

2과목	프로그래밍언어론	(36~60)
출제위원 : 방송대 정광식		
출제범위 : 교재 전체, 해당 강의 포함		

36. 프로그래밍 언어에 대한 설명으로 **틀린** 것은? (4점)
- ① 컴퓨터의 구조를 서술하며 이를 통해 컴퓨터간의 의사소통이 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 **틀린** 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 언어는 무엇인가? (2점)
- ① Fortran
  - ② JAVA
  - ③ Ada
  - ④ C
43. 형태가 순서도와 비슷하고 EBNF 선언과 대응시킬 수 있으며 사각형, 타원 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.

