 기술
키 관리	콘텐츠를 암호화한 키에 대한 저장 및 분배 기술
②	콘텐츠를 암호화된 콘텐츠로 생성하기 위한 기술
식별 기술	콘텐츠에 대한 식별 체계 표현 기술
③	라이선스의 내용 표현 기술
정책 관리	라이선스 발급 및 사용에 대한 정책 표현 및 관리 기술
④	크랙에 의한 콘텐츠 사용 방지 기술
인증	라이선스 발급 및 사용의 기준이 되는 사용자 인증 기술

(ㄱ) 크랙 방지 (ㄴ) 저작권 표현
 (ㄷ) 암호화 (ㄹ) 암호화 파일 생성

답 ① ② ③ ④

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

1. 다음 설명의 ()안에 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- 제품 소프트웨어 ()은/는 제품 소프트웨어 개발단계부터 적용한 기준이나 패키징 이후 설치 및 사용자 측면의 주요 내용 등을 기록한 문서이다.
- 사용자 중심의 기능 및 방법을 나타낸 설명서와 안내서를 의미한다.
- 제품 소프트웨어 ()은/는 설치 매뉴얼과 사용자 매뉴얼이 있다.
- 실제 개발자들이 많이 겪어 보지 못하는 영역이어서 개발보다도 더 어려움을 겪는 작업이다. 요즘은 () 작성 프로그램이나 툴을 이용하기도 하지만 전통적으로 작성 내용에 맞추어 항목별로 작성하게 된다.

답:

[기출 예상 문제]

2. 설치 매뉴얼 작성의 기본 사항에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- (ㄱ) 최초 설치 실행부터 완료까지 순차적으로 진행한다.
- (ㄴ) 각 단계별 메시지 및 해당 화면을 순서대로 전부 캡처하여 설명한다.
- (ㄷ) 사용자의 기준이 아닌 개발자의 기준으로 작성한다.
- (ㄹ) 설치 중간에 이상 발생 시 해당 메시지 및 에러에 대한 내용을 분류하여 설명한다.

답:

[기출 예상 문제]

3. 제품 소프트웨어를 설치할 때 설치를 위한 환경 체크 항목 중 두 가지만 쓰시오.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

4. 소프트웨어 설치 매뉴얼의 서문에는 문서 이력, 설치 매뉴얼의 주석, 설치 도구의 구성, 설치 환경 체크 항목을 기술하며, 설치 도구의 구성에는 설치 관련 파일들에 대한 설명이 있다. 다음 설명에 대한 가장 적합한 확장자를 고르시오.

구분	설명
①	실행 가능한 파일
②	장치의 드라이버 등 프로그램 설치 과정에서 필요한 경우 호출해서 사용하는 동적 링크 라이브러리 파일
③	Windows 기반 컴퓨터의 기본 구성 값을 변경해야 하는 경우 사용되는 설정 초기화 파일
④	HTML로 구성된 도움말 파일

(ㄱ) dll (ㄴ) chm
(ㄷ) exe (ㄹ) ini

답 ① ② ③ ④

[기출 예상 문제]

5. 다음은 제품 소프트웨어 설치 매뉴얼의 기본사항에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

항목	설명
①	- 주요 기능 및 UI 설명 - UI 및 화면 상의 버튼, 프레임 등을 도식화하여 설명
②	- 설치하기 위한 관련 파일 설명 - 설치 구동을 위한 exe 실행 파일 - ini 나 log 파일 같은 관련 파일
③	- Windows 구동용 설치 아이콘 설명
④	- 제품 소프트웨어 이외의 관련 설치 프로그램 정보 - 관련 프로그램 제작사 추가 정보 기술

