

# 01

## 왜 파이썬인가?



# Q1

다음 중 파이썬의 특징에 대한 설명으로 옳지 **않은** 것을 고르시오.

- ① 문법이 쉽고 프로그램 작성이 간단하다.
- ② 유료로 사용해야 한다.
- ③ 유지 보수 및 관리가 용이하다.
- ④ 라이브러리가 풍부하여 확장성이 좋다.

정답

- ② 유료로 사용해야 한다.

# Q2

다음 중 파이썬으로 작성할 수 없는 프로그램을 고르시오.

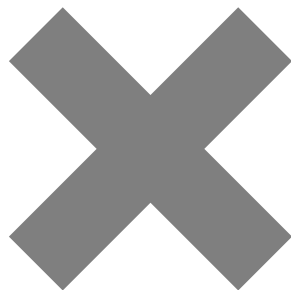
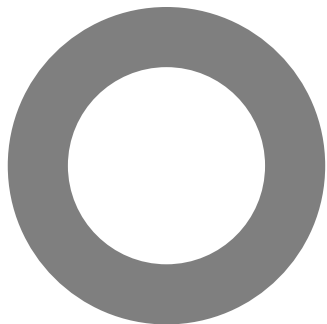
- ① 웹 프로그램을 만들 수 있다.
- ② 데이터 분석 프로그램을 만들 수 있다.
- ③ 시스템 유틸리티를 제작할 수 있다.
- ④ 모바일 앱을 만들 수 있다.

정답

- ④ 모바일 앱을 만들 수 있다.

# Q3

파이썬 IDLE는 파이썬 프로그램 작성을 도와주는  
통합개발 환경이다.



정답

0

# Q4

파이썬 IDLE 프로그램 실행 단축키를 고르시오.

- ① F2
- ② F3
- ③ F4
- ④ F5

**정답**

④ F5



# 02 변수와 연산자





# Q1

다음 보기 중 변수에 대한 설명으로  
**잘못**된 것을 고르시오.

- ① 파이썬은 변수의 선언을 생략해도 된다.
- ② 변수 종류에는 정수, 실수, 불형, 문자형 등이 있다.
- ③  $a = b$ 와 같이 변수에 변수를 대입할 수 없다.
- ④ `type()` 함수는 변수의 데이터형을 출력한다.

## 정답

- ③  $a = b$ 와 같이 변수에 변수를 대입할 수 없다.

# Q2



다음과 같이 변수 a와 b에 값이 할당되어 있을 때  
계산식과 결과가 **잘못**된 것을 고르시오.

보기

a = 4, b = 2

- ①  $a + b \Rightarrow 6$
- ②  $a \% b \Rightarrow 0$
- ③  $a // b \Rightarrow 2$
- ④  $a ** 2 \Rightarrow 8$





Q2

다음과 같이 변수 a와 b에 값이 할당되어 있을 때  
계산식과 결과가 **잘못**된 것을 고르시오.

보기

 $a = 4, b = 2$ 

①  $a + b \Rightarrow 6$

②  $a \% b \Rightarrow 0$

$// b \Rightarrow 2$

$* 2 \Rightarrow 8$

정답

④  $a ** 2 \Rightarrow 8$

# Q3



다음 코드는 본인의 이름과 나이를 출력하는 프로그램이다. **잘못**된 것을 고르시오.

보기

ㄱ) name=나코딩

ㄴ) print(name)

ㄷ) age=20

ㄹ) print(age)

① ㄱ

② ㄷ

③ ㄴ

④ ㄹ

# Q3

다음 코드는 본인의 이름과 나이를 출력하는 프로그램이다. **잘못**된 것을 고르시오.



보기

ㄱ) name=나코딩

ㄴ) print(name)

ㄷ) age=20

ㄹ) print(age)

① ㄱ

정답

① ㄱ



## Q4

다음 코드는 동전교환기를 이용하여 1000원짜리 지폐를 500원으로 교환하는 프로그램이다.  
밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 연산자를 고르시오.

보기

```
>>> money=1000  
>>> money____500  
2
```

- ① /
- ② //
- ③ %
- ④ \*



# Q4

다음 코드는 동전교환기를 이용하여 1000원짜리 지폐를 500원으로 교환하는 프로그램이다.  
밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 연산자를 고르시오.

