

*** 주요 키워드 ***

- (1) 프로젝트 관리 > 정의, 3대 요소(3P)
- (2) 프로젝트 관리 > 프로젝트 계획
- (3) 프로젝트 관리 > 개발팀 관리
- (4) 프로젝트 관리 > 비용 관리, LOC 기법
- (5) 비용 관리 > COCOMO 모델
- (6) 프로젝트 관리 > 일정 관리 특징
- (7) 일정 관리 > PERT/CPM
- (8) 일정 관리 > Gantt Chart 모델
- (9) 프로젝트 관리 > 품질 관리
- (10) 프로젝트 관리 > 위험 관리
- (11) 프로젝트 관리 > 형상 관리
- (12) 2008년 기출문제(중복제거)
- (13) 2009년 기출문제(중복제거)

(1) 프로젝트 관리 > 정의, 3대 요소(3P)

[기-99년10월]

1. 소프트웨어 프로젝트 관리에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?

- 가. 주어진 기간내에 최소의 비용으로 사용자를 만족시키는 시스템을 개발
- 나. 주어진 기간은 연장하되 최소의 비용으로 시스템을 개발
- 다. 소요인력은 최소화하되 정책 결정은 신속하게 처리
- 라. 개발에 따른 산출물 관리

[기-04년5월]

2. 시스템 외주개발을 위한 제안서 평가시 평가 항목으로 거리가 먼 것은?

- 가. 개발 기술력
- 나. 가격의 타당성
- 다. 업체의 지명도
- 라. 사용자 지원능력

[기-01년9월][기-04년3월]

3. 프로젝트 관리의 대상으로 거리가 먼 것은?

- 가. 비용관리
- 나. 일정관리
- 다. 고객관리
- 라. 품질관리

[기-09년8월][기-09년3월][기-08년3월][기-00년10월][기-07년3월][기-00년7월][기-99년8월][기-02년3월][기-05년3월][기-05년5월][기-06년5월][기-06년9월][기-07년9월]

4. 효과적인 소프트웨어 프로젝트 관리를 위한 3P에 해당되지 않는 것은?

- 가. people(사람) : 인적자원
- 나. product(생산물) : 생산일정
- 다. problem(문제) : 문제인식
- 라. process(프로세스) : 작업계획

(2) 프로젝트 관리 > 프로젝트 계획

[기-99년4월][기-03년5월]

5. 소프트웨어 프로젝트 계획 수립시 소프트웨어 영역(Software Scope) 결정 사항에 포함되지 않는 것은?

- 가. 기능
- 나. 성능
- 다. 위험성
- 라. 제약조건

[기-03년3월]

6. 프로젝트 계획 수립을 시작할 때 제일 먼저 해야 하는 작업은?

- 가. 개발완료 날짜 파악
- 나. 과거의 데이터를 분석하는 일
- 다. 개발비용 산정
- 라. 프로젝트의 규모 파악

[기-05년9월]

7. 소프트웨어 개발 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위한 기본 원칙과 거리가 먼 것은?

- 가. 현대적인 프로그래밍 기술 적용
- 나. 결과에 대한 명확한 기록 유지
- 다. 소프트웨어 수명주기에 관련된 계획 및 시행
- 라. 충분한 예비인력의 보유

[기-06년3월]

8. 소프트웨어 프로젝트 계획자가 프로젝트를 시작하기 전에 추정해야 하는 항목으로 거리가 먼 것은?

- 가. 얼마나 오래 걸리겠는가?
- 나. 얼마나 많은 노력이 요구되겠는가?
- 다. 얼마나 많은 사람이 참여해야 하는가?
- 라. 얼마의 유지보수 비용이 들어갈 것인가?

[기-00년10월][기-99년8월]

9. S/W project를 계획하는 데 있어 예측의 대상으로 거리가 먼 것은?

- 가. 비용
- 나. 일정
- 다. 성능
- 라. 위험요인

(3) 프로젝트 관리 > 개발팀 관리

[기-99년4월][기-02년9월]

10. 중앙집중식 팀 구성에 관한 설명 중 틀린 것은?

- 가. 소프트웨어 개발팀을 중앙집중형으로 관리하는 방법에는 책임 프로그래머팀이 있다.
- 나. 프로그램 사서(Program Librarian)는 프로그램 리스트, 설계문서, 테스트 계획 등을 관리한다.
- 다. 중앙집중식 팀 구성은 한 사람에게 의하여 통제할 수 있는 비교적 소규모 문제에 적합하다.
- 라. 보조 프로그래머는 요구분석과 설계, 중요한 부분의 프로그래밍 및 모든 기술적 판단을 내린다.

