

교양수업 2025학년도 2학기 파이썬으로 문제해결하기 기말고사

문제지

선다형 문제

[문항 1] 프로그램(program)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 컴퓨터의 물리적 부품 집합
- B. 특정 작업을 수행하도록 지시하는 명령어들의 집합
- C. 운영체제의 한 종류
- D. 프로그래밍 언어 자체

[문항 2] 프로그래밍(programming)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 이미 만들어진 프로그램을 실행하는 과정
- B. 하드웨어를 조립하는 과정
- C. 명령어를 작성하여 프로그램을 만드는 과정
- D. 오류를 자동으로 수정하는 기능

[문항 3] 다음 중 소프트웨어에 해당하는 것은 무엇인가?

- A. CPU
- B. 메모리
- C. 키보드
- D. 운영체제

[문항 4] 하드웨어에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 컴퓨터에서 실행되는 응용 프로그램
- B. 물리적으로 존재하는 컴퓨터 구성 요소
- C. 프로그래밍 언어의 집합
- D. 인터넷 서비스

[문항 5] 다음 중 인터프리터 언어의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 전에 전체 코드를 기계어로 변환한다
- B. 한 줄씩 번역하며 실행한다
- C. 실행 파일만 생성한다
- D. 수정 후 실행이 불가능하다

[문항 6] 파이썬에 대한 설명으로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 컴파일 방식의 저수준 언어
- B. 인터프리터 방식의 객체지향 언어
- C. 하드웨어 제어 전용 언어
- D. 마크업 언어

[문항 7] 파이썬을 개발한 인물은 누구인가?

- A. 데니스 리치
- B. 제임스 고슬링
- C. 귀도 반 로섬
- D. 마크 저커버그

[문항 8] 다음 중 파이썬의 특징으로 옳지 않은 것은 무엇인가?

- A. 문법이 비교적 간결하다
- B. 배우기 쉽다
- C. 인터프리터 언어이다
- D. 실행 속도가 항상 가장 빠르다

[문항 9] print() 함수의 역할로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 입력을 받는다
- B. 화면에 값을 출력한다
- C. 변수를 선언한다
- D. 파일을 저장한다

[문항 10] 파이썬 대화식 실행 모드의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 결과를 즉시 확인할 수 있다
- B. 반드시 파일로 저장해야 실행된다
- C. GUI 프로그램 전용이다
- D. 컴파일 후 실행된다

[문항 11] 파이썬 스크립트 파일의 확장자로 옳은 것은 무엇인가?

- A. .txt
- B. .exe
- C. .py
- D. .java

[문항 12] 다음 중 변수(variable)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 변하지 않는 상수 값
- B. 메모리 위치에 붙인 이름
- C. 연산자 집합
- D. 예약어의 한 종류

[문항 13] 다음 중 리터럴(literal)에 해당하는 것은 무엇인가?

- A. x
- B. print
- C. 3.14
- D. result

[문항 14] 변수의 사용으로 얻을 수 있는 장점으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 속도 감소
- B. 코드 수정의 어려움 증가
- C. 오류 가능성 증가
- D. 코드의 재사용성과 가독성 향상

[문항 15] 다음 중 올바른 출력 문장은 무엇인가?

- A. print(Hello)
- B. print('Hello')
- C. print("Hello")
- D. print Hello

[문항 16] 문자열에 대해 '*' 연산자를 사용하는 경우의 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 문자열을 나눈다
- B. 문자열을 반복 출력한다
- C. 문자열을 비교한다
- D. 문자열을 정렬한다

[문항 17] 다음 중 프로그래밍 논리/의미 오류에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 문법 오류로 실행이 불가능하다
- B. 실행은 되지만 결과가 의도와 다르다
- C. 컴파일이 되지 않는다
- D. 프로그램이 강제 종료된다

[문항 18] 제어문의 역할로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 변수를 선언한다
- B. 프로그램의 흐름을 제어한다
- C. 메모리를 할당한다
- D. 입출력을 담당한다

[문항 19] 순차문의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 조건에 따라 실행된다
- B. 반복 실행된다
- C. 코드가 위에서 아래로 실행된다
- D. 함수 호출 전용 구조이다

[문항 20] if 문에서 조건식의 결과로 가능한 값은 무엇인가?

