

이름 :

1 다음중 C# 프로그램을 컴파일 시에 만들어지는 중간언어는 ?

- 1 BYTE CODE
- 2 IL
- 3 MACHINE CODE
- 4 LINK

2 C# 에서 우변의 표현식으로 좌변의 타입을 결정하는 키워드는 ?

- 1 let
- 2 variable
- 3 auto
- 4 var

3 다음중 C# 타입의 최상위 클래스는 ?

- 1 System.Root
- 2 System.TopLevel
- 3 System.Object
- 4 System.Base

4 다음중 C# 배열에 대한 설명으로 잘못된 것은 ?

- 1 배열은 값 타입이다.
- 2 크기를 조절할수 없다
- 3 같은 타입의 객체를 여러 개 보관할수 있다
- 4 크기가 5인 배열의 인덱스는 0 ~ 4 를 사용한다.

5 다음중 C# 에서 문자열 한줄을 입력 받기 위한 코드는 ?

- 1 Console.ReadKey()
- 2 Console.Read()
- 3 Console.ReadLine()
- 4 Console.Input()

6 다음중 Property 에 대한 설명으로 틀린것은 ?

- 1 setter, getter 함수를 자동으로 생성해주는 문법이다.
- 2 Property 를 만들때는 메소드와 유사한 모양이지만, 사용할때는 필드 처럼 사용된다.
- 3 읽기 전용 Property 는 만들수 없다.
- 4 인덱서는 객체를 배열처럼 사용할수 있게 한다.

7 Collection 에 있는 모든 요소를 순차적으로 한개씩 가져오기 위해 사용하는 반복문의 이름은 무엇인가요 ?

- 1 for
- 2 foreach
- 3 while
- 4 do while

- 8 다음중 2개의 참조가 가리키는 객체가 같은 객체인지를 조사하는 가장 좋은 방법을 적어 보세요 ("클래스.메소드 이름"만 적어 보세요)
- 9 문제 Delegate 문법에 대한 설명으로 잘못된 것은 ?
- 1 Delegate 는 함수의 정보를 저장했다가 호출할수 있다.
 - 2 Delegate 는 값 타입이다.
 - 3 event를 사용하면 = 연산으로 기존 정보가 지워 지는 것을 방지 할수 있다.
 - 4 반환 값이 없는 경우 Action, 반환 값이 있는 경우 Func Delegate 를 사용할수 있다.
- 10 C# 메소드에 대한 설명으로 잘못된 것은 ?
- 1 params 를 사용해서 인자를 전달하면 배열의 형태로 전달된다.
 - 2 ValueType을 함수 인자로 전달해서 인자 값을 변경하려면 Ref 또는 Out 파라미터로 전달하면 된다.
 - 3 Ref 또는 Out 파라미터로 인자를 전달할때는 반드시 인자는 초기값을 가지고 있어야 한다.
 - 4 Extension Method를 사용하면 기존 클래스에 메소드를 추가할수 있다.
- 11 클래스가 가져야하는 규칙을 만들때 사용하는 키워드는 ?
- 1 abstract
 - 2 virtual
 - 3 interface
 - 4 coupling
- 12 다음중 크기가 큰 ValueType 을 읽기전용 reference 로 전달하기위해 사용하는 Modifier 는 ?
- 1 ref
 - 2 in
 - 3 out
 - 4 const
- 13 다음중 예외를 던질때 사용하는 키워드는 ?
- 1 push
 - 2 try
 - 3 catch
 - 4 throw
- 14 모든 객체가 공유하는 필드를 만들때 사용하는 키워드는 ?
- 1 static
 - 2 mutable
 - 3 shared
 - 4 copy
- 15 Console.WriteLine() 메소드를 Console 클래스 이름없이 사용하기 위한 코드를 적어 보세요

16 ValueType 의 객체를 Reference Type 으로 가리킬때 힙에 복사본이 생성되는 과정을 나타내는 용어를 적어 보세요

17 하나의 클래스를 여러 개 파일로 나누어서 작업할때 사용하는 키워드는 ?

- 1 cowork
- 2 partial
- 3 split
- 4 sub

18 (A) 에 들어갈 키워드는 ?

```
public static void Draw(Shape s)
{
    if (s (A) Circle c1)
        double d = c1.radius;
}
```

- 1 is
- 2 as
- 3 in
- 4 cast

19 아래 코드의 결과로 맞는 것은 고르세요.

```
class Base
{
    public void M1()          { WriteLine("BM1"); }
    public virtual void M2() { WriteLine("BM2"); }
}
class Derived : Base
{
    public new void M1()      { WriteLine("DM1"); }
    public override void M2() { WriteLine("DM2"); }
}
class Program
{
    public static void Main()
    {
        Base b = new Derived();

        b.M1();
        b.M2();
    }
}
```

- 1 BM1 BM2
- 2 BM1 DM2
- 3 DM1 BM2
- 4 DM1 DM2

20 A, B, C, D 의 결과로 맞는 것은 ?

```
class Point
{
    private int x = 0;
    private int y = 0;
    public Point(int xPos, int yPos) => (x,y) = (xPos, yPos);

    public override bool Equals(object obj)
    {
        Point pt = (Point)obj;
        return x == pt.x && y == pt.y;
    }
}

class Program
{
    static void Main()
    {
        Point p1 = new Point(1, 1);
        Point p2 = p1;
        Point p3 = new Point(1, 1);

        // 방법 1. == 연산자 사용
        Console.WriteLine(p1 == p2); // A
        Console.WriteLine(p1 == p3); // B

        // 방법 2. Equals() 가상함수 사용
        Console.WriteLine(p1.Equals(p2)); // C
        Console.WriteLine(p1.Equals(p3)); // D
    }
}
```

- 1 True, False, True, True
- 2 True, False, True, False
- 3 False, False, True, True
- 4 True, False, False, True