

성명	
수험 번호	
감독 확인	

## 국가기술자격 실기시험 문제 및 답안지

종 목	시험시간	배 점	문제수	형 별
정보처리기사	2시간 30분	100	20	A

### \*\* 수험자 유의사항 \*\*

1. 시험 문제지를 받는 즉시 응시하고자 하는 종목의 문제지가 맞는지를 확인하여야 합니다.
2. 시험 문제지 총면수·문제번호 순서·인쇄상태 등을 확인하고, 수험번호 및 성명을 답안지에 기재하여야 합니다.
3. 문제 및 답안(지), 채점 기준은 일절 공개하지 않으며, 자신이 작성한 답안, 문제 내용 등을 수험표 등에 이기( 옮겨 적는 행위)등은 관련 법 등에 의거 불이익 조치 될 수 있으니 유의하시기 바랍니다.
4. 수험자 인적사항 및 답안 작성(계산식 포함)은 흑색 또는 청색 필기구만 사용하되, 동일한 한 가지 색의 필기구만 사용하여야 하며 흑색, 청색을 제외한 유색 필기구 또는 연필류를 사용하거나 2가지 이상의 색을 혼합 사용하였을 경우 그 문항은 0점 처리됩니다.
5. 답란(답안 기재란)에는 문제와 관련 없는 불필요한 낙서나 특이한 기록사항 등을 기재하여서는 안 되며 부정의 목적으로 특이한 표식을 하였다고 판단될 경우에는 모든 문항이 0점 처리됩니다.
6. 답안을 정정할 때에는 반드시 정정 부분을 두 줄(=)로 그어 표시하여야 하며, 두 줄로 긋지 않은 답안은 정정하지 않은 것으로 간주합니다. (수정테이프, 수정액 사용불가)
7. 답안의 한글 또는 영문의 오타자는 오답으로 처리됩니다. 단, 답안에서 영문의 대·소문자 구분, 띄어쓰기는 여부에 관계없이 채점합니다.
8. 계산 또는 디버깅 등 계산 연습이 필요한 경우는 <문제> 아래의 연습란을 사용하시기 바라며, 연습란은 채점대상이 아닙니다.
9. 문제에서 요구한 가지 수(항수) 이상을 답란에 표기한 경우에는 답란기재 순으로 요구한 가지 수(항수)만 채점하고 한 항에 여러 가지를 기재하더라도 한 가지로 보며 그 중 정답과 오답이 함께 기재되어 있을 경우 오답으로 처리됩니다.
10. 한 문제에서 소문제로 파생되는 문제나, 가짓수를 요구하는 문제는 대부분의 경우 부분 배점을 적용합니다. 그러나 소문제로 파생되는 문제 내에서의 부분 배점은 적용하지 않습니다.
11. 답안은 문제의 마지막에 있는 답란에 작성하여야 합니다.
12. 부정 또는 불공정한 방법(시험문제 내용과 관련된 메모지 사용 등)으로 시험을 치른 자는 부정행위자로 처리되어 당해 시험을 중지 또는 무효로 하고, 3년간 국가기술자격검정의 응시자격이 정지됩니다.
13. 시험위원이 시험 중 신분확인을 위하여 신분증과 수험표를 요구할 경우 반드시 제시하여야 합니다.
14. 시험 중에는 통신기기 및 전자기기(휴대용 전화기 등)를 지참하거나 사용할 수 없습니다.
15. 국가기술자격 시험문제는 일부 또는 전부가 저작권법상 보호되는 저작물이고, 저작권자는 한국산업인력공단입니다. 문제의 일부 또는 전부를 무단 복제, 배포, 출판, 전자출판하는 등 저작권을 침해하는 일체의 행위를 금합니다.

\* 수험자 유의사항 미준수로 인한 채점 상의 불이익은 수험자 본인에게 전적으로 책임이 있음

본 기출 복원 문제에 도움을 주신 “두목넷” 2020년 3회 수험생 여러분! 정말 감사합니다.

\* 다음 물음에 답을 해당 답란에 답하시오. ( 배점 : 100, 문제수 : 20 )

1. 형상 통제에 대해 간략히 설명하시오.

