

대 상	과 목	구분	성 명	점 수
우송비트 고급32기	C#언어	이론		

1. 참조형식에 대한 설명으로 잘못된 것은?

- 1) 힙 영역에 할당된다.
- 2) 일부 멤버는 초기화 과정이 필요하므로 오버헤드가 발생할 수 있다.
- 3) 객체 내의 초기값이 설정이 안 된 멤버는 0으로 초기화된다.
- 4) 가비지 수집의 대상이 아니다.

2. 다음 설명 중 잘못된 것을 고르시오.

- 1) int 형 변수를 선언 시에 초기값을 명시하지 않으면 1로 초기화 된다.
- 2) string 클래스는 참조 형식이다.
- 3) C# 은 상수에 static을 지정하는 것을 허용하지 않는다.
- 4) 구조체는 값 형식이다.

3. finally 블록에 대한 설명 중 잘못된 것을 고르시오

- 1) finally 블록 안의 코드는 꼭 실행되는 것이 보장된다
- 2) catch문에서 예외가 발생하여도 finally 블록은 호출된다.
- 3) try 블록에서 return 하면 finally 블록은 호출되지 않는다.
- 4) try 블록은 단 하나의 finally 블록만을 가질 수 있다.

4. 다음 중 OOP의 4가지 주요 개념이 아닌 것은?

- 1) 캡슐화
- 2) 상속성
- 3) 다형성
- 4) 오버라이딩

5. 생성자에 대한 설명으로 맞는 것을 고르시오

- 1) 생성자의 액세스 권한이 private이 될 수 없다.
- 2) 객체 생성시 생성자는 상황에 따라 호출된다.
- 3) 생성자는 오버로드가 불가하다.
- 4) 사용자가 생성자를 정의하면 컴파일러는 디폴트생성자를 생성하지 않는다.

6. readonly에 대한 설명으로 적절한 것을 고르시오

- 1) readonly로 선언된 멤버 필드는 읽기 전용 필드이다.
- 2) readonly로 선언된 멤버 필드는 선언부에서만 값을 설정할 수 있다
- 3) readonly 키워드가 붙으면 인스턴스의 멤버가 아닌 클래스의 멤버가 된다.
- 4) readonly로 선언된 멤버 필드는 값 변경이 가능하다.

7. static 생성자에 대한 설명으로 적절한 것을 고르시오

- 1) 인스턴스의 멤버이다.
- 2) 액세스 권한을 명시해야 한다.
- 3) 사용자에게 의해 명시적으로 호출하여 사용한다.
- 4) 객체의 멤버 사용 전 단 한번 호출된다.

8. 객체 소멸과 관련된 내용 중 틀린것은?

- 1) 힙에 생성된 객체는 가비지컬렉터에 의해 자동 소멸된다.
- 2) Dispose 메서드를 활용해서 자원에 대한 소멸처리를 할 수 있다.
- 3) delete 연산자를 활용하여 객체 소멸이 가능하다.
- 4) 소멸자를 정의하면 객체 소멸시 소멸자가 호출된다.

9. 다음 중 value 형식을 고르시오

- 1) 열거형 2) 배열 3) 인터페이스 4) 클래스

10. 은닉된 멤버 변수를 외부로 노출시킬 목적의 멤버는?

- 1) . 생성자 2) get&set 메서드 3) 가상메서드 4) 스테틱메서드

11. 다음 중 잘못된 코드를 고르시오

- 1) int [] arr = new int[5] 2) int [] arr = new int[]{1,2,3,4,5};
3) int [] arr = {1,2,3,4,5}; 4) int [] arr; arr = {1,2,3,4,5};

12. 다음 설명에 해당되는 문법은?

값형식을 참조형식으로 대입할 때 내부적으로 연동되는 문법이다.

- 1) 직렬화 2) 역직렬화 3) 박싱 4) 언박싱

13. 다음 중 설명이 잘못된 것을 고르시오

- 1) C#의 object형식은 .NET Framework의 Object형식에 대한 별칭이다.
2) Object는 모든 형식 계층 구조에서 최상위 루트이다.
3) Object로부터 파생된 클래스에서 override할 수 있는 멤버는 없다.
4) 모든 클래스는 정의시 반드시 Object 클래스를 부모 클래스로 지정해야 한다.

14. 다음에서 호출하는 메소드에서 값이 할당되지 않은 지역변수를 사용하면 안되는 것은?

```
private void Foo(int a, ref int b, out int c);
```

- 1) a와 b 2) a와 c 3) b와 c 4) 모두

15. 특정 클래스로부터 파생되는 것을 막고자 할 때 사용되는 키워드는?

- 1) override 2) abstract 3) delegate 4) sealed

16. 다음은 무엇에 대한 설명인가?
- 이것은 C++의 함수 포인터와 유사하지만 형식이 안전하다.
- 이것을 통해 메소드를 매개 변수로 전달할 수 있다.
1) 클래스 2) delegate 3) interface 4) 마샬링

17. 다음은 ToString()메소드를 재정의하는 구문이다. 밑줄 친 곳에 들어갈 키워드를 기재하시오.

```
public _____ string ToString()  
{  
    return "Demo";  
}
```

18. 다음과 같은 메소드를 정의하였을 때 a의 값을 내부에서 변경하는 곳이 없다는 에러가 발생하였다. 밑줄 친 곳에 어떠한 키워드가 있어서 그런지 예측하시오.

```
public void Foo(___ int a)  
{  
    Console.WriteLine("Foo");  
}
```

19. 다음의 밑줄 친 곳에 들어갈 코드를 기재하시오.(부모의 생성자 호출)

```
class Musician  
{
```

```
    public Musician(string name){  
    }  
    class Pianist : Musician  
    {  
        public Pianist(string name):__(name){}
```

20. 다음 코드를 컴파일 하였더니 추상 클래스이므로 인스턴스를 생성할 수 없다고 한다. 밑줄 친 곳에 어떠한 키워드가 있는지 유추하라.

```
public ____ class Every  
{  
    public int temp;  
}
```

- 수고하셨습니다.