

★ 주요 키워드 ★

- (1) 클래스 (Class), 어트리뷰트 (attribute), 메소드(method), 메시지(message)
- (2) 캡슐화
- (3) 정보은폐 (information hiding)
- (4) 상속 (inheritance)
- (5) 다형성 (polymorphism)
- (6) 객체지향 프로그램 특징 및 개발 단계
- (7) 객체지향 개발 단계 > 분석
- (8) Rumbaugh 분석 기법
- (9) 객체지향 개발 단계 > 설계
- (10) 객체지향 개발 단계 > 구현
- (11) 객체지향 개발 단계 > 테스트
- (12) 2008년 기출문제(중복제거)
- (13) 2009년 기출문제(중복제거)

(1) 클래스 (Class), 어트리뷰트 (attribute), 메소드(method), 메시지(message)

\*\*\*\*\*  
[기-08년5월][기-00년7월][기-04년3월][기-06년5월][기-06년9월][기-07년5월]

1. 객체 지향 개념 중 하나 이상의 유사한 객체들을 묶어 공통된 특성을 표현한 데이터 추상화를 의미하는 것은?  
가. 메소드(method) 나. 클래스(class)  
다. 상속성(inheritance) 라. 추상화(abstraction)

[기-02년5월]

2. 모든 객체들은 더 큰 ( )의 멤버이고, 그 ( )에 대하여 이미 정의된 개별 자료구조와 연산이 상속된다. 그 때문에 개별객체는 ( )의 인스턴스가 된다. 다음중 ( )안에 공통으로 들어갈 내용은?  
가. 메시지 나. 클래스 다. 상속성 라. 정보

[기-05년3월][기-99년8월]

3. 객체 지향 개념에서 오퍼레이션(operation)은 무엇을 변화시키는가?  
가. 어트리뷰트(attribute) 나. 클래스 (class)  
다. 오브젝트(object) 라. 메시지(message)

[기-00년10월][기-03년3월]

4. 객체지향 기법에서 메소드는 어느 시점에 시작되어 지는가?  
가. 사용자 명령어가 입력될 때  
나. OS에 의하여 인터럽트가 감지될 때  
다. 특별한 데이터 값을 만날 때  
라. 오브젝트로부터 메시지를 받을 때

[기-01년3월][기-02년9월]

5. 객체지향 기법에서 메시지(message)의 전달은 어떻게 이루어지는가?  
가. 어트리뷰트(attribute)에서 어트리뷰트로  
나. 오브젝트(object)에서 어트리뷰트로  
다. 오브젝트(object)에서 오브젝트로  
라. 클래스(class)에서 데이터(data)로

[기-01년6월][기-03년3월][기-04년9월][기-07년9월]

6. 객체지향 시스템에서 전통적 시스템의 함수(function) 또는 프로시저(procedure)에 해당하는 연산기능을 무엇이라고 하는가?

가. 메소드(method) 나. 메시지(message)  
다. 모듈(module) 라. 패키지(package)

[기-04년5월]

7. 오브젝트가 메시지를 받으면 어떤 행위가 발생되는가?  
가. 어트리뷰트(attribute)를 부른다(involve).  
나. 메소드를 부른다(involve).  
다. 연관없이 흘러 보낸다  
라. 메시지를 되돌려 보낸다.

[기-08년5월][기-08년3월][기-07년3월][기-06년3월]

8. 객체지향 개념에서 객체가 메시지를 받아 실행해야 할 객체의 구체적인 연산을 정의한 것은?  
가. 클래스 나. 메시지 다. 인스턴스 라. 메소드

(2) 캡슐화

\*\*\*\*\*  
[기-99년4월]

9. 객체지향의 캡슐화(encapsulation) 개념이 갖는 장점이 아닌 것은?  
가. 재사용이 용이하다.  
나. 연산방법이 단순하다.  
다. 인터페이스를 단순화시킨다.  
라. 변경이 발생할 때 오류의 파급효과가 적다.