(ㄱ) 설치 관련 파일 (ㄴ) 관련 추가 정보
(ㄷ) 설치 아이콘 (ㄹ) 제품 소프트웨어 개요

답 ① ② ③ ④

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

6. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 설치 매뉴얼 작성 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) UI 분류
- (ㄴ) Uninstall 절차 확인
- (ㄷ) 최종 매뉴얼 적용
- (ㄹ) 이상 Case 확인
- (ㅁ) 기능 식별
- (ㅂ) 설치 파일/백업 파일 확인

답:

[기출 예상 문제]

7. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- 제품 소프트웨어 ()은/는 사용자가 소프트웨어를 사용하는 과정에서 필요한 내용을 문서로 기록한 설명서와 안내서이다.
- ()은/는 사용자가 소프트웨어 사용에 필요한 절차, 환경 등의 제반사항이 모두 포함되도록 작성한다.
- 개발된 컴포넌트 사용 시에 알아야 할 내용을 기술하며 패키지의 기능, 패키지의 인터페이스, 포함하고 있는 메서드나 오퍼레이션과 메서드의 파라미터 등의 설명이 포함되어 있다.
- ()은/는 컴포넌트 명세서와 컴포넌트 구현 설계서를 기반으로 작성한다.

답:

[기출 예상 문제]

8. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 사용자 매뉴얼 작성 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 구성 요소별 내용 작성
- (ㄴ) 작성 지침 정의
- (ㄷ) 사용자 매뉴얼 구성요소 정의
- (ㄹ) 사용자 매뉴얼 검토

답:

[기출 예상 문제]

9. 제품 소프트웨어 사용자 매뉴얼의 작성 항목 중 기록 보관은 제품 소프트웨어 등록과 관련한 기록에 대한 내용을 기재하는 것이다. 이러한 기록 보관의 기록 항목을 두 가지만 쓰시오.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

10. 제품 소프트웨어 사용자 매뉴얼 작성 절차 중 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 고르시오.

- 작성된 사용자 매뉴얼이 개발된 제품의 기능을 제대로 설명하는지, 제품 사용 시 부족한 정보가 없는지 등을 검사한다.
- 해당 기능별 관련 개발자와 함께 검토하면 기능 내용이나 인터페이스, 메서드나 메서드의 파라미터 등이 보다 정확히 반영할 수 있어서 더욱 효과적이다.
- 개발된 프로그램을 사용자 지침서의 내용에 따라 수행시킨다.
- 점검 사항을 반영하여 사용자 지침서를 수정, 보완한다.

- (ㄱ) 구성 요소별 내용 작성
- (ㄴ) 작성 지침 정의
- (ㄷ) 사용자 매뉴얼 구성요소 정의
- (ㄹ) 사용자 매뉴얼 검토

답:

[기출 예상 문제]

11. 다음은 제품 소프트웨어 사용자 매뉴얼의 기본사항에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

항목	설명
①	<ul style="list-style-type: none"> - 최소 환경 설명 - 최초 동작을 위한 설명 - 제품 소프트웨어 동작 시 프로그램 충돌사항 혹은 안전하게 이용하기 위한 주의사항
②	<ul style="list-style-type: none"> - 제품 소프트웨어의 사용 종료 및 관리 등에 대한 내용 기재
③	<ul style="list-style-type: none"> - 제품 구별을 위한 모델, 버전별 UI 및 기능의 차이를 간단히 기술
④	<ul style="list-style-type: none"> - 개발 언어 및 호환 OS - 설치 마법사 이후 사용자가 구동하기까지의 과정 요약

- (ㄱ) 모델, 버전별 특징
- (ㄴ) 제품 소프트웨어 사용
- (ㄷ) 제품 소프트웨어 구동 환경
- (ㄹ) 제품 소프트웨어 관리

답 ①

②

③

④

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

12. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- 제품 소프트웨어 ()은/는 배포 정보를 포함한 개발된 컴포넌트 또는 패키지가 제품화된 문서이다.
- 최종 완성 단계에서 사용자가 정상 사용할 수 있도록 공식적인 인증 절차를 통하여 사용자에게 배포되도록 한다.
- 개발된 컴포넌트 또는 패키지에 대해 제품화하고 배포 정보를 포함하여 진행하는 것으로 버전, 시스템이 설치 및 운영을 위한 요구 사항, 설치 방법, 달라진 기능, 알려진 버그 및 대처 방법 등을 포함하여 배포한다.