[기-99년10월]

11. 분산형 팀 구성에 관한 설명 중 옳지 않은 것은?

- 가. 의사결정을 민주주의식으로 하며 팀구성원의 작업만족도를 높이고 이직률을 낮게한다.
- 나. 팀구성원 각자가 서로의 일을 검토하고 다른 구성원 일한 결과에 대하여 같은 그룹의 일원으로 책임을 진다.
- 다. 팀구성원 사이의 의사교류를 활성화시키므로 복잡한 장기 프로젝트에 적합하지 않다.
- 라. 링 모양의 구조는 계층 없이 전체 팀 구성원이 동등한 레벨에 있다는 것을 나타낸다.

[기-03년8월]

12. 중앙 집중형 팀 구성에서 역할 분담에 관한 설명 중 옳지 않은 것은?

- 가. 책임 프로그래머 : 분석 및 설계, 기술적 판단, 작업지시와 배분을 담당
- 나. 보조 프로그래머 : 책임프로그래머 업무 지원
- 다. 프로그래머 : 원시코드작성, 검사, 디버깅, 문서 작성 담당
- 라. 프로그램 사서 : 컴파일, 디버깅, 목적프로그램 작성

[기-06년3월][기-07년5월]

13. 민주주의적 팀(Democratic teams)에 대한 내용으로 옳은 것은?

- 가. 프로젝트 팀의 목표 설정 및 의사 결정 권한이 팀 리더에게 주어진다.
- 나. 조직적으로 잘 구성된 중앙 집중식 구조이다.
- 다. 팀 구성원간의 의사 교류를 활성화 시키므로 팀원의 참여도와 만족도를 증대시킨다.
- 라. 팀 리더의 개인적 능력이 중요하다.

(4) 프로젝트 관리 > 비용 관리, LOC 기법

[기-08년5월][기-08년3월][기-01년3월][기-06년3월]

14. LOC 기법에 의하여 예측된 총라인수가 25000 라인일 경우 개발에 투입될 프로그래머의 수가 5명이고, 프로그래머들의 평균 생산성이 월 당 500 라인일 때, 개발에 소요되는 시간은?

- 가. 8개월 나. 9개월 다. 10개월 라. 11개월

[기-01년9월]

15. 소프트웨어 추정 모형(estimation models)이 아닌 것은?

- 가. COCOMO 나. Putnam
- 다. Function-Point 라. PERT

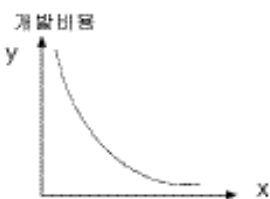
[기-09년3월][기-01년6월]

16. 두 명의 개발자가 5개월에 걸쳐 10,000 라인의 코드를 개발하였을 때, 월별(person-month) 생산성 측정을 위한 계산 방식으로 가장 적합한 것은?

- 가. $10,000 / 2$ 나. $10,000 / 5$
- 다. $10,000 / (5 \times 2)$ 라. $(2 \times 10,000) / 5$

[기-03년3월]

17. 소프트웨어 개발비용은 다른 여러 가지 요소들과 일정한 상관 관계가 있다. 다음 그래프의 y축을 개발비용이라고 했을 때, x축은 어떤 요소라고 보는 것이 가장 타당한가?



- 가. 시스템 크기
- 나. 개발기간
- 다. 신뢰도
- 라. 투입 인력

[기-04년5월]

18. 프로젝트의 개발 비용 산정시 결정에 영향을 주는 요소로서 거리가 먼 것은?

- 가. 비용 산정 기법 나. 시스템의 크기
- 다. 시스템의 신뢰도 라. 제품의 복잡도

[기-05년9월][기-99년10월]

19. 소프트웨어 비용을 정확하게 예측하기 위한 방법 중 그 현실성이 적은 것은?

- 가. 경험적 모형을 이용한다.
- 나. 분해기법을 이용한다.
- 다. 예측을 가능한 뒤로 미룬다.
- 라. 과거의 유사한 프로젝트를 이용한다.

[기-05년9월]

20. 소프트웨어 프로젝트 측정에서 신뢰할 만한 비용과 노력 측정을 달성하기 위한 선택사항이 아닌 것은?

