

46. 프로그래밍 언어론에 대한 설명과 거리가 먼 것은?

- ① 프로그래밍 언어들의 공통점과 차이점을 고찰
- ② 컴퓨터에게 프로그래머의 의사를 전달하는 방법에 대한 근본적인 이해
- ③ 현재 사용하고 있는 언어를 더 잘 이해하게 해줌
- ④ 새로운 외국어를 배우기 쉽게 해줌

47. 프로그래밍 언어에서의 추상화를 대상에 따라 바르게 구분한 것은?

- ① 자료 추상화 - 반복문
- ② 자료 추상화 - 조건문
- ③ 제어 추상화 - 문자열
- ④ 제어 추상화 - 프로시저 호출

48. 알려진 값들을 함수에 적용하는 방식으로 프로그램을 기술하는 프로그래밍 언어는?

- ① 명령형 언어
- ② 함수형 언어
- ③ 논리형 언어
- ④ 객체 지향 언어

49. 객체지향 개념에 기반한 언어로 JVM 위에서 수행되는 프로그래밍 언어는?

- ① 기계어
- ② Fortran
- ③ C
- ④ JAVA

50. 프로그래밍 언어의 설계 기준 중 프로그래밍의 오류를 줄이고 이를 쉽게 발견하기 위한 것은?

- ① 효율성
- ② 직교성
- ③ 안전성
- ④ 부분성

51. 프로그래밍 언어의 구조에 대한 설명이 잘못 짝지어진 것은?

- ① 문자 - 영어 알파벳과 아라비아 숫자를 주로 이용
- ② 어휘 - 프로그래밍 언어 문자로 구성된 단어
- ③ 토큰 - 한 개 이상의 어휘를 이용한 구문적으로 허용된 구조
- ④ 구문 - 프로그래밍 언어로 프로그램을 작성하는 규칙

52. BNF에 대한 설명으로 바른 것은?

- ① 구문에 대한 형식 정의를 하는 방법
- ② 생성 규칙의 오른쪽 부분은 정의될 대상임
- ③ 생성 규칙의 왼쪽 부분은 정의될 대상에 대한 정의임
- ④ {x}는 x가 나타나지 않거나 한번 나타날 수 있음

53. BNF 표기법에 대한 설명으로 잘못된 것은?

- ① 비단말 기호 - 각괄호 < >로 묶인 기호
- ② 단말 기호 - 각괄호로 묶이지 않은 기호로 예약어 등 존재
- ③ 메타 기호 ::= - 정의
- ④ 메타 기호 | - 반복

54. 구문 도표에 대한 설명으로 바른 것은?

- ① 구문에 대한 형식 정의를 하는 유일한 방법
- ② 순서도와 비슷하며, EBNF 선언과 바로 대응시킬 수 있음
- ③ 비단말 기호는 원으로 표시
- ④ 단말 기호는 사각형으로 표시

55. 파스 트리에 대한 설명으로 바른 것은?

- ① 구문에 대한 형식 정의를 하는 방법
- ② 비단말 노드의 나열이 주어진 BNF로 생성 가능한 표현임
- ③ 주어진 BNF에 의해 어떤 표현이 생성될 수 있는지 확인하는 방법
- ④ 주어진 표현에 대한 파스 트리는 항상 유일함

56. 컴파일 기법에 대한 설명으로 바른 것은?

- ① 한번 번역된 코드는 다시 번역할 필요 없음
- ② 논리적 순서대로 문장을 번역
- ③ 직접 고수준의 프로그램을 실행
- ④ 사용자의 유연성을 증시함

57. 변수의 네 가지 요소에 해당하는 것은?

- ① 상수
- ② 주소
- ③ 예약어
- ④ 객체

58. 선언에 대한 설명과 거리가 먼 것은?

- ① 바인딩을 제공하는 중요한 방법
- ② 실행 시 사용될 자료의 속성을 컴파일러 등에게 알려주는 것
- ③ 묵시적 선언만 존재
- ④ 정적 형 검사를 가능하게 함

59. 할당문이 아닌 것은?

- ① A == B
- ② A += B
- ③ A -= B
- ④ A = B

60. 반복문과 관련된 것은?

- ① if
- ② for
- ③ then
- ④ else