○ 답 :

득점	배점
	5

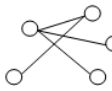
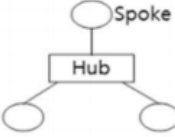
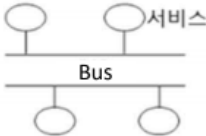
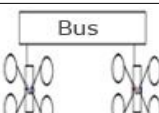
dumok.net

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

2. EAI 구축 유형 중 Message Bus와 Hybrid를 제외한 빈칸(① ~ ②)에 해당하는 나머지 두 가지 유형을 쓰시오.

득점	배점
	5

유형	개념도	설명
①		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중간에 미들웨어를 두지 않고 각 애플리케이션간 직접 연결</li> <li>- 솔루션 구매 없이 통합, 상대적 저렴하게 통합 가능</li> <li>- 변경, 재사용 어려움</li> </ul>
②		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단일 접점이 허브 시스템을 통해 데이터를 전송하는 중앙 집중적 방식</li> <li>- 모든 데이터 전송 보장, 확장 및 유지 보수 용이</li> <li>- 허브 장애 시 전체 영향</li> </ul>
Message Bus (ESB 방식)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 애플리케이션 사이 미들웨어(버스)를 두어 처리</li> <li>- 미들웨어 통한 통합</li> <li>- 어댑터가 각 시스템과 버스를 두어 연결하므로 뛰어난 확장성, 대용량 처리 가능</li> </ul>
Hybrid		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유연한 통합 작업이 가능</li> <li>- 표준 통합 기술, 데이터 병목 현상 최소화</li> </ul>

○ ① :

dumok.net

○ ② :

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

3. UI(User Interface)는 사용자와 컴퓨터 상호 간의 소통을 원활히 할 수 있도록 도와주는 연계 작업을 뜻한다. UI의 설계 원칙 중 직관성에 대해 간략히 설명하시오.

득점	배점
	5

○ 답 :

dumok.net

---

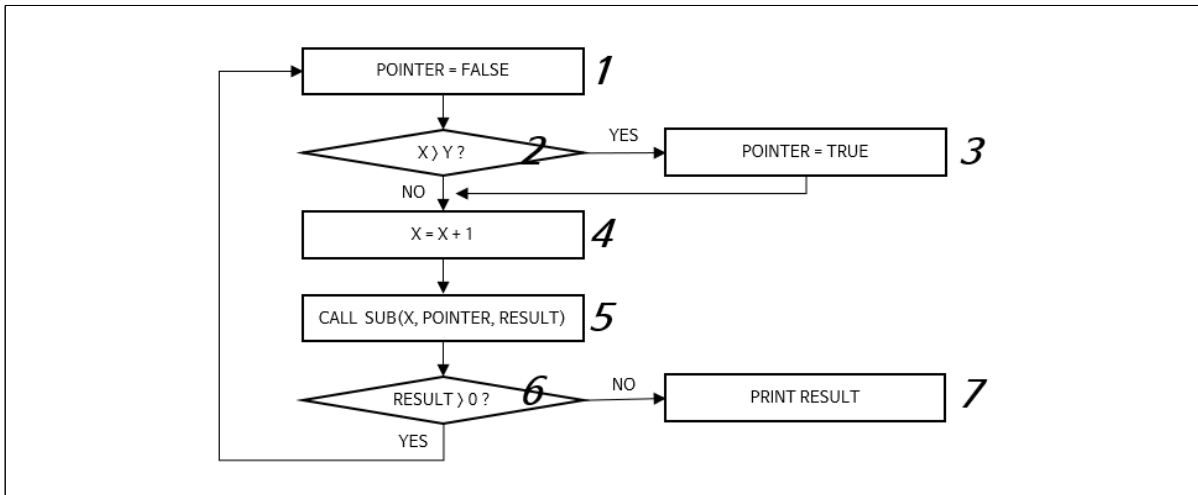
연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

4. 다음 제어 흐름 그래프에 대한 분기 커버리지(Branch Coverage)를 수행하는 경우의 테스트케이스 경로를 순서대로 나열하시오.