- 가. 프로젝트 비용과 노력 측정을 위해 상대적으로 복잡한 분해기법을 이용한다.
- 나. 프로젝트의 정확한 특징을 위해 충분한 시간을 갖고 측정을 한다.
- 다. 하나 이상의 자동화 측정도구들을 이용한다.
- 라. 소프트웨어 비용과 노력에 대한 실험적 모델을 형성 한다.

(5) 비용 관리 > COCOMO 모델

[기-00년3월][기-03년5월]

21. 비용예측방법에서 원시 프로그램의 규모에 의한 방법(COCOMO model)중 최대형 규모의 트랜잭션 처리 시스템이나 운영체제 등의 소프트웨어를 개발하는 유형은?

- 가. Organic 프로젝트
- 나. Semi-detached 프로젝트
- 다. Embedded 프로젝트
- 라. Organic, Embedded 프로젝트

[기-00년10월]

22. 비용예측방법에서 원시 프로그램의 규모에 의한 방법 중 트랜잭션 처리시스템이나 운영체제, 데이터베이스 관리시스템 등의 30만 라인 이하의 소프트웨어를 개발하는 유형은?

- 가. Organic 프로젝트
- 나. Semi-detached 프로젝트
- 다. Embedded 프로젝트
- 라. Organic, Embedded 프로젝트

[기-09년5월][기-00년7월]

23. COCOMO(CONstructive COst MOdel) 비용예측모델에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. B.Boehm이 제안한 원시 프로그램의 규모에 의한 비용예측 모형이다.
- 나. 소프트웨어의 종류에 따라 다르게 책정되는 비용신장 방정식을 이용한다.
- 다. COCOMO 방법은 가정과 제약조건이 없이 모든 시스템에 적용할 수 있다.
- 라. 같은 규모의 프로그램이라도 그 성격에 따라 비용이 다르게 생성된다.

[기-00년10월][기-02년3월][기-04년5월]

24. COCOMO 법에 의한 소프트웨어 모형에 속하지 않는 것은?

- 가. Basic COCOMO 나. Putnam COCOMO
- 다. intermediate COCOMO 라. Detailed COCOMO

[기-01년3월]

25. COCOMO 모델에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. Bohem이 제시한 비용 추정 모델이다.
- 나. 비용 추정 단계 및 적용변수의 구체화 정도에 따라 기본(Basic), 중간(Intermediate), 진보(Advanced)형 모델로 구분할 수 있다.
- 다. 비용 견적의 강도 분석 및 비용견적의 유연성이 높아 소프트웨어 개발비 견적에 널리 통용되고 있다.
- 라. 기본(Basic) 모형은 단순히 소프트웨어의 크기와 개발 모드에 의해서 구해진다.

[기-01년6월][기-03년3월]

26. COCOMO model 중 기관 내부에서 개발된 중소 규모의

소프트웨어로 일괄 자료 처리나 과학 기술 계산용, 비즈니스 자료 처리용으로 5만 라인 이하의 소프트웨어를 개발하는 유형?

- 가. semi-detached model 나. organic model
다. semi-embedded model 라. embedded model

[기-01년9월][기-99년10월][기-04년9월]

27. COCOMO의 프로젝트 모드가 아닌 것은?

- 가. organic mode 나. semi-detached mode
다. medium mode 라. embedded mode

[기-04년3월]

28. COCOMO의 비용 산정에 의해 개발에 소요되는 노력이 40PM(Programmer-Month)으로 계산되었다. 개발에 소요되는 기간이 5개월이고, 1인당 인건비가 100만원이라면 이 프로젝트에 소요되는 총 인건비는 얼마인가?

- 가. 2억원 나. 1억원 다. 4천만원 라. 2천만원

[기-05년5월]

29. COCOMO(CONstructive COst MOdel) 모형에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 산정 결과는 프로젝트를 완성하는데 필요한 man-month로 나타난다.
나. Boehm이 고안한 개발비 산정 모델로 프로젝트의 예상되는 크기와 유형에 관한 정보가 주로 사용된다.
다. 프로젝트 특성을 15개로 나누고 각각에 대한 승수 값을 제시하였다.
라. 각 모델별로 개발되어지는 프로젝트 개발유형에 따라 object mode, dynamic mode, function mode의 3가지 모드로 구분한다.