- A. 정수
- B. 문자열
- C. True 또는 False
- D. 리스트

[문항 21] if 문에서 들여쓰기가 중요한 이유로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 속도를 높이기 위해
- B. 코드의 가독성만을 위해
- C. 블록 구조를 구분하기 위해
- D. 주석을 작성하기 위해

[문항 22] 다음 중 if-else 문에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 조건이 참일 때만 실행된다
- B. 조건이 거짓일 때만 실행된다
- C. 조건에 따라 둘 중 하나가 실행된다
- D. 반복 구조이다

[문항 23] and 논리 연산자의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 하나라도 True이면 True
- B. 모두 False일 때만 False
- C. 모두 True일 때만 True
- D. 항상 True를 반환한다

[문항 24] or 논리 연산자의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 모두 True일 때만 True
- B. 하나라도 True이면 True
- C. 모두 False이면 True
- D. 항상 False를 반환한다

[문항 25] for 문이 주로 사용되는 경우로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 반복 횟수를 알 수 없을 때
- B. 조건이 복잡할 때
- C. 반복 횟수가 정해져 있을 때
- D. 함수 내부에서만

[문항 26] while 문의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 반복 횟수가 반드시 정해져 있다
- B. 조건이 참인 동안 반복한다
- C. 리스트 전용 반복문이다
- D. 한 번만 실행된다

[문항 27] break 문의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 반복을 처음부터 다시 시작한다
- B. 반복문을 즉시 종료한다
- C. 조건을 무시한다
- D. 함수를 종료한다

[문항 28] continue 문의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 반복문을 종료한다
- B. 함수를 종료한다
- C. 다음 반복으로 건너뛴다
- D. 조건문을 종료한다

[문항 29] 함수(function)의 역할로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 프로그램 실행을 중단한다
- B. 반복되는 코드를 묶어 재사용한다
- C. 변수 값을 삭제한다
- D. 메모리를 직접 제어한다

[문항 30] 사용자 정의 함수를 정의할 때 사용하는 키워드는 무엇인가?

- A. function
- B. define
- C. def
- D. func

[문항 31] 함수 호출(call)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 함수를 정의하는 과정이다
- B. 함수 코드를 실행시키는 것이다
- C. 변수를 초기화한다
- D. 클래스를 생성한다

[문항 32] 매개변수(parameter)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 함수 실행 결과
- B. 함수 내부 변수만을 의미
- C. 함수가 입력으로 받는 값
- D. 반환값의 다른 이름

[문항 33] 인자(argument)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 함수 정의 시 사용되는 변수
- B. 함수 호출 시 전달되는 값
- C. 반환되는 결과값
- D. 전역 변수

[문항 34] return 문의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 함수를 다시 호출한다
- B. 반복문을 종료한다
- C. 함수의 실행 결과를 반환한다
- D. 조건을 검사한다

[문항 35] 반환값이 없는 함수의 반환값은 무엇인가?

- A. 0
- B. False
- C. None
- D. 빈 문자열

[문항 36] 재귀 함수에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 반복문을 사용할 수 없다
- B. 자기 자신을 호출하는 함수이다
- C. 반드시 for 문을 포함한다
- D. 반환값을 가질 수 없다

[문항 37] 재귀 함수에서 반드시 필요한 요소는 무엇인가?

- A. 전역 변수
- B. 종료 조건
- C. 리스트
- D. 클래스

[문항 38] 객체 지향 프로그래밍(OOP)의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 절차 중심 설계
- B. 객체 간 상호작용 중심 설계
- C. 함수만 사용
- D. 전역 변수 중심 설계

[문항 39] 클래스(class)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 객체의 실제 예
- B. 객체의 설계도
- C. 함수의 집합
- D. 실행 파일

[문항 40] 인스턴스(instance)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 클래스 그 자체
- B. 클래스에서 만들어진 실제 객체
- C. 함수의 반환값
- D. 모듈의 별명

[문항 41] 클래스 정의 시 사용하는 키워드는 무엇인가?

