변수와 자료형

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 설명 중 틀린 것을 고르면?  (1)컴퓨터는 사람의 업무를 대신하기 위해 개발되었으므로, 연산처리 과정 또한 사람과 매우 흡사한 원리로 제작되어져 있다. o  (2)사람의 논리적 사고 능력을 모방한 컴퓨터의 부품은 CPU이고, 사람의 기억력을 모방한 컴퓨터의 부품은 메모리이다o  (3)3+6 이라는 연산을 수행하기 위해서는 오직 CPU만 있으면 된다.x (메모리도 있어야됨)  (4)바탕화면에 있는 게임 아이콘을 클릭했을때, 로딩 과정이 필요한 이유는 광고를 보기 위함이다.x (실행을 위한 소스코드들이 메모리로 올리기 위함)  (5)게임파일을 내 컴퓨터에 설치하는 과정은, 게임실행에 필요한 파일을 메모리(RAM)에 올려놓기 위함이다.x( 하드디스크로 옮기기 위해) |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것을 고르면?  (1)사람의 기억력은 임시적이므로, 이를 영구적으로 저장하기 위해서는 수첩이나 메모장 등 외부의 저장 매체를 이용할 수 있다. 이렇게 불완전하고 임시적인 사람의 기억능력을 보완하기 위한 저장 매체를 이용하는 행위를 컴퓨터와 비유하면, 하드디스크 등의 외부 보조 기억 장치를 이용하여 것과 같다.o  (2)필요한 데이터를 얻고자 할때, 수첩이나 메모를 이용하는 것이 기억력에 의존하는 것보다 빠르다  o  (3)어떤 프로그램이 실행중이라는 뜻은, CPU가 현재 해당 프로그램의 코드를 실행하고 있다는 뜻이며 이 때 CPU가 프로그램 실행 중에 사용되는 데이터는 하드디스크에 접근하여 가져온다x  (메모리를 통해 접근)  (4)CPU 가 메모리에 올라온 데이터만을 대상으로 연산을 수행하는 것은, 마치 사람이 더욱 빠른 결과를 도출해 내기 위해 외부 장치를 이용하기 보다는, 머리속에 기억된 데이터를 사용하는 이치와 같다.o  (5)컴퓨터의 메모리의 데이터는 컴퓨터를 재부팅해도 여전히 남아있다.x  (6) 메모리 용량이 크면 클수록 더 많은 데이터를 보관할 수 있으므로, 단위 시간당 처리할 수 있는데이터량 또한 많기 때문에 동시에 여러 프로그램을 처리하는데 유리하다.o |
| 3 | 다음 설명 중 틀린 것을 고르면?    (1)변수는 컴퓨터가 처리할 데이터를 메모리에 올리는 방법을 제공해준다.o  (2)변수는 메모리에 데이터가 올라갈때, 그 데이터가 보관될 공간을 의미한다.o  (3)공간과 공간을 구분하기 위해 이름을 붙인것을 변수명이라 한다o  (4)변수가 메모리에 올라가는 시점은 , 편집기에서 파일을 저장할때이다.x(이세상의 모든 프로그램은 실행할 때 변수가 메모리에 올라간다)  -게임: 아이콘 클릭  -html :브라우저 실행시 |
| 4 | 다음 설명 중 틀린 것은?    (1)변수에 담을 수 있는 데이터의 종류는 크게 숫자, 문자, 논리값이다.o  (2)변수명은 특수문자로 시작할 수 없다.o  (3)변수명은 숫자로 시작할 수 없다. o  (4)변수의 값은 변할 수 있다.o  (5)자바스크립트에 의해 메모리에 올려진 변수가 소멸되는 시점은 컴퓨터를 종료할 때이다x  (브라우저 닫을 때 죽음) |
| 5 | 다음 설명 중 틀린 것은?    (1)대부분의 프로그래밍 언어에서는 변수 선언시 반드시 데이터의 종류까지 명시해야 한다.o  int x = 3; // 자료형을 미리 결정지어 놓는 방식을 컴파일 언어  자료형 변수명 = 할당데이터;  var x = 3;  // 자료형의 판단을 자바스크립트에게 맡김(사람은 편하다  프로그램이 판단해야 하기 때문에 속도는 느리다. 인터프린터 언어 특징)  (2)자바스크립트는 변수 선언시 데이터의 종류를 명시하지 않으며, 이때 데이터의 종류 판단은 자바스크립트가 알아서 한다o  .  (3)자바스크립트에서는 변수 선언시 데이터의 종류 대신 var 라는 키워드를 붙여줘야 한다.o  var = variable 변수의 약어  (4)변수명이 두 단어 이상의 복합어로 구성될 경우, 뒷단어의 첫철자를 대문자로 작성하는 것이 개발자들간의 약속이다o  setData  (5)자바스크립트는 대소문자를 가리지 않는다. x  (대소문자 가리는지 여부를 외우지 말고 직접 테스트 해본다.) |
| 6 | 아래의 조건으로 명령을 수행하세요  (1)숫자형 변수 x를 5로 초기화 하시오. ( var x = 5; )  (2)문자형 변수 y를 “무궁화”로 초기화 하시오.( var y = “무궁화”; )  (3)논리형 변수 z를 true로 초기화 하시오( var z = true; ) |
| 7 | 다음의 연산 결과를 예측해 보세요  console.log(); 출력 결과  (1)  var a = 10;  var b = 5;  a = a - b;  console.log(a+b); 10  (2)  var a = 7;  var b = 3;  a = b;  console.log(a+b);6  (3)  var a = 5;  var b = “apple”;  console.log(a+b);5apple  (4)  var a = 3;  var b = “banana”;  console.log(a-b);NaN=not a number 오류 |