

1-8

1. 유사한 유형의 문제를 반복해서 풀 수 있도록 돕는 코딩 연습을 위한 코딩 연습은 어떤 것일까?
① 함수
② 인터프리터
③ 파일
④ 명령 줄
→ 1번 함수

2. line 클래스의 인스턴스 m의 멤버 _len을 10으로 수정하기 위한 코드를 보라?
class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
① self._len = 10
② self._len = 10
③ self._len = 10
④ self._len = 10
→ 3번

3. math 모듈 사용을 위한 인자의 쓰임을 보라?
a, b = 10, 20
print(a * b) # 200
print(a + b) # 30
print(a - b) # -10
print(a / b) # 0.5
① import math
② import math as m
③ from math import *
④ from math import *
→ 4번

4. 특정 목적을 위해 사용되는 함수, 상수 및 클래스를 모아 놓은 집합체는?
함수 상수 클래스
→ 1번 모듈

5. 특정한 배열 순서나 규칙적인 의미가 있는, 일련의 수는?
① 복소수
② 비트
③ 난수
④ 정수
→ 3번 난수

6. 대규모 소프트웨어 개발에 자원을 투입하여 초기에 예상된 결과물과 다를 수 있는 소프트웨어 개발 과정과 관련된 것은?
① 프로그래밍 빌드 과정
② 소프트웨어 모델링
③ 소프트웨어 개발 라이프사이클
④ DevOps
→ 3번 소프트웨어 개발 라이프사이클

7. 매개변수 값의 값을 반환하는 summation 함수에 대해 반올림을 할 때는?
def summation(numbers):
 sum = sum + 1
 return sum
① 1 + numbers
② for i in numbers:
 1 + i
③ 1 + i
④ 1 + i
→ 2번

8. 딕셔너리의 구성요소와 용어가 올바르게 매핑된 것은?
① 값(value)
② 항목(item)
③ 딕셔너리(dictionary)
④ 키(key)
→ 2번

9-15

9. 매개변수는 전달된 수치를 기반으로 실행되는 함수이다. 함수의 실행을 중단시키는 것은?
def reverse_string(s):
 while len(s) > 0:
 s = s[::-1]
 return s
① ++
② --
③ break
④ continue
→ 4번 break (함수 실행 중단)

10. 개체와 개체 사이의 상호작용으로 프로그램을 구성하는 프로그래밍 패러다임은?
① 명령형 프로그래밍
② 객체지향 프로그래밍
③ 구조적 프로그래밍
④ 객체지향 프로그래밍
→ 4번 객체지향 프로그래밍

11. 아래의 Kharib 파일을 읽고 처리하는 프로그램이다. 다음 코드를 따라 답하시오.
kharib = open('kharib.txt', 'r')
kharib_text = kharib.read()
for line in kharib_text:
 print(line.strip())
① kharib_text = kharib.read()
② kharib_text = kharib.read()
③ kharib_text = kharib.read()
④ kharib_text = kharib.read()
→ 1번 kharib_text = kharib.read()

12. 피인 처리 후 프로그램이 종료되기 전 파일에 대한 바이트 작업으로 (4)에 들어갈 올바른 코드는?
① kharib_text = kharib.read()
② kharib_text = kharib.read()
③ kharib_text = kharib.read()
④ kharib_text = kharib.read()
→ 1번 kharib_text = kharib.read()

13. 함수의 여러 결과 반환 시 사용하는 키워드는?
① break
② result
③ return
④ continue
→ 3번 return

14. 다음은 EDP 구조로 구분된다. 이벤트 루프의 역할에 대한 설명은?
① 이벤트 생성 여부 확인 및 전달
② 이벤트 발생에 따른 이벤트 생성
③ 이벤트 저장
④ 이벤트 발생에 따른 코드 실행
→ 1번 이벤트 생성 여부 확인 및 전달

15. 스크립트에 개괄적인 리마인더를 제공하는 것은?
① 개괄
② 분석
③ 구현
④ 테스트
→ 1번 개괄

16-20

16. 대체할 프로그램에서 객체의 구성요소가 아닌 것은?
① 메소드
② 속성
③ 데이터 필드
④ 내장 함수
→ 4번 내장 함수

17. 아래의 코드는 어떤 소스코드이다. 다음 코드를 따라 답하시오.
class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
① class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
② class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
③ class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
④ class line:
 def __init__(self, length):
 self._len = length
 def get_len(self):
 return self._len
 def set_len(self, length):
 self._len = length
→ 1번 class line: def __init__(self, length): self._len = length def get_len(self): return self._len def set_len(self, length): self._len = length

18. 아래의 코드는 2차원 리스트 board에 포함된 모든 항목을 출력하는 함수이다. 다음 코드를 따라 답하시오.
def show_board(board):
 for row in board:
 for item in row:
 print(item, end=' ')
 print()
① show_board(board)
② show_board(board)
③ show_board(board)
④ show_board(board)
→ 1번 show_board(board)

19. 아래의 코드는 2차원 리스트 board에 포함된 모든 항목을 출력하는 함수이다. 다음 코드를 따라 답하시오.
def show_board(board):
 for row in board:
 for item in row:
 print(item, end=' ')
 print()
① show_board(board)
② show_board(board)
③ show_board(board)
④ show_board(board)
→ 1번 show_board(board)

20. 아래의 코드는 2차원 리스트 board에 포함된 모든 항목을 출력하는 함수이다. 다음 코드를 따라 답하시오.
def show_board(board):
 for row in board:
 for item in row:
 print(item, end=' ')
 print()
① show_board(board)
② show_board(board)
③ show_board(board)
④ show_board(board)
→ 1번 show_board(board)