답:

[기출 예상 문제]

13. 다음은 제품 소프트웨어 및 매뉴얼 배포용 미디어 제작 절차 중 관리 체계 확인 단계에 대한 설명이다. ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- ()의 체계 및 룰을 사전에 정의한다.
- ()을/를 일괄 관리할 수 있도록 등록 및 관리 체계를 수립한다.
- () 관리 체계를 정립하고 이를 시스템화한다.

답:

[기출 예상 문제]

14. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 및 매뉴얼 배포용 미디어 제작 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 배포용 미디어 선정
- (ㄴ) 최종 배포본 검증
- (ㄷ) 배포용 미디어 포함 정보 확인
- (ㄹ) 관리 체계 확인
- (ㅁ) 최종 미디어 인증 확인 및 배포
- (ㅂ) 설치 파일/매뉴얼 확인

답:

[기출 예상 문제]

15. 제품 소프트웨어 배포본의 중요사항에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- (ㄱ) 배포용 미디어를 제작할 때에는 저작권 및 보안에 유의하여 제작한다.
- (ㄴ) 신규 및 변경을 고려하여 배포본에는 고유 버전 및 배포 단위의 기준을 정한다.
- (ㄷ) 제품 소프트웨어의 배포본은 최종 완성된 제품으로 유일성을 고려하여 배포한다.
- (ㄹ) 배포본은 자체의 그래픽을 반드시 부착하여 복제 및 사후 지원을 고려하여 제작한다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 매뉴얼 작성]

[기출 예상 문제]

16. 제품 소프트웨어의 설치 파일 및 매뉴얼의 미디어 기본 구성 항목 중 두 가지만 쓰시오.

답:

[기출 예상 문제]

17. 다음에 제시된 오프라인 미디어 제작 단계를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) Install 파일 확인
- (ㄴ) 시리얼 넘버 확인
- (ㄷ) 제작, 정상 동작 확인
- (ㄹ) 오프라인 미디어 준비
- (ㅁ) 매뉴얼 확인

답:

[기출 예상 문제]

18. 다음은 배포용 미디어 제작 방법에 대한 설명이다. ()안에 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

배포용 미디어는 (①), (②)(으)로 각각 제작할 수 있으며, 각 유형별로 특성에 맞추어 제작한다.

1. (①) 미디어

- CD나 USB메모리와 같은 (①) 상으로 제품을 배포 가능하도록 제작한다.

- CD나 USB메모리에는 반드시 고유의 시리얼 넘버를 포함하여 복제 등의 불법 유통을 방지한다. 시리얼 넘버는 이를 체계적으로 등록 관리해야 하며, 미디어 제작과는 별개로 이에 대한 관리 시스템을 사전에 확보해야 한다. 배포본에는 패키지 설치 기준의 Install 버전을 작성하고, 문서 파일은 사용자 매뉴얼 및 설치 매뉴얼이 전부 포함될 수 있도록 한다.

2. (②) 미디어

- (②) 상에도 제품의 업그레이드나 패치 버전 등을 만들어 배포한다. 업그레이드나 오류 패치, 기능 수정 등은 빈번하게 일어날 수 있으므로, 사용자의 편의를 위해 정식 버전에 한하여 제품 지원을 계속한다.

- (②) 상에서 제작되는 미디어는 그 특성에 맞도록 실행 파일로 통합하여 제작한다. 또 이 때에는 이전 버전 및 추가 버전에 대해서도 통합 관리를 해야 한다.