[기-01년9월][기-00년3월][기-04년3월][기-07년5월]

10. 객체지향 시스템에서 자료부분과 연산(또는 함수) 부분 등 정보처리에 필요한 기능을 한 데두리로 묶는 것을 무엇이라고 하는가?  
가. 정보은닉 나. 클래스 다. 캡슐화 라. 통합

[기-02년9월][기-06년5월]

11. 객체를 이용하여 데이터와 연산들을 하나의 단위로 묶는 기법은?  
가. instance 나. polymorphism  
다. inheritance 라. encapsulation

[기-04년5월]

12. 객체 지향의 기본 원리인 정보은폐와 가장 밀접한 관계가 있는 것은?  
가. 캡슐화(encapsulation) 나. 클래스(class)  
다. 메시지(message) 라. 상속성(inheritance)

[기-08년3월][기-04년9월][기-06년3월]

13. 객체지향 개념에서 연관된 데이터와 함수를 함께 묶어 외부와 경계를 만들고 필요한 인터페이스만을 밖으로 드러내는 과정을 무엇이라고 하는가?  
가. 메시지 나. 캡슐화 다. 상속 라. 다형성

[기-05년3월]

14. 캡슐화(Encapsulation)의 장점이라고 볼 수 없는 것은?  
가. 소프트웨어 변경시 파급효과를 최소화 한다.  
나. 소프트웨어의 분석단계가 간단해진다.



- 가. 캡슐화(Encapsulation) 나. 상속성(Inheritance)  
다. 다형성(Polymorphism) 라. 추상화(Abstraction)

## (6) 객체지향 프로그램 특징 및 개발 단계

\*\*\*\*\*

[기-05년3월]

28. 객체지향 프로그램의 장점으로 거리가 먼 것은?

- 가. 자연적인 모델링이 가능하다.  
나. 실행속도가 빨라진다.  
다. 소프트웨어의 재사용율이 높아진다.  
라. 소프트웨어의 유지보수성이 향상된다.

[기-99년4월]

29. 최근 소프트웨어 제품의 전형적인 타입인 사용자 중심, 대화식 프로그램의 개발에 적합한 방식은?

- 가. 데이터 중심 설계방법론  
나. 자료구조 중심 설계방법론  
다. 객체지향 설계방법론  
라. 상향식 설계방법론

[기-99년10월]

30. 객체지향 기술에 관한 설명 중 옳지 않은 것은?

- 가. 객체지향적인 S/W 개발기술은 1960년대 후반 처음 제기되었다.  
나. 객체지향기술은 S/W의 재사용에 관련된다.  
다. 객체(Object)들을 Class로 정의하는 단계는 분석단계이다.  
라. 캡슐화가 되어 있는 객체들 간에도 정보교환이 가능하다.

[기-00년3월]

31. 객체지향기술에 대한 설명 중 옳지 않은 것은?

- 가. 객체(Object)란 필요한 자료구조와 이에 수행되는 함수들을 가진 하나의 소프트웨어 모듈이다.  
나. 클래스(Class)란 객체의 타입(Object Type)을 말하며 객체들이 갖는 속성과 적용 연산을 정의하고 있는 틀(Template)이다.  
다. 상속(Inheritance)은 상위클래스가 갖는 속성과 연산을 그대로 물려받는 것을 의미한다.  
라. 분석과 설계, 구현 작업이 꼭포수 모형과 같이 뚜렷하게 구별된다.

[기-01년6월][기-04년3월]

32. 객체지향 소프트웨어 개발모형의 개발 단계로 옳은 것은?

㉠ 설계 ㉡ 구현 ㉢ 계획 ㉣ 분석 ㉤ 테스트 및 검증

- 가. ㉢→㉠→㉡→㉣→㉤ 나. ㉢→㉡→㉣→㉠→㉤  
다. ㉢→㉣→㉡→㉠→㉤ 라. ㉢→㉡→㉠→㉣→㉤

## (7) 객체지향 개발 단계 > 분석

\*\*\*\*\*

[기-00년10월]

33. 객체지향 분석 과정에 해당되지 않는 것은?

- 가. 객체 관계 모형의 생성  
나. 객체 행위 모형의 생성  
다. 클래스와 클래스 계층의 명시  
라. 객체와 연관된 자료구조의 표현

[기-01년9월][기-00년7월]

34. 객체지향 분석에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 분석가에게 주요한 모델링 구성요소인 클래스, 객체, 속성, 연산들을 표현해서 문제를 모형화시킬 수 있게 해준다.  
나. 객체지향 관점은 모형화 표기법의 전후관계에서 객체의 분류, 속성들의 상속, 그리고 메시지의 통신 등을 결합한 것이다.  
다. 객체는 클래스로부터 인스턴스화 되고, 이 클래스를 식별하는 것이 객체지향분석의 주요한 목적이다.  
라. E-R 다이어그램은 객체지향분석의 표기법으로는 적합하지 않다.