- A. object
- B. new
- C. class
- D. instance

[문항 42] self의 의미로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 전역 객체
- B. 현재 클래스
- C. 현재 인스턴스 자신
- D. 부모 클래스

[문항 43] 모듈(module)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 하나의 변수
- B. 함수와 클래스의 모음 파일
- C. 실행 결과 파일
- D. IDE의 구성 요소

[문항 44] 모듈을 불러오기 위해 사용하는 키워드는 무엇인가?

- A. include
- B. using
- C. import
- D. require

[문항 45] import math as m 의 의미로 옳은 것은 무엇인가?

- A. math 모듈 삭제
- B. math 모듈을 m이라는 별명으로 사용
- C. m 모듈을 math로 변경
- D. math 함수만 불러옴

[문항 46] from 모듈 import * 방식의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 모듈 전체를 사용할 수 없다
- B. 모듈 이름 없이 구성요소 사용 가능
- C. 실행 속도가 느려진다
- D. 반드시 별명을 사용해야 한다

[문항 47] 파이썬 표준 라이브러리에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 별도 설치가 필요하다
- B. 파이썬과 함께 제공된다
- C. 사용이 제한된다
- D. GUI 전용이다

[문항 48] pip의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 파이썬 코드 실행
- B. 패키지 설치 및 관리
- C. 코드 편집
- D. 디버깅

[문항 49] 외부 모듈 numpy의 주 용도로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 문자열 처리
- B. 수치 연산 및 배열 처리
- C. GUI 구성
- D. 네트워크 통신

[문항 50] IDE의 역할로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 하드웨어 제어
- B. 코드 작성, 실행, 디버깅 지원
- C. 운영체제 설치
- D. 데이터베이스 관리

[문항 51] Visual Studio Code의 특징으로 옳지 않은 것은 무엇인가?

- A. 확장 기능 지원
- B. 무료 사용 가능
- C. 특정 언어만 지원
- D. 디버깅 기능 제공

[문항 52] 리스트(list)의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 한 개의 값만 저장 가능
- B. 서로 다른 자료형 저장 불가
- C. 여러 값을 순서대로 저장
- D. 크기 변경 불가

[문항 53] 리스트의 인덱스 시작 값은 무엇인가?

- A. 1
- B. -1
- C. 0
- D. 임의 값

[문항 54] n 개 원소를 가진 리스트에서 마지막 요소의 인덱스로 옳은 것은 무엇인가?

- A. n
- B. n-1
- C. 1
- D. 0

[문항 55] len() 함수의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 리스트 복사
- B. 리스트 정렬
- C. 요소 개수 반환
- D. 요소 삭제

[문항 56] 다음 중 빈 리스트를 생성하는 방법으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. list(0)
- B. []
- C. 0
- D. {}

[문항 57] 리스트와 문자열의 공통점으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 변경 가능하다
- B. 인덱싱이 가능하다
- C. 정수만 저장 가능하다
- D. 연산이 불가능하다

[문항 58] Tkinter에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 외부 라이브러리
- B. 데이터 분석 모듈
- C. GUI 프로그래밍 모듈
- D. 네트워크 모듈

[문항 59] Tkinter에서 윈도우 객체를 생성하는 함수는 무엇인가?

