

15. 제프포인트2

1-8

1. 어떤 유한한 문제도 해결할 수 있도록 하는 알고리즘은 무엇인가? (단, 알고리즘은 유한한 시간 내에 실행되어야 한다.)

① 함수
② 인터프리터
③ 파일
④ 영향 범위

→ 1번, 함수

2. line 함수의 인스턴스인 line을 사용하여, line을 (0,0)로 시작하여 길이 100의 선을 그리는 코드를 작성하시오.

```

line = line(0,0,100)
line.draw()

```

① line = line(0,0,100)
② line = line(0,0,100).draw()
③ line = line(0,0,100).draw()
④ line = line(0,0,100).draw()

→ 3번

3. math 모듈을 사용하여 100의 제곱근을 구하시오.

```

import math
sqrt = math.sqrt(100)

```

① sqrt = math.sqrt(100)
② sqrt = math.sqrt(100)
③ sqrt = math.sqrt(100)
④ sqrt = math.sqrt(100)

→ 4번

4. 특정 블록의 위치를 변경하는 함수, 함수를 호출하는 블록을 무엇이라고 하는가?

① 모듈
② 패키지
③ 인터프리터
④ 라이브러리

→ 1번, 모듈

5. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

6. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

7. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 2번

8. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 2번

9-15

9. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 4번, 20 (한 번 나열된 것만)

10. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 영향 범위 프로그램
② 객체지향 프로그램
③ 객체지향 프로그램
④ 객체지향 프로그램

→ 4, 객체지향 프로그램

11. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 4번, 20 (한 번 나열된 것만)

12. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

13. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

14. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 4번, 20 (한 번 나열된 것만)

15. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

16-20

16. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 4번, 20 (한 번 나열된 것만)

17. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 2번, random.randint(1, 9)

18. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번

19. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 4번, 20 (한 번 나열된 것만)

20. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

연습문제

1. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

2. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20

3. 다음 코드를 실행하면, 변수 a의 값은 무엇인가?

```

a = 10
b = 20
a = b

```

① 10
② 20
③ 30
④ 40

→ 3번, 20