변수와 자료형

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 설명 중 틀린 것을 고르면?  (1)컴퓨터는 사람의 업무를 대신하기 위해 개발되었으므로, 연산처리 과정 또한 사람과 매우 흡사하다  o  (2)사람의 논리적 사고력을 모방한 컴퓨터의 부품은 CPU이고, 사람의 기억력을 모방한 부품은 메모리이다  o  (3)3+6 에 대한 연산 결과를 얻기 위해서는 오직 CPU만 있으면 된다.  x  (4)바탕 화면에 있는 게임 아이콘을 클릭하여 게임을 시작할 경우, 로딩 과정이 필요한 이유는 광고를 보기 위함이다.  x  (5)게임 파일을 내 컴퓨터에 설치하는 과정은, 게임 실행에 필요한 파일을 메모리(RAM)에 올려놓기 위함이다.  x |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것을 고르면?  (1)사람의 기억력은 임시적이므로, 이를 영구적으로 보관하기 위해서는 수첩이나 메모장 등 외부의 저장 매체를 이용할  수 있다. 이렇게 불완전하고 임시적인 사람의 기억 능력을 보완하기 위해 저장 매체를 이용하는 것을 컴퓨터에  비유하자면 , 하드디스크 등 외부 보조 기억 장치의 이용에 비유할 수 있다.  o  (2)필요한 데이터를 얻고자 할때, 수첩이나 메모를 이용하는 것이 기억력에 의존하는 것보다 빠르다  x  (3)어떤 프로그램이 실행중이라는 뜻은, CPU가 현재 해당 프로그램의 코드를 실행하고 있다는 뜻이며 이 때 CPU가  프로그램 실행 중에 사용되는 데이터는 하드디스크에 접근하여 가져온다  x x  (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 한다  o  (4)변수가 메모리에 올라가는 시점은 , 편집기에서 파일을 저장할때이다.  x |
| 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 때이다  x |
| 6 | 다음 설명 중 틀린 것은?    (1)대부분의 프로그래밍 언어에서는 변수 선언시 반드시 데이터의 종류까지 명시해야 한다.  o  (2)자바스크립트는 변수 선언시 데이터의 종류를 명시하지 않으며, 이때 데이터의 종류 판단은 자바스크립트가 알아서  한다.  o  (3)자바스크립트에서는 변수 선언시 데이터의 종류 대신 var 라는 키워드를 붙여줘야 한다.  o  (4)변수명이 두 단어 이상의 복합어로 구성될 경우, 뒷단어의 첫철자를 대문자로 작성하는 것이 개발자들간의 약속이다  o  (5)자바스크립트는 대소문자를 가리지 않는다. (X)  대소문자 가리는지 여부는 외우지 말고, 직접 테스트 해본다 |
| 7 | 아래의 조건으로 명령을 수행하세요  (1)숫자형 변수 x를 5로 초기화 하시오. ( )  (2)문자형 변수 y를 “무궁화”로 초기화 하시오.( )  (3)논리형 변수 z를 true로 초기화 하시오( ) |
| 8 | 다음의 연산 결과를 예측해 보세요  (1)  var a = 10;  var b = 5;  a = a - b;  console.log(a+b);  (2)  var a = 7;  var b = 3;  a = b;  console.log(a+b);  (3)  var a = 5;  var b = “apple”;  console.log(a+b);  (4)  var a = 3;  var b = “banana”;  console.log(a-b); |