- A. Window()
- B. Frame()
- C. Tk()
- D. Main()

[문항 60] mainloop() 함수의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 프로그램 종료
- B. 이벤트 처리 루프 실행
- C. 변수 초기화
- D. 화면 초기화

[문항 61] Label 위젯의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 사용자 입력 처리
- B. 버튼 생성
- C. 텍스트 표시
- D. 파일 선택

[문항 62] Button 위젯의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 자동 반복 실행
- B. 클릭 이벤트 처리 가능
- C. 문자열만 표시
- D. 입력 전용

[문항 63] Entry 위젯의 용도로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 이미지 출력
- B. 사용자 입력 받기
- C. 버튼 생성
- D. 창 크기 조절

[문항 64] pack() 메서드의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 위젯 삭제
- B. 위젯 배치
- C. 이벤트 종료
- D. 창 닫기

[문항 65] 이벤트(event)에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 자동 실행 코드
- B. 사용자 또는 시스템의 동작
- C. 변수 변경
- D. 반복 조건

[문항 66] 프로젝트 설계 시 중요한 요소로 가장 적절한 것은 무엇인가?

- A. 코드 길이
- B. 문제 해결 목적의 명확성
- C. 사용 언어 수
- D. 주석 개수

[문항 67] 모듈을 여러 파일로 나누는 이유로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 속도 감소
- B. 코드 관리와 재사용성 향상
- C. 오류 증가
- D. 메모리 낭비

[문항 68] 절차적 프로그래밍의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 객체 중심 설계
- B. 함수 호출 순서 중심 설계
- C. 클래스 필수 사용
- D. 이벤트 중심 설계

[문항 69] 객체 지향 프로그래밍이 유리한 경우로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 단순 계산 프로그램
- B. 그래픽 사용자 인터페이스 프로그램
- C. 한 줄 코드 실행
- D. 스크립트 테스트

[문항 70] 클래스의 속성(attribute)에 해당하는 것은 무엇인가?

- A. 함수 호출
- B. 객체의 상태를 나타내는 변수
- C. 반복문
- D. 조건문

[문항 71] 클래스의 메서드(method)에 해당하는 것은 무엇인가?

- A. 속성 값
- B. 객체의 동작을 정의한 함수
- C. 전역 변수
- D. 상수

[문항 72] 인스턴스마다 다른 값을 가질 수 있는 것은 무엇인가?

- A. 클래스 이름
- B. 메서드 정의
- C. 속성 값
- D. 모듈 이름

[문항 73] import datetime 후 datetime.date.today()에서 첫 번째 datetime은 무엇을 의미하는가?

- A. 클래스
- B. 함수
- C. 모듈
- D. 변수

[문항 74] dir() 함수의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 파일 삭제
- B. 객체의 속성과 메서드 목록 확인
- C. 코드 실행
- D. 오류 수정

[문항 75] 리스트와 for 문을 함께 사용하는 주된 이유로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 리스트 생성
- B. 리스트 요소 반복 처리
- C. 조건 판단
- D. 함수 정의

[문항 76] range(1, 5)의 생성 결과로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 1,2,3,4,5
- B. 1,2,3,4
- C. 0,1,2,3,4
- D. 2,3,4,5

[문항 77] 리스트 슬라이싱에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 요소 삭제 기능
- B. 부분 리스트 추출
- C. 리스트 정렬
- D. 요소 추가

[문항 78] 다음 중 변경 가능한 자료형은 무엇인가?

- A. 튜플
- B. 문자열
- C. 리스트
- D. 정수

[문항 79] GUI 프로그램의 장점으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 코드가 짧아진다
- B. 사용자 친화적 인터페이스 제공
- C. 실행 속도 증가
- D. 메모리 사용 감소

[문항 80] Tkinter 기반 GUI 프로그램에서 컨테이너의 역할로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 데이터 저장
- B. 위젯을 담는 공간
- C. 반복 제어
- D. 파일 관리

[문항 81] 함수 분할의 장점으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 코드 중복 증가
- B. 가독성 및 유지보수성 향상
- C. 실행 오류 증가
- D. 메모리 낭비

[문항 82] 전역변수의 문제점은?

- A. 전역 변수는 외부 모듈 사용을 불가능하게 한다.
- B. 전역 변수는 코드 전체에 영향을 미쳐 오류 가능성 높인다.
- C. 전역변수는 원칙적으로 사용이 불가능하다.
- D. 전역 변수를 사용하면 속도가 저하된다.

[문항 83] return 문이 실행되면 함수는 어떻게 되는가?