[기-00년3월]

30. Putnam 모형을 기초로 해서 만든 자동화 추정 도구는?

- 가. BYL 나. SLIM 다. ESTIMACS 라. PERT

(6) 프로젝트 관리 > 일정 관리 특징

[기-00년3월]

31. 프로젝트 관리 중 일정계획에 필요한 작업들을 기술한 것이다. 순서대로 나열된 것은?

- ① 각 작업의 상호의존 관계를 CPM 네트워크로 나타낸다.
② 일정계획을 간트 차트로 나타낸다.
③ 프로젝트의 규모를 추정한다.
④ 각 단계에 필요한 작업들을 분리한다.

- 가. ③-④-①-② 나. ④-③-①-②
다. ③-④-②-① 라. ④-①-③-②

[기-08년3월][기-08년9월][기-01년9월][기-03년5월][기-02년9월][기-00년3월][기-06년9월][기-07년5월][기-05년3월][기-04년9월][기-03년8월][기-07년9월]

32. S/W Project 일정이 지연된다고 해서 Project 말기에 새로운 인원을 추가 투입하면 Project는 더욱 지연되게 된다고 주장하는 법칙은?

- 가. Putnam의 법칙 나. Mayer의 법칙
다. Brooks의 법칙 라. Boehm의 법칙

[기-05년5월]

33. 일정 계획과 관계가 먼 것은?

- 가. 작업 분해 나. CPM 네트워크
다. 프로그램 명세서 라. 간트 차트(Gantt Chart)

[기-99년10월]

34. 프로젝트 일정계획과 관련이 가장 적은 것은?

- 가. CPM 나. WBS 다. PERT 라. KLOC

(7) 일정 관리 > PERT/CPM

[기-00년7월][기-00년10월][기-05년9월]

35. 일정계획 방법에서 이용되는 PERT/CPM

(Program-Evaluation and Review technique/Critical Path Method)이 제공하는 도구가 아닌 것은?

- 가. 프로젝트 개발기간을 결정하는 임계경로
나. 통계적 모델을 적용해서 개별작업의 가장 근접한 시간 측정 기준
다. 정의작업에 대한 시작시간을 정의하여 작업들간의 경계시간 계산
라. 프로젝트 개발기간 중 투입되는 노력과 비용기준

[기-99년8월]

36. 요구사항분석을 위한 도구가 아닌 것은?

- 가. SREM 나. PSL/PSA
다. EPOS 라. PERT

[기-01년6월]

37. 프로젝트의 지연을 방지하고 계획대로 진행되게 하기 위한 일정계획의 방법으로 대단위 계획의 조직적인 추진을 위해 자원의 제약하에 비용을 적게 사용하면서 초단 시간 내 계획 완성을 위한 프로젝트 일정 방법은?

- 가. PRO/SIM(PROtyping and SIMulation)
나. SLIM
다. COCOMO(CONstructive COst MOdel)
라. PERT/CPM(Program Evaluation and Review Technique / Critical Path Method)

[기-02년9월][기-05년9월]

38. CPM(Critical Path Method) 네트워크에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 노드에서 작업을 표시하고 간선은 작업 사이의 전후 의존관계를 나타낸다.
나. 프로젝트의 완성에 필요한 작업을 나열하고 작업에 필요한 소요기간을 예측하는데 사용한다.
다. 박스노드는 프로젝트가 중간 점검을 뜻하는 이정표로 이 노드위에서 예상완료 시간을 표시한다.
라. 한 이정표에서 다른 이정표에 도달하기 전의 작업은 모두 완료되지 않아도 다음 작업을 진행 할 수 있다.

[기-04년5월]

39. CPM(Critical Path Method) 네트워크에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 프로젝트 작업 사이의 관계를 나타내며 최장경로를 파악할 수 있다.
나. 프로젝트 각 작업에 필요한 시간을 정확하게 예측할 수 있다.
다. 다른 일정계획안을 시뮬레이션 할 수 있다.
라. 병행작업이 가능하도록 계획할 수 있으며, 이를 위한 자원할당도 가능하다.

[기-05년5월]

54. 다음 중 Boehm의 S/W 품질 특성에 포함되지 않는 것은?

- 가. 이식성 나. 복잡성
다. 유지 보수성 라. 사용 편의성

[기-99년8월]

55. 소프트웨어를 대하는 관점에 따라 소프트웨어 품질에 대한 평가 기준에 차이가 있다. 소프트웨어를 대하는 관점과 거리가 먼 것은 어느 것인가?