답 ①

②

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

1. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- ()은/는 소프트웨어의 개발 과정에서 소프트웨어의 변경 사항을 관리하기 위해 개발된 일련의 활동이다.
- 소프트웨어의 변화를 시간에 따라 기록하고 특정 시점의 버전을 다시 꺼내올 수 있도록 관리하는 체계를 의미한다.
- ()은/는 소프트웨어 개발의 전체 비용을 줄이고, 개발 과정의 여러 방해 요인이 최소화되도록 보증하는 것을 목적으로 한다.
- 소프트웨어에서 변경 통제 시점을 정하고, 변경을 철저히 관리 통제하는 것이 중요하며, 이에 따라 전체적인 버전 체계가 관리된다.

답:

[기출 예상 문제]

2. 다음 제시된 보기 중 제품 소프트웨어의 형상 관리에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- (ㄱ) 지속적인 소프트웨어의 변경 사항을 체계적으로 추적하고 통제할 수 있다.
- (ㄴ) 제품 소프트웨어에서 발견된 버그나 수정 사항을 추적할 수 있다.
- (ㄷ) 배포판의 버그 및 수정에 대한 추적의 결여 및 무절제한 변경이 난무한다.
- (ㄹ) 형상 관리가 잘되지 않으면 제품 소프트웨어의 가시성의 결핍이 일어난다.

답:

[기출 예상 문제]

3. 제품 소프트웨어의 형상 관리 역할에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오.

- (ㄱ) 동일한 프로젝트에 대해 여러 개발자가 동시에 개발이 가능하다.
- (ㄴ) 형상 관리를 통해 이전 변경이나 버전에 대한 정보에 대해 정해진 시간에만 접근이 가능하다.
- (ㄷ) 에러가 발생했을 경우 빠른 시간 내에 복구가 가능하다.
- (ㄹ) 사용자의 요구에 따라 적시에 최상의 소프트웨어를 공급한다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

4. 다음은 제품 소프트웨어 버전 관리 도구의 버전 관리 항목에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

항목	내용
①	최신 버전의 파일들과 변경 내역에 대한 정보들이 저장되어 있는 곳이다.
Import	버전 관리가 되고 있지 않은 아무것도 없는 저장소에 처음으로 파일을 복사한다.
②	프로그램을 수정하기 위해 저장소에서 파일을 받아온다. 소스 파일과 함께 버전 관리를 위한 파일들도 받아온다.
③	(②) 한 파일의 수정을 완료한 후 저장소의 파일을 새로운 버전으로 갱신한다.
④	(③)을 수행할 때 이전에 갱신된 내용이 있는 경우에는 충돌을 알리고 diff 도구를 이용해 수정한 후 갱신을 완료한다.
Update	(①)에 있는 최신 버전으로 자신의 작업 공간을 동기화한다.

(↵) Commit (↵) Repository
(⇐) Check-out (⇒) Check-in

[기출 예상 문제]

5. 다음은 제품 소프트웨어의 작업 단계별 버전 등록 기법에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 기법을 쓰시오.

기법	설명
가져오기	개발자가 신규로 어떤 파일을 저장소에 추가
인출	추가되었던 파일을 개발자가 인출
①	개발자가 인출된 파일을 수정한 다음, 저장소에 (①)하면서 설명을 붙인다.
②	(①) 작업 이후 새로운 개발자가 자신의 작업 공간을 (②)한다. 이때 기존 개발자가 추가했던 파일이 전달된다.
③	새로운 개발자가 추가된 파일의 수정 기록을 보면서 기존 개발자가 처음 추가한 파일과 이후 변경된 파일의 (③) 확인

답 ①
②
③

답 ① ② ③ ④

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

6. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 버전 등록 과정을 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 버전 관리 필요성 체크
- (ㄴ) 버전 관리 용어 확인
- (ㄷ) Commit/Update
- (ㄹ) 버전 관리 도구 사용법 숙지
- (ㅁ) 버전 등록
- (ㅂ) 버전 관리 개념 숙지

답:

[기출 예상 문제]

7. 버전 관리 도구를 통해 현업에서는 다양한 방향으로 버전 관리를 진행해 간다. 이러한 버전 관리 도구의 종류 중 세 가지만 쓰시오.