- A. 다시 실행된다
- B. 계속 실행된다
- C. 즉시 종료된다
- D. 반복된다

[문항 84] 클래스와 모듈의 차이로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 클래스는 파일이고 모듈은 객체이다
- B. 클래스는 객체 설계도이고 모듈은 코드 파일이다
- C. 둘은 동일하다
- D. 모듈은 함수만 포함한다

[문항 85] 객체 지향 설계의 장점으로 옳지 않은 것은 무엇인가?

- A. 재사용성 향상
- B. 유지보수 용이
- C. 코드 복잡성 증가 감소
- D. 무조건 실행 속도 향상

[문항 86] pip install 명령이 실패하는 일반적 원인으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 인터넷 연결 문제
- B. print 문 오류
- C. 변수 선언 오류
- D. 들여쓰기 오류

[문항 87] numpy 배열의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 서로 다른 자료형 혼합 저장
- B. 고속 수치 연산 지원
- C. GUI 전용
- D. 문자열 처리 특화

[문항 88] matplotlib의 주요 용도로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 네트워크 통신
- B. 데이터 시각화
- C. 파일 압축
- D. 데이터베이스 관리

[문항 89] IDE에서 디버깅의 의미로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 코드 실행
- B. 오류 원인 분석 및 수정
- C. 파일 저장
- D. 패키지 설치

[문항 90] 인공지능을 활용한 코딩을 무엇이라고 부르나?

- A. A-Coding
- B. Viral Coding
- C. Prompting
- D. Vibe Coding

[문항 91] 함수의 입력과 출력 개념으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 입력만 존재
- B. 출력만 존재
- C. 입력과 출력 모두 가능
- D. 항상 출력 없음

[문항 92] 클래스 내부에서 메서드를 호출할 때 사용하는 방식으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. method()
- B. self.method()
- C. class.method()
- D. call method

[문항 93] 파이썬에서 여러 값을 반환하는 방법으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 불가능하다
- B. 둘을 튜플로 반환하면 된다.
- C. return을 두 번 한다.
- D. B와 C 모두 가능

[문항 94] 리스트의 특징으로 옳은 것은?

- A. 첫 원소는 1번 index를 사용한다.
- B. 모든 원소는 하나의 데이터형을 가져야 한다.
- C. 비어 있을 수 없다.
- D. 어떤 데이터형이든 원소가 될 수 있다.

[문항 95] GUI 이벤트 처리 함수는 언제 호출되는가?

- A. 프로그램 시작 시
- B. 사용자의 이벤트 발생 시
- C. 파일 저장 시
- D. 반복문 종료 시

[문항 96] 프로젝트 설계 단계에서 가장 먼저 고려해야 할 것은 무엇인가?

- A. 사용 라이브러리
- B. 문제 정의
- C. 코드 스타일
- D. IDE 선택

[문항 97] 모듈화를 통해 얻을 수 없는 효과는 무엇인가?

- A. 코드 재사용성 향상
- B. 유지보수 용이
- C. 실행 결과 자동 개선
- D. 구조적 설계

[문항 98] 객체 간 메시지 전달의 의미로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 변수 공유
- B. 메서드 호출을 통한 상호작용
- C. 파일 입출력
- D. 반복문 실행

[문항 99] 클래스 설계 시 속성과 메서드를 분리하는 이유로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 실행 속도 향상
- B. 역할 구분 명확화
- C. 코드 길이 증가
- D. 오류 유발

[문항 100] 다음 중 유지보수가 쉬운 코드의 특징으로 옳은 것은 무엇인가?

- A. 주석 없음
- B. 변수명 불명확
- C. 함수 단위 분리
- D. 중복 코드 다수

구현 문제 1 (초급) — 숫자 리스트 처리

사용자로부터 정수를 5개 입력받아 리스트에 저장한 뒤, 입력된 정수 중 짝수만 골라 새로운 리스트로 생성하고, 해당 리스트의 합을 출력한다.