- 가. 소프트웨어 개발 발주자 관점
나. 소프트웨어 사용자 관점
다. 프로그래머 관점
라. 소프트웨어 판매자 관점

[기-99년4월]

56. 소프트웨어 공학에 적용되는 품질 목표 항목 중 가장 거리가 먼 것은?

- 가. 최적화(Optimizing) 나. 이식성(Protability)
다. 신뢰성(Reliability) 라. 유지보수성(Maintainability)

[기-00년3월]

57. 소프트웨어의 신뢰성과 가용성에 대한 설명 중 잘못된 것은?

- 가. 소프트웨어의 신뢰성은 과거와 개발상의 자료를 이용하여 측정과 예측이 불가능하다.
나. 소프트웨어의 간단한 신뢰성 측정은 MTBF로 가능하다.
다. 소프트웨어의 가용성은 프로그램이 요구사항에 따라 운영되는 확률이다.
라. 가용성은 $MTTF/(MTTF+MTTR)*100\%$ 로 정의된다.

[기-00년7월]

58. 워크쓰루(Walk-through)의 특징으로 거리가 먼 것은?

- 가. 발견된 오류는 문서화한다.
나. 오류 검출에 초점을 두고 해결책은 나중에 미룬다.
다. 검토를 위한 자료를 사전에 배포하여 검토하도록 한다.
라. 정해진 기간과 비용으로 프로젝트를 완성시키기 위한 대책을 수립한다.

[기-01년6월]

59. 소프트웨어 신뢰성 측정 방법으로 MTBF(Mean Time Between Failure)를 구하는 공식으로 옳은 것은?

(단, MTTF : 고장에 대한 평균 시간, MTTR : 수선하기 위한 평균 시간)

- 가. $MTTF + MTTR$
나. $\{MTTF/(MTTF + MTTR)\} \times 100\%$
다. $(MTTF/MTTR) + MTTF$
라. $(MTTF/MTTR) \times 100\%$

[기-03년8월]

60. 어떤 시스템의 운용 기간이 다음과 같을 때 신뢰도를 계산하면 얼마인가?

가동중	고장중	가동중	고장중	가동중	고장중
8	2	9	4	4	1

- 가. 0.75 나. 0.25 다. 9.3 라. 7

(10) 프로젝트 관리 > 위험 관리

[기-07년3월]

61. 위험분석에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- 가. 위험분석은 프로젝트에 내재한 위험 요소를 인식하고 그 영향을 분석하는 활동이다.
나. 가능한 모든 위험 요소와 영향을 분석하여 의사결정에 반영한다.
다. 위험요소에 대해 효과적이지 못한 관리는 프로젝트 실패의 결과도 가져올 수 있다.
라. 소프트웨어 사용자에게 대한 위험성도 심각하게 고려한다.

[기-00년7월][기-02년3월][기-04년9월]

62. 위험성 추정을 위한 위험표(risk table)에 포함될 사항이 아닌 것은?

- 가. 위험 발생 시간 나. 위험 발생 확률
다. 위험의 내용 및 종류 라. 위험에 따르는 영향력

[기-02년5월]

63. 위험 관리의 일반적인 절차로 적합한 것은?

- 가. 위험식별→위험분석 및 평가→위험관리계획→위험감시 및 조치
나. 위험분석 및 평가→위험식별→위험관리계획→위험감시 및 조치
다. 위험관리계획→위험감시 및 조치→위험식별→위험분석 및 평가
라. 위험감시 및 조치→위험식별→위험분석 및 평가→위험관리계획

[기-03년5월][기-07년5월]

64. 위험 모니터링(monitring)의 의미로 가장 적절한 것은?

- 가. 위험을 이해하는 것
나. 위험요소들에 대하여 계획적으로 관리하는 것
다. 위험 요소 징후들에 대하여 계속적으로 인지하는 것
라. 첫번째 조치로 위험을 피할 수 있도록 하는 것

[기-04년5월]

65. 프로젝트 관리에서 가장 대표적인 위험요소로 볼 수 있는 것은?

- 가. 인력 부족 나. 예산 관리
다. 일정 관리 라. 사용자 요구 사항 변경

[기-07년3월][기-05년3월]

66. 다음 중 소프트웨어 개발시 위험요소로 가장 거리가 먼 것은?