답:

[기출 예상 문제]

8. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

제품 소프트웨어 () 도구는 형상 관리 지침을 활용하여 제품 소프트웨어의 신규 개발, 변경, 개선과 관련된 수정 사항을 관리하는 도구이다.

* () 도구 사용 시 유의 사항

- 효율적인 () 도구 사용을 위해서는 관리 도구의 다양한 기능 활용, 지속적인 ()와/과 () 기준 등이 필요하며, () 도구 사용 관련, 문제 발생 시 해결 매뉴얼 사전 준비가 필요하다.
- 제품 소프트웨어의 기능이 작을수록 () 정도를 그에 맞게 적절히 조정해야 한다.
- () 항목을 정하고 버전 관리 도구에 의한 변경 사항은 공식적인 합의에 의하여 실시한다.
- 배포 후 수정 중인 소프트웨어의 () 도구 사용은 신중하게 진행하여야 한다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

9. 다음은 제품 소프트웨어의 방식에 따른 버전 관리 도구의 유형에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

구분	내용
①	<ul style="list-style-type: none"> -매일 개발이 완료된 파일을 약속된 위치의 공유 폴더에 복사하는 방식이다. - 담당자 한 명이 매일 공유 폴더의 파일을 자기 PC로 복사하고 컴파일하여 에러 확인과 정상 동작 여부를 확인한다. - 정상 동작일 경우 다음날 각 개발자들이 동작 여부를 확인한다.
②	<ul style="list-style-type: none"> - 중앙에 버전 관리 시스템을 항상 동작시킨다. - 개발자들의 현재 작업 내용과 이전 작업내용 추적에 용이하다.
③	<ul style="list-style-type: none"> - 로컬 저장소와 원격 저장소로 분리된 구조이다. - 개발 완료한 파일을 수정한 다음에 로컬 저장소에 우선적으로 커밋한 이후, 다시 원격 저장소에 반영하는 방식이다.

(ㄱ) 공유 폴더 방식 (ㄴ) 분산 저장소 방식
(ㄷ) 클라이언트/서버 방식

답 ①

②

③

[기출 예상 문제]

10. 다음은 제품 소프트웨어의 버전 관리 도구에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

구분	설명
①	서버와 클라이언트로 구성되어 다수의 인원이 동시에 접근하여 버전 관리를 가능하게 한다.
②	GNU의 버전 관리 시스템으로 ①의 장점은 이어받고 단점은 개선하여 2000년에 발표되었다. 현재 업계 표준으로 사용되고 있다.
③	①와 달리 소스 파일의 수정을 한 사람만으로 제한하여 다수의 사람이 파일의 수정을 동시에 할 수 없도록 파일을 잠금하는 방식으로 버전 컨트롤을 수행한다.
④	②과 비슷한 중앙 통제 방식의 분산 저장소 방식 툴로서 대규모 프로젝트에서 빠른 속도를 내도록 개발되었다.

(ㄱ) RCS (ㄴ) CVS
(ㄷ) SVN (ㄹ) Bitkeeper

답 ①

②

③

④

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

11. 다음은 Subversion의 구성요소에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 보기를 고르시오.

구분	내용
①	- 프로젝트에서 가장 중심이 되는 디렉토리 - 프로젝트에서 개발되는 가장 최신의 소스
②	- (①)에서 뿔어져 나온 나무가지라는 뜻 - 프로젝트에서 개발되는 소스에서 다른 방향으로 개발하는 소스
③	- 이전 버전의 소스를 보관 - 버전 별로 소스 코드를 따로 관리하는 공간

(↖) branch (└) tag
(└) trunk

답 ①
②
③

[기출 예상 문제]

12. 다음 설명의 ()안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 영문으로 쓰시오.

