



48. 행우선 프로그래밍 언어에서 선언된 2차원 배열 M(1:3, 1:2)이 기억장소에 저장되는 순서로 올바른 것은? (2점)
- ① M[1][1] M[2][1] M[3][1] M[1][2] M[2][2] M[3][2]
  - ② M[1][1] M[2][1] M[3][1] M[3][2] M[2][2] M[1][2]
  - ③ M[1][1] M[1][2] M[2][1] M[2][2] M[3][1] M[3][2]
  - ④ M[1][1] M[1][2] M[2][2] M[2][1] M[3][1] M[3][2]

49. 포인터 자료형에 대한 설명으로 바른 것은 무엇인가? (3점)
- ① 초기화된 후에 다른 변수를 참조하도록 변경될 수 없음
  - ② 묵시적으로 항상 역참조되는 상수 포인터
  - ③ 객체를 참조하기 위한 기억장치 주소를 값으로 취함
  - ④ 여러 자료를 묶어서 하나의 단위로 처리할 수 있으나 자료형이 동일해야 함

50. 식별자의 영역이 정적 영역 규칙을 따르는 경우에 대한 설명으로 바른 것은 무엇인가? (3점)
- ① 일반적인 컴파일러 언어
  - ② 변칙 현상이 생기지 않음
  - ③ 식별자의 영역이 실행시간에 결정됨
  - ④ 자유 변수 문제는 프로그램의 실행 순서로 해결

51. 모든 변수의 수명이 프로그램의 수명과 동일한 언어는 무엇인가? (2점)
- ① Fortran
  - ② Algol 60
  - ③ C
  - ④ Java

52. 기억장소 회수 방법에 대한 설명으로 **잘못된** 것은? (3점)
- ① 정적 할당 회수는 기억장소를 실행시간 내내 할당하다가 주 프로그램 종료 시 회수하는 방법임
  - ② 동적 할당 회수는 new 명령을 이용하여 회수하는 방법임
  - ③ 명시적 해제는 할당된 기억장소를 해제하는 명시적 명령어를 제공하는 방법임
  - ④ 쓰레기 수집은 프로그램에서 더 이상 참조가 없더라도 계속 기억장소에 존재할 수 있는 방법임

53. 단위 활성화에 대한 설명으로 **잘못된** 것은 무엇인가? (3점)
- ① 실행 시간에 한 단위 프로그램이 표현된 상태
  - ② 코드부와 활성화 레코드로 구성
  - ③ 코드부의 내용은 프로그램의 실행 동안 변하지 않음
  - ④ 활성화 레코드는 고정된 크기임

54. 다음이 설명하는 변수는 무엇인가? (4점)
- 활성화 레코드의 크기는 정적 바인딩
  - 기억장소 할당은 동적 바인딩

- ① 정적 변수
- ② 준정적 변수
- ③ 준동적 변수
- ④ 동적 변수

55. 현재 활성화된 레코드로부터 정적 링크를 추적한 연결은 무엇인가? (3점)
- ① 동적 체인
  - ② 동적 링크
  - ③ 정적 체인
  - ④ 준정적 링크

56. 서브루틴에 대한 설명으로 올바른 것은 무엇인가? (3점)
- ① 하나의 결과값만을 반환하는 프로시저
  - ② 식에서 변수처럼 하나의 원소로 사용
  - ③ 예약서 function을 사용
  - ④ 프로시저 이름으로 값을 반환하지 않음

57. 다음 프로그램에서 매개변수의 종류를 올바르게 표현한 것은 무엇인가? (2점)

```
int P (int A) { ... }  
...  
B = P (X);
```

- | A         | X       |
|-----------|---------|
| ① 형식 매개변수 | 실 매개변수  |
| ② 형식 매개변수 | 형식 매개변수 |
| ③ 실 매개변수  | 형식 매개변수 |
| ④ 실 매개변수  | 실 매개변수  |

※ (58~59) 아래 프로그램을 예제로 문제의 해답을 구하시오.

```
#include <stdio.h>  
  
int i, A[3];  
  
void function1 (int a)  
{  
    A[i] = 3;  
    i = 2;  
    printf("%d ", a);  
}  
  
main()  
{  
    i = 1;  
    A[1] = 2;  
    A[2] = 4;  
    function1 (A[i]);  
    printf("%d", A[i]);  
}
```

58. 값호출을 사용하는 프로그래밍 언어에서 위 프로그램의 출력 결과는 무엇인가? (2점)
- ① 3 4
  - ② 2 4
  - ③ 4 3
  - ④ 4 4

59. 참조호출을 사용하는 프로그래밍 언어에서 위 프로그램의 출력 결과는 무엇인가? (2점)
- ① 3 4
  - ② 2 4
  - ③ 4 3
  - ④ 4 4

60. C++ 언어에서 인스턴스 생성 시 필요한 매개변수의 제공과 초기화를 위해 사용하는 것은 무엇인가? (2점)
- ① 데이터 멤버
  - ② 멤버 함수
  - ③ 생성자
  - ④ 소멸자