예시 실행 흐름(형식은 동일하지 않아도 됨)

```
정수 입력: 3  
정수 입력: 8  
정수 입력: 5  
정수 입력: 12  
정수 입력: 7  
짝수의 합: 20
```

구현 문제 2 (중급) — 클래스 기반 학생 정보 관리

학생의 이름과 학과, 점수를 관리하는 프로그램을 작성하자. 학생의 이름, 학과, 점수를 입력하고 싶으면 <를 타이핑 한 뒤에 이름, 학과, 점수를 입력할 수 있게 한다. 합격자는 60점 이상의 학생인데, +를 타이핑하면 합격자를, -를 타이핑하면 불합격자를 출력하게 하자.

예시 실행 흐름

```
< 강영민 게임공학과 10  
< 강민영 게임그래픽학과 65  
< 민영강 반려동물보건학과 80  
< 민강영 컴퓨터공학과 71  
+  
강민영 게임그래픽학과  
민영강 반려동물보건학과  
민강영 컴퓨터공학과  
-  
강영민 게임공학과
```

구현 문제 3 (고급) — 기초대사량 계산기

Tkinter를 이용하여 간단한 기초대사량 계산기를 만들어 보라. 사람의 기초대사량 (Basal Metabolic Rate, BMR) 은 하루 동안 생명을 유지하는 데 필요한 최소 에너지 소비량을 의미한다.

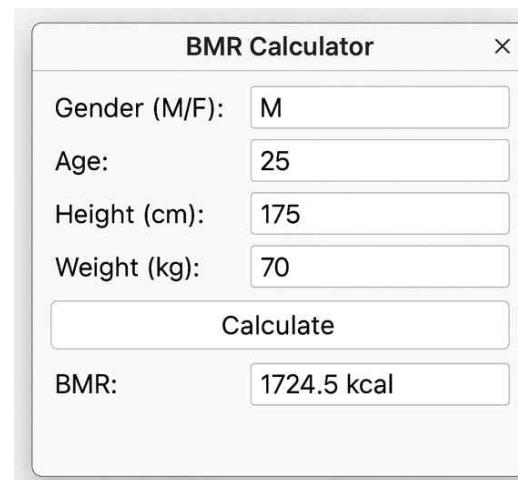
사용자로부터 다음 정보를 입력 받는다.

- 성별 (M 또는 F)
- 나이(정수)
- 키(cm)
- 몸무게(kg)

다음 Harris-Benedict 공식을 사용하여 BMR을 계산한다.

- 남성(M): $BMR = 88.36 + (13.4 \times \text{몸무게}) + (4.8 \times \text{키}) - (5.7 \times \text{나이})$
- 여성(F): $BMR = 447.6 + (9.2 \times \text{몸무게}) + (3.1 \times \text{키}) - (4.3 \times \text{나이})$

계산된 BMR 값을 소수 첫째 자리까지 출력한다.



