2과목
 프로그래밍언어론 (36~60)

 출제위원: 방송대 정광식

 출제범위: 교재 전체, 해당 강의 포함

- 36. 프로그래밍 언어에 대한 설명으로 <u>틀린</u> 것은? (4점)
 - ① 컴퓨터의 구조를 서술하며 이를 통해 컴퓨터간의 의사소통 이 이루어진다.
 - ② 컴퓨터에 프로그래머의 의사를 전달하는 방법이다.
 - ③ 프로그램을 작성하는 형식이다.
 - ④ 컴퓨터가 읽을 수 있고 사람이 읽을 수 있는 형식으로 계산을 서술하는 표기체계이다.
- 37. 실세계에 존재하는 모든 유형 및 무형의 대상을 객체라는 개념으로 정의하고 이에 특정값을 저장하는 기억장소와 그 기억장소의 값을 변경할 수 있는 연산으로 구성하는 방법을 사용하는 프로그래밍 언어는 무엇인가? (4점)
 - ① 명령형 언어
- ② 함수형 언어
- ③ 적용형 언어
- ④ 객체지향 언어
- 38. 예약어의 장점이 **아닌** 것은? (4점)
 - ① 기존 언어의 확장성을 높여준다.
 - ② 프로그램을 읽기 쉽게 해준다.
 - ③ 기호 테이블 탐색 시간을 줄여준다.
 - ④ 오류 검색 시간을 줄여준다.
- 39. 다음 구성 요소들의 프로그램 번역기 작동에 관련하는 순으로 옳은 것은? (2점)
 - 가) 컴파일러
- 나) 목적 모듈

다) 링커

라) 로드 모듈

마) 로더

- 바) 기계어
- ① 바) 가) 다) 라) 마) 나)
- ② 가) 다) 마) 나) 라) 바)
- ③ 가) 나) 다) 라) 마) 바)
- ④ 마) 라) 다) 가) 나) 바)
- 40. 변수에 대한 설명으로 <u>틀린</u> 것은? (3점)
 - ① 변수의 자료형은 변수의 기억 장치의 크기와는 관련되지 않는다.
 - ② 식별자, 자료 속성의 집합, 하나 이상의 주소, 자료값의 네 가지 요소로 구성된다.
 - ③ 프로그래밍 코드를 작성하는 과정에서 프로그래머에 의해 변수의 속성은 변경될 수 있다.
 - ④ 일반적으로 변수의 속성은 선언문을 통해서 이루어진다.
- 41. 실행 시 사용할 자료속성을 컴파일러 등에 알려주는 프로그램 문장으로 바인딩을 제공하는 중요한 방법은? (2점)
 - ① 선언
- ② 할당
- ③ 바인딩
- ④ 표현식

- 42. Algol의 한계성을 극복한 하나의 사례로서 유닉스 운영체제의 구현에 사용되면서 많은 가능성을 보여주었던 프로그래밍 언 어는 무엇인가? (2점)
 - ① Fortran
 - ② JAVA
 - ③ Ada
 - 4 C
- 43. 형태가 순서도와 비슷하고 EBNF 선언과 대응시킬 수 있으며 사각형, 타워 등의 도형과 화살표로 구성된 것은 무엇인가? (3점)
 - ① 어휘분석 도표
 - ② 문맥자유 도표
 - ③ 구문도표
 - ④ 단말도표
- 44. 프로그래밍을 단순화시키고 자료구조 구축의 처리에 유연성이 허용되지만 프로그래밍 실행시간을 지연시키는 것은 무엇인가? (3점)
 - ① 동적형 검사
 - ② 혼합형 연산
 - ③ 형고정 연산
 - ④ 연산자 중복 정의
- 45. 자료형을 정의하고 변수를 어느 특정된 자료형으로 선언하는 도구로서 변수의 특성을 선언문에서 결정하는 역할을 하는 것은 무엇인가? (3점)
 - ① 자료형
 - ② 형 시스템
 - ③ 스칼라 구조
 - ④ 연상배열 기법
- 46. 자료형의 대표적인 두 가지로는 스칼라형(단순형)과 구조형이 있으며, 다음 중 구조형에 속하는 자료형은 무엇인가? (4점)
 - ① 배열
- ② 실수형
- ③ 문자형
- ④ 정수형
- 47. 다음 자료형에 대한 설명으로 틀린 것은? (4점)
 - ① 열거형 : 두 개의 객체인 참과 거짓으로 구성된다.
 - ② 연상배열 : 키와 데이터의 집합체이다.
 - ③ 레코드형 : 이질형 자료로 구성된 조직적 자료형이다.
 - ④ 포인터 : 어떤 객체에 대한 기억장치 주소참조이다.
- 48. 영역에 대한 설명으로 **틀린** 것은? (2점)
 - ① 영역은 프로그램의 식별자를 정의하고 유지하는 기준이 된다.
 - ② 식별자의 영역이 번역 시에 결정되는 정적 영역 규칙이 있다.
 - ③ 모든 변수는 영역을 벗어나도 변수 관리시스템에 의해 관리된다.
 - ④ 동적 영역 규칙은 실행시간에 영역이 결정된다.