- 가. 인력부족 나. 유지보수
다. 예산부족 라. 요구변경

[기-05년3월][기-02년5월][기-06년5월]

67. 프로젝트 추진 과정에서 예상되는 각종 돌발 상황을 미리 예상하고 이에 대한 적절한 대책을 수립하는 일련의 활동을 무엇이라고 하는가?

- 가. 위험관리 나. 일정관리
다. 코드관리 라. 모형관리

(11) 프로젝트 관리 > 형상 관리

[기-09년8월][기-01년3월][기-04년3월]

68. 형상관리(configuration management)의 관리 항목으로 거리가 먼 것은?

- 가. 정의 단계의 문서
- 나. 개발 단계의 문서와 프로그램
- 다. 유지보수 단계의 변경 사항
- 라. 소프트웨어 개발 비용

[기-08년3월][기-01년9월][기-03년8월]

69. 소프트웨어 형상관리(configuration management)에 관한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- 가. 소프트웨어에서 일어나는 수정이나 변경을 알아내고 제어하는 것을 의미한다.
- 나. 유지보수 단계에서 행해진다.
- 다. 형상관리를 위하여 구성된 팀을 책임프로그래머 팀(chief programmer team)이라고 한다.
- 라. 형상관리에서 중요한 기술 중의 하나는 버전 제어 기술이다.

[기-08년5월][기-02년5월][기-04년5월][기-06년5월]

70. 소프트웨어에 대한 변경을 관리하기 위해 개발된 일련의 활동을 나타내며 이런 변경이 전체 비용이 최소화되고 최소한의 방해가 소프트웨어의 현 사용자에게 야기되도록 보증하는 것을 목적으로 하는 것은?

- 가. 위험 관리
- 나. 형상 관리
- 다. 프로젝트 관리
- 라. 유지보수 관리

[기-05년3월][기-00년3월][기-02년9월][기-07년5월][기-06년9월]

71. 소프트웨어 형상관리(Software Configuration - Management)의 설명으로 가장 적합한 것은?

- 가. 소프트웨어 개발과정을 문서화하는 것이다.
- 나. 하나의 작업 산출물을 정해진 시간 내에 작성하도록 하는 관리이다.
- 다. 수행결과와 완전성을 점검하고 프로젝트의 성과 평가척도를 준비하는 작업이다.
- 라. 소프트웨어의 생산물을 확인하고 소프트웨어 통제, 변경 상태를 기록하고 보관하는 일련의 관리 작업이다.

[기-07년9월]

72. 프로젝트 계획 수립시 소프트웨어 범위(Scope) 결정의 주요 요소로 거리가 먼 것은?

- 가. 소프트웨어 개발 환경
- 나. 소프트웨어 성능
- 다. 소프트웨어 제약조건
- 라. 소프트웨어 신뢰도

(12) 2008년 기출문제(중복제거)

[기-08년5월]

73. 소프트웨어 프로젝트 계획 수립시 소프트웨어 영역(범위)결정의 주요 요소로 거리가 먼 것은?

- 가. 기능
- 나. 인적 자원
- 다. 인터페이스
- 라. 성능

[기-08년5월]

74. 소프트웨어 품질목표 중 새로운 요구사항에 접하여 쉽게 수정될 수 있는 시스템 능력을 요구하는 것은?

- 가. Reliability
- 나. Efficiency
- 다. Integrity
- 라. Flexibility

[기-08년5월]

75. SOFTWARE Project의 비용 결정 요소와 가장 관련이 적은

것은?

- 가. 개발자의 능력
- 나. 요구되는 신뢰도
- 다. 하드웨어의 성능
- 라. 개발제품의 복잡도

[기-08년5월]

76. 프로젝트 일정을 관리하는 PERT 차트로 알 수 있는 사항이 아닌 것은?

- 가. 결정 경로
- 나. 태스크의 시작/종료 시간
- 다. 태스크에 대한 경계시간
- 라. 태스크간의 상호관련성

[기-08년9월]

77. 어떤 소프트웨어 개발을 위해 10명의 개발자가 20개월동안 참여되었다. 그 중 7명은 20개월 동안 계속 참여했고 3명은 5개월 동안만 참여했다. 이 소프트웨어 개발에 필요한 MM(Man-Month)은 얼마인가?

- 가. 5
- 나. 20
- 다. 79
- 라. 155

[기-08년9월]

78. 소프트웨어 품질 목표 중 최소한의 컴퓨터 시간과 기억장소를 소요하여 요구된 기능을 수행하는 시스템 능력을 의미하는 것은?

