[안드로이드 프로그래밍을 위한 자바기초 모듈 시험] 비전공자를 위한 빅데이터 UI & 프론트엔드 웹개발자 과정

1번 문제.

다음 중 2차원 가변 배열 정의가 잘못된 것은?



int[][] a = new int[2][]; a[0] = new int[3]; a[1] = new int[4];



int[][] a = new int[2][]; a[0] = { 1,2,3 }; a[1] = { 3,4 }; (정답)



int[][] a = new int[][] { {1,2}, {3,4,5} };



int[][] a = new int[2][]; a[0] = new int[] { 1,2,3 }; a[1] = new int[] { 3,4 };

해설  
2차원 가변 배열을 선언한 다음, 별도로 행별 열의 개수를 지정할 때 new 연산자를 생략할 수 없습니다.

2번 문제.

다음 중 2차원 가변 배열 정의가 잘못된 것은?



int[][] a = new int[2][]; a[0] = new int[3]; a[1] = new int[4];



int[][] a = new int[2][]; a[0] = { 1,2,3 }; a[1] = { 3,4 }; (정답)



int[][] a = new int[][] { {1,2}, {3,4,5} };



int[][] a = new int[2][]; a[0] = new int[] { 1,2,3 }; a[1] = new int[] { 3,4 };

해설  
2차원 가변 배열을 선언한 다음, 별도로 행별 열의 개수를 지정할 때 new 연산자를 생략할 수 없습니다.

3번 문제.

예외가 발생된 경우 예외를 처리하지 않고 던지는 명령문은?



정답  
throws

해설  
예외를 처리하지 않고 던지는 명령문은 throws 명령문입니다.

4번 문제.

자바에서 표준 입력 객체는 별도로 생성하지 않아도 기본적으로 제공한다. 표준 입력 객체 이름은?



정답  
System.in

해설  
자바에서는 표준 입력과 출력 객체를 기본적으로 제공하고 있습니다. 표준 입력 객체는 System.in이고, 표준 출력 객체는 System.out 객체입니다.

5번 문제.

다음 중 기본 자료형과 Wrapper 클래스 간 짝이 잘못 지어진 것은?



boolean : Boolean;



int : Int (정답)



float : Float



char : Character;

해설  
Wrapper 클래스 이름은 기본 자료형 이름과 동일하지만 Integer 클래스와 Character 클래스만 다릅니다.

6번 문제.

다음 중 do~while문에 대한 설명이 잘못된 것은?



반복 횟수가 미리 정해지지 않은 경우에 주로 사용함



초기값은 do~while 반복문이 주로 시작되기 전에 선언함



중괄호 내부의 명령문들은 무조건 한번 실행됨



초기값과 증감식은 반드시 선언해야 함 (정답)

해설  
do~while문에서 초기값과 증감식은 알고리즘에 따라 생략할 수도 있습니다.

7번 문제.

다음 프로그램에서 result 변수에 저장되는 값은?  
  
int result = (10 > 20) ? 0 : 1



정답  
1

해설  
삼항 연산자에서 첫 번째 항에 있는 조건식이 참인 경우 두 번째 항이 result 변수에 저장되고, 거짓이면 세 번째 항이 result 변수에 저장됩니다.

8번 문제.

다음과 같이 클래스 A가 정의되어 있다. 다음 중 잘못된 명령문은?  
  
class A {  
static int b;  
static void c();  
int d;  
}  
A x = new A();



A.b = 10;



x.c();



x.b = 20;



A.d = 30; (정답)

해설  
A 클래스의 멤버 변수 d는 정적 멤버 변수가 아니기 때문에 클래스 이름으로 접근할 수 없습니다.

9번 문제.

자바 언어에서 명시적으로 가비지 콜렉팅(garbage collecting)을 수행하는 명령문은?



정답  
System.gc();

해설  
자바언어에서 명시적으로 가비지 콜렉팅(garbage collecting)을 수행하는 명령문은 System.gc()입니다.

10번 문제.

다음 중 result 변수의 값을 잘못 계산한 것은?  
int a = 10; int b = 9;



result = a++; result의 값은 11 (정답)



result = --b; result의 값은 8



result = ++a; result의 값은 11



result = b++; result의 값은 9

해설  
증감 연산자 ++와 –는 전위 연산자로 사용될 경우 1을 증가시킨 후 대입되고, 후위 연산자로 사용될 경우 대입된 후 1이 증가됩니다.

11번 문제.