- 49. C에서 주로 사용하는 변수 선언 방법으로 한 변수가 선언된 블록이 시작될 때 변수는 기억장소를 할당받고 블록이 끝나 면 변수의 기억장소는 자동적으로 회수되는 방식은 무엇인가? (2점)
 - ① 자동할당 방식
 - ② 동적할당 방식
 - ③ 정적할당 방식
 - ④ 프로그래머지정 할당 방식
- 50. C에서 프로그램 수행 도중에 변수의 기억장소를 할당하는 프로그래머지정 할당 방식에 사용되는 것은 무엇인가? (3점)
 - ① new()
 - ② garbage()
 - ③ dispose()
 - 4 malloc()
- 51. 다음 기억장소 할당에 대한 설명으로 틀린 것은? (2점)
 - ① 한 단위 프로그램의 실행 시작부터 종료까지를 영역 할당 상태라 한다.
 - ② 단위 활성화의 참조환경은 단위 프로그램에서 선언된 지역 변수와 사용 가능한 비지역 변수로 구성된다.
 - ③ 지역변수에 대한 기억장소는 자신의 활성화 레코드에 할당 되다.
 - ④ 활성화 레코드는 그 단위 프로그램이 활성화될 때마다 새로 생성되기 때문에 코드부와 활성화 레코드의 바인딩이 동적으로 이루어진다.
- 52. 실행시간 전에 생성되어 프로그램 실행시간 전체가 변수의 수명이 되는 변수는 무엇인가? (2점)
 - ① 동적 변수
 - ② 정적 변수
 - ③ 지역 변수
 - ④ 비지역 변수
- 53. 정적 기억장소 할당 기법에 대한 설명으로 틀린 것은? (2점)
 - ① 단순하며 쉽게 구현될 수 있다.
 - ② 프로그래밍 언어에 대한 유연성을 지원한다.
 - ③ 재귀호출을 지원하지 못한다.
 - ④ 실행 중에 배열의 크기 등을 변화시킬 수 없다.
- 54. 현재 활성화된 활성화 레코드부터 동적 링크를 추적한 연결은 무엇인가? (3점)
 - ① 동적 체인
 - ② 동적 링크
 - ③ 준정적 링크
 - ④ 정적 링크

- 55. 비지역 변수의 참조방법인 디스플레이 사용 기법에 대한 설명으로 **틀린** 것은? (2점)
 - ① 단위 활성화를 생성하고 회수하는 작업이 좀 더 복잡하다.
 - ② 단위 프로그램의 호출과 반환횟수에 비하여 비지역 변수의 사용이 상대적으로 증가할 경우 매력적인 방법이다.
 - ③ 활성화 레코드를 검색하는 일은 정적 체인을 따라 수행되므로 실행시간이 많이 소요된다.
 - ④ 정적 체인 관계를 디스플레이라는 1차원 가변배열을 사용하여 유지한다.
- 56. 다음 설명 중 **틀린** 것은 무엇인가? (2점)
 - ① 함수 : 하나의 결과값을 하나 이상의 매개변수에 할당하거 나 자신의 환경을 변환한다.
 - ② 서브루틴 : 결과값을 하나 이상의 매개변수에 할당하거나 자신의 환경을 변환한다.
 - ③ 실 매개변수 : 프로시저가 실제로 호출되었을 때 대응되는 형식 매개변수를 치환할 수 있도록 프로시저에 실제로 제공 되는 변수와 식을 말한다.
 - ④ 이름 호출 : 실 매개변수의 주소를 대응되는 형식 매개변수 에 보내는 방법이다.
- 57. 프로그래밍 언어의 변수에 대해 그 변수명을 대체할 수 있는 다른 식별자는 무엇인가? (3점)
 - ① 별명

② 포인터

③ 값

④ 대리변수

- 58. C++에서 객체의 일부를 힙에 할당할 때 사용되는 것은? (3점)
 - ① 생성자
 - ② 파괴자
 - ③ 멤버함수
 - ④ 스택 함수
- 59. 다음 중 객체지향 프로그래밍 언어에 대한 설명으로 옳은 것은? (3점)
 - ① 자바(Java)에서는 모든 사용자 정의 자료형이 클래스이다.
 - ② C++에서 클래스는 자료형이기 때문에 프로그램에서 변수를 바로 클래스형으로 선언할 수 있다.
 - ③ 추상화는 유사성을 삭제하고 차이점에 대한 명세를 상세히 하여 구현된다.
 - ④ 클래스에서 정의된 자료를 데이터 멤버라고 하고, 클래스에 서 정의된 함수를 멤버 함수라고 한다.
- 60. 식별자로 주어지며 프로그램 수행 중에 결합된 값이 변하지 않는 것은 무엇인가? (3점)
 - ① 상수
 - ② 변수
 - ③ 제어변수
 - ④ 목적변수