**OOP 및 실행 환경의 이해**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 초창기 컴퓨터는 크기는 엄청났으나, 주 용도는 전자계산기에 불과하였다O  (2) PC의 등장으로 컴퓨터가 일반인들에게까지 보급되었고, 이에 따라 컴퓨터는 점차 현실의 업무를  다루게 되었다.O  (3) 위(2)번의 이유로 인하여 프로그래밍 언어가 처리할 데이터의 종류는 기존의 숫자, 문자, 논리값  이라는 3가지 유형의 데이터 보다는 현실의 개념을 잘 표현할 수 있는 데이터형의 존재가 필요  하게 되었다.O  (4) 객체지향이란 기존에 없었던 기술이 아니라, 기존에 프로그래밍 언어가 다루어 왔던 3가지 유형의  데이터형과 함수를 묶어 하나의 단위로 정의하여 현실의 개념을 표현하고자 하는 프로그래밍이다O |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 자바언어로 개발할 수 있는 어플리케이션의 유형에 따라 크게 Java SE, Java EE, Java ME  개발 플랫폼으로 분류되어질 수 있다.O  (2) Java SE(Standard Edition)는 자바언어의 기본 플랫폼이며, 이 플랫폼으로는 독립실행형 응용  프로그램을 개발할 수 있다.O  (3) Java EE (Enterprise Edition)는 대규모 업무를 처리할 수 있는 엔터프라이즈급의 프로그램 개발  플랫폼이며, 여기에는 주요 웹기반 기술이 포함되어 있다.O  (4) Java ME ( Micro Edition)은 임베디드 시스템, 피처폰, 스마트폰 등 다양한 모바일 기기에 사용되는  어플리케이션 개발이 가능하다O  (5) 3개의 플랫폼 중, 어플리케이션 개발에 없어서는 안될 기본 플랫폼은 JavaEE이다.X  (6) 자바는 원래 Sun마이크로시스템즈에서 개발되었으나, 오라클 사가 인수 합병하였다.O |
| 3 | 아래의 프로그램들을 자바 기반으로 개발할 경우 알맞는 자바의 플랫폼을 채워넣으세요  (1) 편의점에서 사용되는 POS를 자바언어로 만들경우 (JavaSE)  (2) Editplus 같은 편집기 프로그램을 자바로 만들 경우 ( javaSE)  (3) PC카톡, 네이트온 같은 채팅 프로그램을 자바로 만들 경우 (javaSE)  (4) 쇼핑몰 사이트를 구축하고자 할 경우 (javaEE)  (5) 온라인 게임을 자바로 개발하고자 할 경우 (javaSE)  (6) 피처폰용 프로그램을 자바로 개발할 경우 경우 (javaME) |
| 4 | C#과 자바언어를 비교한 설명입니다, 빈칸을 채우시오     |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | C# | Java | | 확장자 | .cs | .java | | 런타임환경 | CLR(Common Language Runtime) | JVM | | 실행코드 | IL | .class | | 지원 웹기술 | ASP.Net | javaEE | | 개발 IDE | Visual Studio | Eclipse | |
| 5 | 자바 언어의 특징 중 틀린 것은?  (1) 한번 작성된 자바 소스는 어떤 OS 에서건 상관없이 실행되어 지므로, 즉 플랫폼에 독립적인 특징  을 갖는데, 이러한 특징을 잘 표현한 슬로건이 Write Once Run Anywhere 이다.O  (2) (1)에 의하면, 윈도우에서 작성된 자바 코드는 리눅스나 맥 등 전혀 다른 OS 에서 소스의 변경없이  그대로 실행되어 질 수 있다.O  (3) 위(2)번처럼 플랫폼에 상관없이 자바코드가 실행될 수 있는 이유는 .class 파일에 특수한 기술을  적용하여 모든 OS가 직접 해석할 수 있도록 만들었기 때문이다.X  (4) JVM은 자바코드가 OS에 독립적으로 실행되어 질 수 있도록 하는 바이트 코드를 해석 및 실행하는  전용 프로그램으로서, 자바만을 위한 소규모 OS로도 불린다.O  (5) 기존 다른 언어의 기계어들은 OS가 직접 해석하고 실행하지만 .class 파일은 오직 JVM  (자바가상머신) 만이 해석할 수 있는 바이트 코드라 불리는 특수한 형태의 바이너리 파일이다O |