[기-03년5월]

35. 객체지향 기법에서 메타클래스(meta class)는 클래스 계층 트리의 어디에 위치하는가?

- 가. 클래스 계층 트리의 최하단  
나. 클래스 계층 트리의 최상단  
다. 클래스 계층 트리의 외부  
라. 클래스 계층 트리의 중간

## (8) Rumbaugh 분석 기법

\*\*\*\*\*

[기-05년5월][기-05년3월][기-06년5월][기-01년3월][기-02년3월][기-07년3월][기-06년9월]

36. 람보우(Rumbaugh)의 객체지향 분석절차를 바르게 나열한 것은?

- 가. 객체 모형 → 동적 모형 → 기능 모형  
나. 객체 모형 → 기능 모형 → 동적 모형  
다. 기능 모형 → 동적 모형 → 객체 모형  
라. 기능 모형 → 객체 모형 → 동적 모형

[기-05년9월]

37. 객체지향 모형에서 기능 모형(functional model)의 설계 순서로 옳은 것은?

- (1) 기능의 내용을 상세히 기술  
(2) 자료흐름도 작성(기능의존 관계를 기술)  
(3) 입출력 결정  
(4) 제약사항을 결정하고 최소화

가. (1) → (2) → (3) → (4)

나. (1) → (3) → (2) → (4)

다. (3) → (2) → (1) → (4)

라. (3) → (4) → (1) → (2)

[기-05년9월]

38. 객체 지향 분석 과정 중 객체들의 제어 흐름, 상호 반응 연산 순서를 나타내주는 과정은?

- 가. 객체 모델링 나. 동적 모델링  
다. 기능 모델링 라. 구조적 모델링

[기-09년3월][기-06년3월][기-04년9월][기-00년7월][기-02년5월][기-07년5월]

39. 객체 모형(object method), 동적 모형(dynamic model), 기능 모형(functional model)의 3개 모형으로 구성되어 있는 객체지향 분석 기법은?

- 가. Rumbaugh method 나. Wirls-Rock method

다. Jacobson method      라. Coad & Yourdon method

[기-08년5월][기-01년6월][기-03년8월][기-05년3월][기-07년9월]

40. 램바우의 객체 지향 분석 모델링(modeling)에 해당하지 않는 것은?

가. relational modeling      나. object modeling  
다. functional modeling      라. dynamic modeling

[기-09년8월][기-09년5월][기-03년3월]

41. Rumbaugh의 모델링에서 상태도와 자료흐름도는 각각 어느 모델링과 관련이 있는가?

가. 상태도--기능 모델링, 자료흐름도--동적 모델링  
나. 상태도--객체 모델링, 자료흐름도--기능 모델링  
다. 상태도--객체 모델링, 자료흐름도--동적 모델링  
라. 상태도--동적 모델링, 자료흐름도--기능 모델링

## (9) 객체지향 개발 단계 > 설계

\*\*\*\*\*

[기-09년5월][기-04년5월][기-01년3월]

42. 객체지향 설계에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

가. 객체지향 설계에 있어 가장 중요한 문제는 시스템을 구성하는 객체와 속성, 연산을 인식하는 것이다.  
나. 시스템 기술서의 동사는 객체를, 명사는 연산이나 객체 서비스를 나타낸다.  
다. 객체지향 설계를 문서화할 때 객체와 그들의 부객체(sub-object)의 계층적 구조를 보여주는 계층차트를 그리면 유용하다.  
라. 객체는 순차적으로(Sequentially) 또는 동시적으로(Concurrently) 구현될 수 있다.

[기-02년5월]

43. 객체 지향 설계 방법론에 대한 설명 중 옳지 않은 것은?

가. 구체적인 절차를 표현한다.  
나. 형식적인 전략으로 기술한다.  
다. 객체의 속성과 자료구조를 표현한다.  
라. 서브 클래스와 메시지 특성을 세분화하여 세부사항을 정제화한다.