다음은 2차원 가변 배열의 요소들을 화면에 출력하는 프로그램이다. 밑줄에 들어갈 문장으로 적절한 것은?  
  
int[][] a = new int[][] { {1,2,3}, {7,8}, {9,10,11} };  
for(int row=0; row < a.length; row++) {  
for(int col=0; col <\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_; col++) {  
System.out.println(a[row][col]);  
}  
}



a[row].length (정답)



a[col].length



a[0].length



a[2].length

해설  
2차원 가변 배열에서는 행별로 열의 개수를 가지는 length 변수가 있으므로 a[row].length를 지정해야 합니다.

12번 문제.

다음 명령문의 실행 결과 변수 a에 저장되는 값은 무엇인가?  
  
StringBuffer sb = new StringBuffer(“Programming”);  
StringBuffer a = sb.replace(2,6,”AAA”);



PAAAming



PAAAraming



PrAAAing



PrAAAmming (정답)

해설  
StringBuffer 클래스의 replace() 메소드에서 2부터 5까지(6-1)의 값을 지우고 “AAA”를 바꾸어 넣습니다. 그리고 0부터 시작합니다.

13번 문제.

다음 중 예외를 처리하는 명령문에 대한 설명이 잘못된 것은?



try~catch~finally 문으로 예외를 처리한다.



try 블록 내부에서 예외가 발생되는 메소드를 사용한다.



catch 블록에서 예외를 처리하며, 생략할 수 있다. (정답)



finally 블록은 예외 발생 여부와 상관없이 실행된다.

해설  
catch 블록은 생략할 수 없으며, finally 블록은 생략할 수 있습니다.

14번 문제.

ThreadA 클래스는 Runnable 인터페이스를 구현하였다. 다음은 스레드를 시작하는 코드이다. 밑줄에 알맞은 것은?  
  
Runnable ra = new ThreadA();  
Thread ta = new Thread( \_\_\_\_\_\_\_ );  
ta.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;



ta, run()



ta, start()



ra, start() (정답)



ra, run()

해설  
Runnable 인터페이스가 구현된 ThreadA 클래스의 객체를 생성하여 Runnable 참조 변수 ra에 지정하고, Runnable 참조 변수 ra를 이용하여 Thread 객체를 생성합니다. 스레드를 시작하기 위해서 Thread 객체 ta를 이용하여 start() 메소드를 호출하면 run() 메소드가 실행됩니다.

15번 문제.

다음 명령문의 실행 결과 변수 a에 저장되는 값은 무엇인가?  
  
StringBuffer sb = new StringBuffer(“Programming”);  
StringBuffer a = sb.replace(2,6,”AAA”);



PAAAming



PAAAraming



PrAAAing



PrAAAmming (정답)

해설  
StringBuffer 클래스의 replace() 메소드에서 2부터 5까지(6-1)의 값을 지우고 “AAA”를 바꾸어 넣습니다. 그리고 0부터 시작합니다.

16번 문제.

다음은 강제 자료형 변환을 하는 예입니다. ( ) 안에 알맞은 것은?  
  
int a = 100;  
byte b = ( )a;



정답  
byte

해설  
강제 자료형 변환은 메모리 크기가 큰 자료형의 값을 메모리 크기가 작은 자료형으로 변환하는 것으로 캐스트 연산자를 사용하여 변환하여야 합니다. 그러므로 ( ) 안에는 변환하고자 하는 자료형을 지정합니다.

17번 문제.

예외가 발생된 경우 예외를 처리하지 않고 던지는 명령문은?



정답  
throws

해설  
예외를 처리하지 않고 던지는 명령문은 throws 명령문입니다.

18번 문제.

for 반복문은 다음과 같다. 다음 중 한 번만 실행되는 것은?  
for(초기식; 조건식; 증감식)



없다



초기식 (정답)



조건식



증감식

해설  
for 반복문에서 초기값은 한 번만 실행되며, 조건식과 증감식은 반복할 때 마다 한 번씩 실행됩니다.

19번 문제.

다음 중 Stack 클래스에 대한 설명으로 잘못된 것은?



Vector 클래스의 하위 클래스이다.



LIFO 구조를 가지는 컬렉션 클래스이다.



peek() 메소드는 마지막에 추가된 객체를 삭제하고 가져온다. (정답)



push() 메소드는 Stack에 객체를 추가한다.

해설  
Stack 클래스의 pop() 메소드는 마지막에 추가된 객체를 가져오고, 가져온 객체를 삭제하며, peek() 메소드는 마지막에 추가된 객체를 가져오고, 가져온 객체를 삭제하지 않습니다.

20번 문제.

다음 중 Calendar 클래스의 주요 상수 중 요일을 의미하는 상수는?



DAY\_OF\_WEEK (정답)



DAY\_OF\_MONTH



HOUR\_OF\_DAY



DAY\_OF\_YEAR

해설  
Calendar 클래스의 DAY\_OF\_WEEK 상수는 요일을 의미하는 상수입니다.