

4과목	프로그래밍언어론	(46 ~ 60)
출제위원 : 방송대 김진욱		

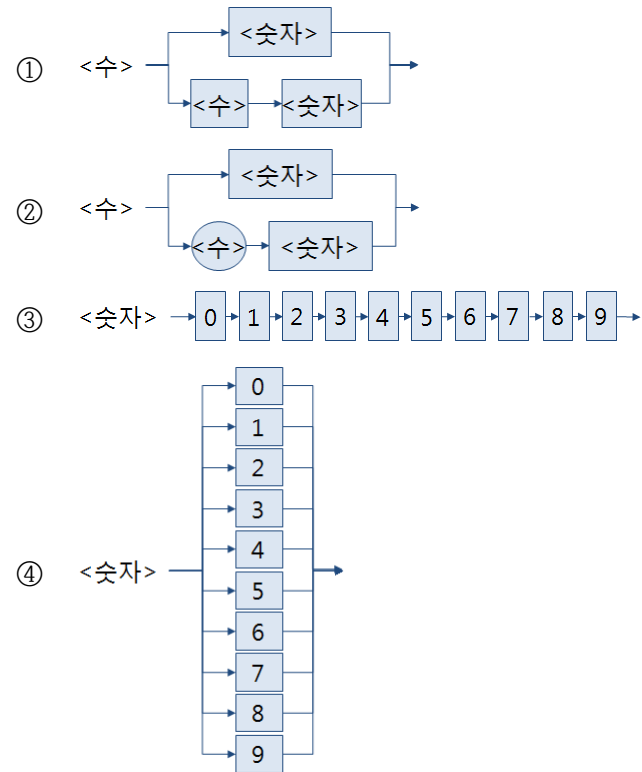
46. 프로그래밍 언어론을 배워야 하는 이유로 알맞지 **않은** 것은?
- ① 현재 사용하고 있는 언어를 더 잘 이해하게 됨
 - ② 유용한 프로그래밍을 구사할 수 있는 능력을 증대시킴
 - ③ 프로그래밍 언어를 선택할 수 있는 능력을 증대시킴
 - ④ 외국어를 배우기 쉽게 해줌
47. 알려진 값들을 함수에 적용하는 방식으로 프로그램을 기술하는 언어로 함수의 평가 및 호출 방법을 제공하는 프로그래밍 언어는 무엇인가?
- ① 명령형 언어
 - ② 적용형 언어
 - ③ 논리형 언어
 - ④ 객체 지향 언어
48. 최초의 고급 언어로 IBM의 John Backus가 중심이 되어 만든 과학 응용 목적 언어는 무엇인가?
- ① Fortran
 - ② COBOL
 - ③ Algol 60
 - ④ Java
49. 프로그래밍 언어가 등장한 시대 순으로 바르게 나열된 것은?
- ① Fortran → Algol 68 → Java → C++
 - ② Java → C# → Ada → Dart
 - ③ Algol 60 → Algol 68 → Scheme → C
 - ④ COBOL → BASIC → Pascal → C++
50. 프로그래밍 언어의 설계 기준 중 얼마나 쉽고 빠르게 프로그램을 작성할 수 있는지를 의미하는 것은 무엇인가?
- ① 정확성
 - ② 직교성
 - ③ 효율성
 - ④ 확장성

※ (51~53) BNF로 표현된 다음 구문을 예제로 질문에 답하시오.

$\langle \text{수} \rangle ::= \langle \text{숫자} \rangle \mid \langle \text{수} \rangle \langle \text{숫자} \rangle$
$\langle \text{숫자} \rangle ::= 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9$

51. 위 구문에 대한 설명으로 올바른 것은 무엇인가?
- ① $\langle \text{수} \rangle$ 는 비단말 기호임
 - ② \mid 는 메타 기호로 연결을 의미
 - ③ 서로 다른 비단말 기호가 다섯 번 나옴
 - ④ 단말 기호는 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 밖에 없음
52. 위 구문에서 $\langle \text{수} \rangle$ 를 EBNF로 올바르게 나타낸 것은?
- ① $\langle \text{수} \rangle ::= \langle \text{숫자} \rangle [\langle \text{숫자} \rangle]$
 - ② $\langle \text{수} \rangle ::= \langle \text{숫자} \rangle \{ \langle \text{숫자} \rangle \}$
 - ③ $\langle \text{수} \rangle ::= [\langle \text{숫자} \rangle]$
 - ④ $\langle \text{수} \rangle ::= \{ \langle \text{숫자} \rangle \}$

53. 다음은 위 구문을 구문 도표로 나타낸 것이다. 올바른 것은?



54. 파스 트리에 대한 설명으로 **틀린** 것은?
- ① 주어진 BNF에 의해 어떤 표현이 생성될 수 있는지 확인하기 위해 작성하는 트리
 - ② 비단말 노드의 나열이 주어진 BNF로 생성 가능한 표현임
 - ③ 주어진 표현에 대한 파스 트리가 존재하면 그 표현은 주어진 BNF에 의해 작성된 표현으로 결정
 - ④ 모호한 문법인 경우 주어진 표현에 대해 서로 다른 파스 트리가 존재
55. 다음 현수 else 문제 해결방안 중 의미가 **다른** 것은?
- ① if cond1 then begin if cond2 then S1 end else S2
 - ② if cond1 then if cond2 then S1 fi else S2 fi
 - ③ if cond1 then if cond2 then S1 else S2
 - ④ if cond1 then if cond2 then S1 else else S2
56. 다음 중 컴파일 기법의 구성요소가 **아닌** 것은 무엇인가?
- ① 프리프로세서
 - ② 어셈블러
 - ③ 링커
 - ④ 인터프리터
57. 변수의 네 가지 요소에 해당하지 **않는** 것은 무엇인가?
- ① 자료값
 - ② 식별자
 - ③ 명령어
 - ④ 자료속성의 집합
58. 바인딩 시간의 종류와 거리가 **모**는 것은 무엇인가?
- ① 실행 시간
 - ② 디버깅 시간
 - ③ 언어의 구현 시간
 - ④ 언어의 정의 시간
59. 다음 중 할당문에 해당하는 것은 무엇인가?
- ① $A == B$
 - ② $A >= B$
 - ③ $A ? B : C$
 - ④ $A++$
60. 다음 중 조건문은 무엇인가?
- ① for
 - ② while
 - ③ switch
 - ④ until