교양수업 2025학년도 2학기 “파이썬으로 문제해결하기” 기말고사

학번 _____ 성명 _____

선다형 문제 답안지

1~10					11~20					21~30					31~40					41~50					51~60					61~70					71~80					81~90					91~100				
1	(A)	(B)	(C)	(D)	11	(A)	(B)	(C)	(D)	21	(A)	(B)	(C)	(D)	31	(A)	(B)	(C)	(D)	41	(A)	(B)	(C)	(D)	51	(A)	(B)	(C)	(D)	61	(A)	(B)	(C)	(D)	71	(A)	(B)	(C)	(D)	81	(A)	(B)	(C)	(D)	91	(A)	(B)	(C)	(D)
2	(A)	(B)	(C)	(D)	12	(A)	(B)	(C)	(D)	22	(A)	(B)	(C)	(D)	32	(A)	(B)	(C)	(D)	42	(A)	(B)	(C)	(D)	52	(A)	(B)	(C)	(D)	62	(A)	(B)	(C)	(D)	72	(A)	(B)	(C)	(D)	82	(A)	(B)	(C)	(D)	92	(A)	(B)	(C)	(D)
3	(A)	(B)	(C)	(D)	13	(A)	(B)	(C)	(D)	23	(A)	(B)	(C)	(D)	33	(A)	(B)	(C)	(D)	43	(A)	(B)	(C)	(D)	53	(A)	(B)	(C)	(D)	63	(A)	(B)	(C)	(D)	73	(A)	(B)	(C)	(D)	83	(A)	(B)	(C)	(D)	93	(A)	(B)	(C)	(D)
4	(A)	(B)	(C)	(D)	14	(A)	(B)	(C)	(D)	24	(A)	(B)	(C)	(D)	34	(A)	(B)	(C)	(D)	44	(A)	(B)	(C)	(D)	54	(A)	(B)	(C)	(D)	64	(A)	(B)	(C)	(D)	74	(A)	(B)	(C)	(D)	84	(A)	(B)	(C)	(D)	94	(A)	(B)	(C)	(D)
5	(A)	(B)	(C)	(D)	15	(A)	(B)	(C)	(D)	25	(A)	(B)	(C)	(D)	35	(A)	(B)	(C)	(D)	45	(A)	(B)	(C)	(D)	55	(A)	(B)	(C)	(D)	65	(A)	(B)	(C)	(D)	75	(A)	(B)	(C)	(D)	85	(A)	(B)	(C)	(D)	95	(A)	(B)	(C)	(D)
6	(A)	(B)	(C)	(D)	16	(A)	(B)	(C)	(D)	26	(A)	(B)	(C)	(D)	36	(A)	(B)	(C)	(D)	46	(A)	(B)	(C)	(D)	56	(A)	(B)	(C)	(D)	66	(A)	(B)	(C)	(D)	76	(A)	(B)	(C)	(D)	86	(A)	(B)	(C)	(D)	96	(A)	(B)	(C)	(D)
7	(A)	(B)	(C)	(D)	17	(A)	(B)	(C)	(D)	27	(A)	(B)	(C)	(D)	37	(A)	(B)	(C)	(D)	47	(A)	(B)	(C)	(D)	57	(A)	(B)	(C)	(D)	67	(A)	(B)	(C)	(D)	77	(A)	(B)	(C)	(D)	87	(A)	(B)	(C)	(D)	97	(A)	(B)	(C)	(D)
8	(A)	(B)	(C)	(D)	18	(A)	(B)	(C)	(D)	28	(A)	(B)	(C)	(D)	38	(A)	(B)	(C)	(D)	48	(A)	(B)	(C)	(D)	58	(A)	(B)	(C)	(D)	68	(A)	(B)	(C)	(D)	78	(A)	(B)	(C)	(D)	88	(A)	(B)	(C)	(D)	98	(A)	(B)	(C)	(D)
9	(A)	(B)	(C)	(D)	19	(A)	(B)	(C)	(D)	29	(A)	(B)	(C)	(D)	39	(A)	(B)	(C)	(D)	49	(A)	(B)	(C)	(D)	59	(A)	(B)	(C)	(D)	69	(A)	(B)	(C)	(D)	79	(A)	(B)	(C)	(D)	89	(A)	(B)	(C)	(D)	99	(A)	(B)	(C)	(D)
10	(A)	(B)	(C)	(D)	20	(A)	(B)	(C)	(D)	30	(A)	(B)	(C)	(D)	40	(A)	(B)	(C)	(D)	50	(A)	(B)	(C)	(D)	60	(A)	(B)	(C)	(D)	70	(A)	(B)	(C)	(D)	80	(A)	(B)	(C)	(D)	90	(A)	(B)	(C)	(D)	100	(A)	(B)	(C)	(D)

구현 문제 1 — 숫자 리스트 처리

구현 성공					요건 만족					예외 처리					기타 가산점									
	0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3

구현 문제 2 — 클래스 기반 학생 정보 관리

구현 성공					요건 만족					예외 처리					기타 가산점									
	0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3

구현 문제 3 — 기초대사량 계산기

구현 성공					요건 만족					예외 처리					기타 가산점									
	0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3