보기

```
>>> money=1000  
>>> money____500  
2
```

① /

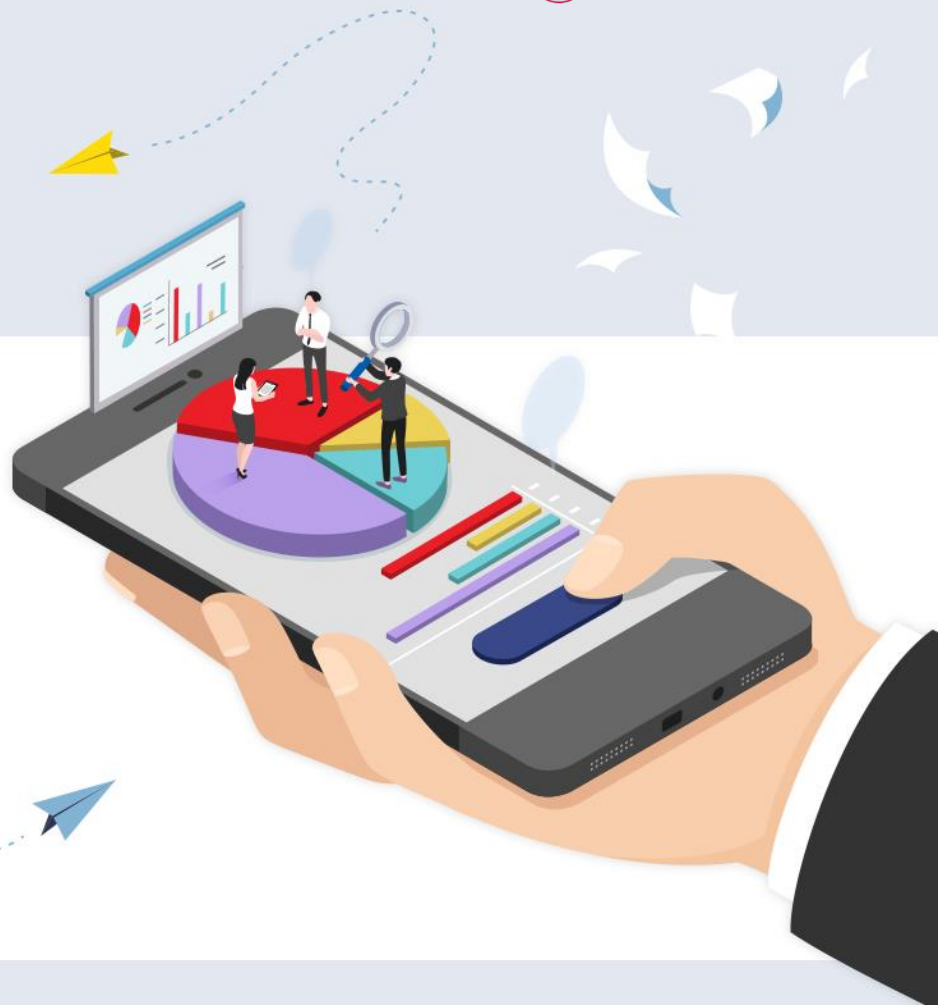
//

정답

② //

03

# 기본자료형과 입출력 함수



## Q1

다음 코드를 실행했을 때의 출력결과로 옳은 것을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
num1 = input('첫번째 숫자: ')  
num2 = input('두번째 숫자: ')  
print(num1+num2)
```

〈실행화면〉

첫번째 숫자: 5

두번째 숫자: 10

- ① 5
- ② 10
- ③ 15
- ④ 510

## Q1

다음 코드를 실행했을 때의 출력결과로 옳은 것을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
num1 = input('첫번째 숫자: ')
num2 = input('두번째 숫자: ')
print(num1+num2)
```

- ① 5
- ② 10
- ③ 15
- ④ 510

정답

실행화면&gt;

첫 번째 숫자: 5

④ 510



## Q2

다음의 파이썬 실행결과는 무엇인가?

보기

```
PI = 3.1415
```

```
print('%.2f' %PI)
```

- ① 3
- ② 3.1415
- ③ 3.1
- ④ 3.14

## Q2

다음의 파이썬 실행결과는 무엇인가?

보기

```
PI = 3.1415
```

```
print('%.2f' %PI)
```

① 3

② 3.1415

1

정답

④ 3.14

# Q3



다음은 사용자로부터 반지름을 입력 받아 원의 넓이를 계산한 후,  
%형식 지정자를 이용하는 출력하는 프로그램이다.  
빈 곳에 가장 알맞은 답을 고르시오. (단, 반지름은 소수점이 발생되지 않는다.)