- 기존 리눅스 커널의 버전 컨트롤을 하는 Bitkeeper를 대체하기 위해서 나온 새로운 버전 컨트롤로 현재의 리눅스는 ()을/를 통해 버전 컨트롤이 되고 있다.
- 속도에 중점을 둔 분산형 버전 관리 시스템이며, 대형 프로젝트에서 효과적이고 실제로 유용하다.
- SVN과 다르게 Commit은 로컬 저장소에서 이루어지고 push라는 동작으로 원격 저장소에 반영된다.
- 받을 때도 Pull 또는 Fetch로 서버에서 변경된 내역을 받아 올 수 있다.
- 네트워크에 접근하거나 중앙 서버에 의존하지 않는다.
- ()의 작업 폴더는 모두 전체 기록과 각 기록을 추적할 수 있는 정보를 포함하는 완전한 형태의 저장소이다.
- 파일의 변화를 스냅샷으로 저장한다.

답:

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

13. 제품 소프트웨어 버전 관리 도구를 활용하여 자료를 백업하는 방법으로 백업 대상 데이터 영역 중 변경되거나 증가된 데이터만을 백업받는 방식은?

답:

[기출 예상 문제]

14. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 버전 관리 도구 사용 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 버전 관리 도구 실행
- (ㄴ) 형상 관리 개념 공유
- (ㄷ) 버전 관리 도구 기능별 동작
- (ㄹ) 버전 관리 도구 유의 사항 공유
- (ㅁ) 버전 관리 도구 동작 원리 학습
- (ㅂ) 버전 관리 도구 유의 사항 확인

답:

[기출 예상 문제]

15. 다음은 버전 관리 도구를 통한 관리 작업에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 관리 작업 방법을 고르시오.

관리 작업	활용 사례
①	- 이전 버전으로 복구 필요 시 - 이전 버전의 기능을 재활용 시
②	- 동일 버전의 소스 코드를 두 명 이상의 개발자가 수정할 경우 - 분산 환경에서 두 명 이상의 개발자가 동일한 버전의 소스를 수정할 경우
③	- 하나의 솔루션을 기반으로 여러 버전의 제품을 개발할 경우

- (ㄱ) 여러 버전 솔루션 작업
- (ㄴ) 동일 버전 공동 작업
- (ㄷ) 버전 관리 백업 및 복구

답 ①

②

③

[제품 소프트웨어 패키징>제품 소프트웨어 버전 관리]

[기출 예상 문제]

16. 다음 설명에 가장 부합하는 용어를 쓰시오.

- 버전 관리 라이브러리에 대한 백업 파일은 버전 관리 라이브러리가 저장된 Disk와 분리된 Disk에 저장
- Disk 백업은 1일 1회 실시(단, 일요일은 제외함)
- CD 백업은 1주일 1회 실시
- 실수에 의한 삭제 예방을 위해 백업은 최소 D-2일 분 이상 보관

답:

[기출 예상 문제]

17. 다음에 제시된 제품 소프트웨어 버전 관리 도구 활용 절차를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 버전 관리 도구 추가 기능 식별
- (ㄴ) 백업 기능 및 범위 확인
- (ㄷ) 동일 버전 작업 버전 관리 도구 실행
- (ㄹ) 동일 솔루션 Branch 관리
- (ㅁ) 물리적 백업 정책 공유
- (ㅂ) 버전 현황 관리 식별

답:

[기출 예상 문제]

18. 다음은 Git의 명령어에 대한 설명이다. ()안에 들어갈 가장 적합한 명령어를 쓰시오.

명령어	설명
git (①)	git에서 관리 중인 파일 확인
git (②)	변경 내용을 메시지로 확인 가능
git (③) 브랜치명	브랜치 생성
git (④) master	master 브랜치로 이동
git (⑤) 브랜치명	브랜치를 master 브랜치에 병합

답 ①

②

③

④

⑤