- 가. Usability
- 나. Reliability
- 다. Integrity
- 라. Efficiency

[기-08년3월]

79. 소프트웨어 프로젝트를 계획하려면 먼저 소프트웨어 범위를 결정해야 한다. 다음 사항과 관계가 되는 범위 결정 요소는 무엇인가?

- 소프트웨어에 의해 간접적으로 제어되는 장치와 소프트웨어를 실행하는 하드웨어
- 순서에 의거 절차적 운영상 소프트웨어 실행 절차
- 기존의 소프트웨어나 새로운 소프트웨어를 연결하는 소프트웨어
- 키보드나 기타 I/O 장치들을 통하여 소프트웨어를 사용하는 사람

- 가. 기능
- 나. 성능
- 다. 제약조건
- 라. 인터페이스

(13) 2009년 기출문제(중복제거)

[기-09년3월]

80. 프로젝트를 추진하기 위하여 팀 구성원들의 특성을 분석해보니 1명이 고급 프로그래머이고 몇 명의 중급 프로그래머가 포함되어 있었다. 이와 같은 경우 가장 적합한 팀 구성 방식은?

- 가. 책임 프로그래머 팀(Chief Programmer Team)
- 나. 민주주의식 팀(Democratic Team)
- 다. 계층형 팀(Hierarchical Team)
- 라. 구조적 팀(Structured Team)

[기-09년3월]

81. 소프트웨어 품질목표 중 사용자의 요구 기능을 충족시키는 정도를 의미하는 것은?

- 가. Usability 나. Flexibility
다. Correctness 라. Maintainability

[기-09년3월]

82. CPM(Critical Path Method)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 프로젝트 내에서 각 작업이 수행되는 시간과 각 작업 사이의 관계를 파악할 수 있다.
나. 작업일정을 한눈에 볼 수 있도록 해주며 막대그래프의 형태로 표현한다.
다. 경영층의 과학적인 의사 결정을 지원한다.
라. 효과적인 프로젝트의 통제를 가능하게 해 준다.

[기-09년8월][기-09년5월]

83. FTR(Formal Technical Review)의 검토 지침사항으로 옳지 않은 것은?

- 가. 문제 영역을 명확히 표현한다.
나. 의제를 제한하여 진행한다.
다. 참가자의 수를 제한한다.
라. 논쟁과 반박에 제한을 두어서는 안 된다.

[기-09년5월]

84. CPM(Critical Path Method)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 각 작업은 왼쪽 열에 명시되며, 수평 막대는 각 작업의 기간을 나타낸다.
나. 프로젝트 진행 일정 계획을 작성하기 위한 방법이다.
다. 프로젝트 내에서 각 작업이 수행되는 시간과 각 작업 사이의 관계를 파악하도록 한다.
라. 각 작업의 순서와 의존관계, 어느 작업이 동시에 수행되는지를 한눈에 파악할 수 있다.

[기-09년5월]

85. 프로그램 품질관리의 한 방법으로써 워크스루(Walk-through)와 인스펙션(Inspection)이 있다. 워크스루에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 소프트웨어 품질을 검토하기 위한 기술적 검토 회의이다.
나. 제품 개발자가 주체가 된다.
다. 오류 발견과 발견된 오류의 문제 해결에 중점을 둔다.
라. 검토 자료는 사전에 미리 배포한다.

[기-09년5월]

86. 프로젝트 계획 단계에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- 가. 제한된 자원과 일정에 대한 최적의 방법을 찾고자 노력해야 한다.
나. 계획에 따라 소프트웨어의 품질이 결정되기도 한다.
다. 비용 추정에 관한 문제는 계획 단계에 포함되지 않는다.
라. 계획 단계에서 프로젝트 관리자의 임무는 매우 중요하다.

[기-09년5월]

87. 소프트웨어 품질목표 중 쉽게 배우고 사용할 수 있는 정도를 나타내는 것은?

- 가. Correctness 나. Reliability
다. Usability 라. Integrity

[기-09년8월]

88. 소프트웨어 품질 목표 중 소프트웨어를 다른 환경으로 이식할 경우에도 운용 가능하도록 쉽게 수정될 수 있는 시스템 능력을 의미하는 것은?

- 가. Portability 나. Functionality
다. Usability 라. Efficiency

[SE02-프로젝트 관리]

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