보기

〈코드〉

```
radius = ____ (input('반지름 입력: '))  
area = 3.14 * radius * radius  
print('원의 넓이는 %.2f 입니다. ' % area)
```

① str

② float

③ int

④ list

# Q3



다음은 사용자로부터 반지름을 입력 받아 원의 넓이를 계산한 후,  
%형식 지정자를 이용하는 출력하는 프로그램이다.  
빈 곳에 가장 알맞은 답을 고르시오. (단, 반지름은 소수점이 발생되지 않는다.)

보기

〈코드〉

```
radius = ____ (input('반지름 입력: '))  
area = 3.14 * radius * radius  
print('원의 넓이는 %.2f 입니다. ' % area)
```

정답

② float

③ int

④ list

③ int

## Q4

다음은 시간의 초를 입력 받아 분과 초를 출력하는 프로그램이다.  
㉠과 ㉡에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.  
(단, 초는 소수점이 발생되지 않는다.)

보기

〈코드〉

```
total = ㉠ ( ㉡ ('시간의 전체 초 입력:'))  
min = total // 60  
sec = total % 60  
print('%d 초: %d 분 %d 초' % (total, min, sec))
```

- |   |         |         |
|---|---------|---------|
| ① | ㉠ int   | ㉡ input |
| ② | ㉠ float | ㉡ input |
| ③ | ㉠ input | ㉡ int   |
| ④ | ㉠ input | ㉡ float |

## Q4

다음은 시간의 초를 입력 받아 분과 초를 출력하는 프로그램이다.  
㉠과 ㉡에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.  
(단, 초는 소수점이 발생되지 않는다.)

보기

〈코드〉

```
total = ㉠ ( ㉡ ('시간의 전체 초 입력:'))  
min = total // 60  
sec = total % 60  
print('%d 초: %d 분 %d 초' % (total, min, sec))
```

- |   |         |         |
|---|---------|---------|
| ① | ㉠ int   | ㉡ input |
| ② | ㉠ float | ㉡ input |
| ③ | ㉠ input | ㉡ int   |
| ④ | ㉠ input | ㉡ float |

정답

- ①    ㉠ int    ㉡ input



# 04

## 컬렉션 자료형



# Q1

다음 리스트에 대해 값을 출력하는 코드 중 오류를 발생하는 것을 고르시오.



보기

```
aa = [ 10, 20, 30 ]
```

- ① `print(aa[0])`
- ② `print(aa[1])`
- ③ `print(aa[2])`
- ④ `print(aa[3])`





# Q1

다음 리스트에 대해 값을 출력하는 코드 중 오류를 발생하는 것을 고르시오.

보기

```
aa = [ 10, 20, 30 ]
```

- ① `print(aa[0])`
- ② `print(aa[1])`
- ③ `print(aa[2])`
- ④ `print(aa[3])`

정답

④ `print(aa[3])`

# Q2

다음은 컬렉션 자료형에 대한 설명이다.  
옳지 **않은** 것을 고르시오.



- ① 튜플은 한번 저장된 요소는 변경할 수 없다.
- ② 딕셔너리는 순서가 있는 컬렉션 자료형으로 중복된 key는 가질 수 없다.
- ③ 리스트에서 각 원소는 index를 통해 개별적으로 다루어진다.
- ④ 세트는 자료를 선언할 때 중괄호{}를 사용하며 중복된 데이터를 허용하지 않는다.

## Q2

다음은 컬렉션 자료형에 대한 설명이다.  
옳지 **않은** 것을 고르시오.

- ① 튜플은 한번 저장된 요소는 변경할 수 없다.
- ② 딕셔너리는 순서가 있는 컬렉션 자료형으로 중복된 key는 가질 수 없다.
- ③ 리스트에서 각 원소는 index를 통해 개별적으로 다루어진다.
- ④ 세트는 자료를 선언할 때 중괄호{}를 사용하며 이 데이터는 허용하지 않는다.

정답

- ② 딕셔너리는 순서가 있는 컬렉션 자료형으로 중복된 key는 가질 수 없다.



## Q3

다음은 딕셔너리 조작함수에 대한 코드이다.  
실행결과가 나오도록 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은  
함수를 고르시오.