## (10) 객체지향 개발 단계 > 구현

\*\*\*\*\*

[기-01년9월]

44. 객체지향 프로그래밍(Object-oriented programming : OOP) 개발 기법에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

가. 절차 중심 프로그래밍 기법이다.  
나. 객체지향 프로그래밍 언어에는 Smalltalk, C++ 등이 있다.  
다. 객체모델의 주요 요소는 추상화, 캡슐화, 모듈화, 계층 등이다.  
라. 설계시 자료와 자료에 가해지는 프로세스를 묶어 정의하고 관계를 규명한다.

## (11) 객체지향 개발 단계 > 테스트

\*\*\*\*\*

[기-05년9월]

45. 객체 지향 테스트를 수행하기 위한 단계의 순서가 옳은 것은?

가. 통합 테스트 - 검증과 시스템 테스트 - 단위 테스트  
나. 검증과 시스템 테스트 - 단위 테스트 - 통합 테스트  
다. 단위 테스트 - 통합 테스트 - 검증과 시스템 테스트  
라. 단위 테스트 - 검증과 시스템 테스트 - 통합 테스트

[기-99년8월]

46. 객체지향 테스트 전략 중에서 단위 테스트에 사용되는 것은 어느 것인가?

가. 클래스(class) 테스트  
나. 클러스터(cluster) 테스트  
다. 사용 기반(use-based) 테스트  
라. 스레드 기반(thread-based) 테스트

## (12) 2008년 기출문제(중복제거)

\*\*\*\*\*

[기-08년3월][기-08년9월]

47. OMT(Object Modeling Technique)에서 다수 프로세스간의 데이터 흐름을 중심으로 처리 과정을 자료 흐름도로 나타내는 것과 관계되는 것은?

가. Dynamic Modeling      나. Function Modeling  
다. Object Modeling      라. Class Modeling

[기-08년9월]

48. 다음 설명에 해당하는 객체 지향 기법의 특징은?

-일반화된 객체를 이용해서 특정 객체가 가진 특성을 이용할 수 있다.  
-일반화된 객체는 어떤 특정 객체를 지칭할 수 있기 때문에 같은 동작을 하지만 다른 성질을 가질 수 있다.  
-동일한 이름으로 지시된 오퍼레이션이 개개의 객체에 의하여 여러 모양을 가질 수 있다.

가. 추상화      나. 캡슐화      다. 다형성      라. 상속성

## (13) 2009년 기출문제(중복제거)

\*\*\*\*\*

[기-09년3월]

49. 객체 지향 설계 단계의 순서가 옳은 것은?

가. 문제 정의→요구 명세화→객체 연산자 정의→객체 인터페이스 결정→객체 구현  
나. 요구 명세화→문제 정의→객체 인터페이스 결정→객체 연산자 정의→객체 구현  
다. 문제 정의→요구 명세화→객체 구현→객체 인터페이스 결정→객체 연산자 정의  
라. 요구 명세화→문제 정의→객체 구현→객체 인터페이스 결정→객체 연산자 정의

[기-09년3월]

50. 객체 지향 기법에서 어떤 클래스에 속하는 구체적인 객체를 의미하는 것은?

- 가. instance                      나. message  
다. method                      라. operation

[기-09년5월]

51. 객체지향 소프트웨어 공학에서 다음의 예는 무엇을 의미하는가?

```
case of A
if A = integer then integer_func(data);
if A = float then float_func(data);
if A = char then char_func(data);
end case;
```

- 가. 클래스                      나. 다형성  
다. 상속성                      라. 캡슐화

[기-09년8월]

52. UML에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. OMG에서 만든 통합 모델링 언어로서 객체 지향적 분석, 설계 방법론의 표준 지정을 목표로 한다.  
나. 어플리케이션을 개발할 때 쉽게 이해할 수 있도록 도와주는 여러 가지 유형의 다이어그램을 제공한다.  
다. 실시간 시스템 및 분산시스템과 같은 시스템의 분석과 설계에는 사용될 수 없다.  
라. 개발자와 고객 또는 개발자 상호간의 의사소통을 원활하게 할 수 있다.

[SE04-객체지향 개발 방법론]

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
나	나	가	라	다	가	나	라	나	다
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
라	가	나	나	나	가	라	다	나	다
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
라	다	라	가	라	라	다	나	다	다
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
라	라	다	라	나	가	다	나	가	가
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
라	나	나	가	다	가	나	다	가	가
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
나	다								