보기

```
>>> name={100:'황복동',200:'황채연',300:'황나연'}
```

```
>>> name.____(100)
```

```
'황복동'
```

① keys

② items

③ values

④ get

**정답**

④ get

# Q4



다음 파이썬 코드의 ㉠과 ㉡에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
>>> color=['red']  
>>> color.append('green')  
>>> color  
( ㉠ )  
>>> color.pop()  
( ㉡ )
```

- ① ㉠ ['red', 'green']  
㉡ 'green'
- ② ㉠ ['green', 'red']  
㉡ 'red'
- ③ ㉠ ['red', 'green']  
㉡ 'red'
- ④ ㉠ ['green', 'red']  
㉡ 'green'

# Q4



다음 파이썬 코드의 ㉠과 ㉡에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
>>> color = ['red']  
>>> color.append('green')  
>>> color  
( ㉠ )  
>>> color.pop()  
( ㉡ )
```

정답

① ㉠ ['red', 'green']

㉡ 'green'

② ㉠ ['green', 'red']

㉡ 'red'

③ ㉠ ['red', 'green']

㉡ 'red'

① ㉠ ['red', 'green']

㉡ 'green'

# 05 선택문



# Q1

다음 설명에 맞는 조건식은 무엇인가?

보기

학년이 1학년이고, 평균 취득학점이 4.00이상을 만족하는 조건식

※ 학년은 year, 평균취득학점은 score에 저장

- ① `year==1 and score>=4.0`
- ② `year=1 and score>=4.0`
- ③ `year==1 and score>4.0`
- ④ `year=1 and score>4.0`



# Q1

다음 설명에 맞는 조건식은 무엇인가?

보기

학년이 1학년이고, 평균 취득학점이 4.00이상을 만족하는 조건식

※ 학년은 year, 평균취득학점은 score에 저장

① `year==1 and score>=4.0`

정답

`year==1 and score>=4.0`

① `year==1 and score>=4.0`

# Q2

다음은 점수가 70점 이상이면 합격,  
그렇지 않으면 불합격을 출력하는 프로그램이다.  
밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 코드를 고르시오.

보기

〈코드〉

```
score=int(input('점수:'))  
if _____:  
    print('합격')  
else:  
    print('불합격')
```

- ① score>70
- ② score>=70
- ③ score<=70
- ④ score<70

## Q2

다음은 점수가 70점 이상이면 합격,  
그렇지 않으면 불합격을 출력하는 프로그램이다.  
밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 코드를 고르시오.

보기

〈코드〉

```
score=int(input('점수:'))  
if _____:  
    print('합격')  
else:  
    print('불합격')
```

- ① score>70
- ② score>=70
- ③ score<=70
- ④ score<70

정답

② score&gt;=70

# Q3

다음은 사용자로부터 정수를 입력 받아 짝수/홀수를 출력하는 프로그램이다. 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
num = int(input('정수 입력: '))  
if _____:  
    print('%d 짝수' % num)  
else:  
    print('%d 홀수' % num)
```

- ① num%2 =0
- ② num%2 ==0
- ③ num/2 =0
- ④ num/2 ==0

## Q3

다음은 사용자로부터 정수를 입력 받아 짝수/홀수를 출력하는 프로그램이다. 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 답을 고르시오.

보기

〈코드〉

```
num = int(input('정수 입력: '))  
if _____:  
    print('%d 짝수' % num)  
else:  
    print('%d 홀수' % num)
```

- ①  $\text{num} \% 2 = 0$
- ②  $\text{num} \% 2 == 0$
- ③  $\text{num} / 2 = 0$
- ④  $\text{num} / 2 == 0$

정답

②  $\text{num} \% 2 == 0$

# Q4



다음은 아이디와 패스워드를 입력 받아 로그인 인증 결과를 출력하는 프로그램이다. 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 코드를 고르시오.  
(아이디는 'admin', 패스워드는 '1234')

보기

〈코드〉

```
id = input('아이디: ')
pw = input('패스워드: ')

if _____:
```

```
    print('로그인 성공')
```

```
else:
```

```
    print('로그인 실패')
```

- ① id='admin' and pw='1234'
- ② id='admin' or pw='1234'
- ③ id=='admin' or pw=='1234'
- ④ id=='admin' and pw=='1234'

# Q4



다음은 아이디와 패스워드를 입력 받아 로그인 인증 결과를 출력하는 프로그램이다. 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 가장 알맞은 코드를 고르시오.  
(아이디는 'admin', 패스워드는 '1234')

보기

〈코드〉

```
id = input('아이디: ')
pw = input('패스워드: ')

if _____:
```

```
    print('로그인 성공')
```

정답

- ① id='admin' and pw='1234'
- ② id='admin' or pw='1234'
- ③ id=='admin' or pw=='1234'
- ④ id=='admin' and pw=='1234'

④ id=='admin' and pw=='1234'