득점	배점
	5

〈제어 흐름 그래프〉



○ ① : ( )-( )-( )-( )-( )-( )-( )

○ ② : ( )-( )-( )-( )-( )-( )-( )

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

5. 소프트웨어 테스트 기법 중 프로그램의 외부 사용자 요구사항 명세를 보면서 테스트를 수행하며 주로 구현된 기능을 테스트한다. 명세 기반 테스트라고도 하며, 동치 분할 테스트, 경계 값 테스트 등과 같이 내부 구조를 보이지 않는 테스트 기법에 해당하는 용어를 쓰시오.

득점	배점
	5

○ 답 :

dumok.net

---

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

6. 아래 보기의 <학생> 테이블에 '주소'컬럼을 추가하는 SQL문을 완성하는 빈 칸 ① ~ ② 에 알맞은 용어를 기입하시오.(단, 추가 컬럼의 이름은 '주소'이고, 데이터 타입은 가변 문자형 20자리로 VARCHAR(20)이다.)

득점	배점
	5

<학생>

학번	이름	학과	전화번호
2020021	철수	컴퓨터	010-1111-1111
2020001	민수	수학	010-2222-2222
2021022	영희	컴퓨터	010-3333-3333
2022013	민호	통계	010-4444-4444

<SQL문>

( ① ) TABLE 학생 ( ② ) 주소 VARCHAR(20);

• ① :

• ② :

dumok.net

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

7. <성적> 테이블을 대상으로 <요구사항>을 적용하여 아래 <결과>와 같이 출력하는 SQL문을 작성하시오.

득점	배점
	5

<성적>

학번	과목번호	과목이름	학점	점수
100	2000	데이터베이스	A	95
101	1000	자료구조	B	80
102	2000	데이터베이스	A	99
103	2000	데이터베이스	B	88
104	1000	자료구조	C	79

<결과>

과목이름	최소점수	최대점수
데이터베이스	88	99

<요구사항>

1. <성적> 테이블에서 과목별 평균 점수가 90점 이상인 과목이름, 최소점수, 최대점수를 출력하시오.
2. 단, WHERE 구문은 사용 불가능하며, GROUP BY, HAVING, AS 구문을 반드시 포함하여 작성하시오.
3. SQL명령문은 대/소문자를 구분하지 않는다.
4. SQL명령문의 종결 문자의 세미콜론(;)은 생략 가능합니다.
5. 실행 결과가 일치하더라도 <요구사항>을 적용하지 않은 SQL문을 작성하면 오답으로 간주합니다.

• 답안 기재란

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.



8. 아래 보기의 <학생> 테이블에서 이름이 '민수'인 학생 튜플을 삭제하는 SQL문을 작성하시오.(단, 다음의 요구사항을 참고하여 작성하시오.)

<요구사항>

득점	배점
	5

1. 이름 속성의 데이터는 문자형이다. 문자형 데이터는 홑 따옴표(' ')로 표시하시오.
2. SQL명령문은 대/소문자를 구분하지 않는다.
3. SQL명령문의 종결 문자의 세미콜론(;)은 생략 가능합니다.
4. 실행 결과가 일치하더라도 <요구사항>을 적용하지 않은 SQL문을 작성하면 오답으로 간주합니다.

<학생>

학번	이름	학과	전화번호
2020021	철수	컴퓨터	010-1111-1111
2020001	민수	수학	010-2222-2222
2021022	영희	컴퓨터	010-3333-3333
2022013	민호	통계	010-4444-4444

• 답안 기재란

dumok.net

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

9. 다음은 C언어로 작성된 프로그램이다. 이를 실행한 출력 결과를 쓰시오.

득점	배점
	5

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int i = 0, c = 0;
    while (i < 10) {
        i++;
        c *= i;
    }
    printf("%d", c);
}
```

○ 답 :

dumok.net

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

10. 다음은 C언어로 작성된 프로그램이다. 이를 실행한 출력 결과를 쓰시오.

득점	배점
	5

```
#include <stdio.h>
int r1() {
    return 4;
}

int r10() {
    return (30 + r1());
}

int r100() {
    return (200 + r10());
}

void main() {
    printf("%d", r100());
}
```

○ 답 :

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하기 바랍니다.

11. 다음은 Java로 작성된 프로그램이다. 이를 실행한 출력 결과를 쓰시오.

득점	배점
	5

```
public class Main
{
    public static void main(String[] args) {
        int i = 0;
        int sum = 0;
        while ( i < 10 ){
            i++;
            if( i%2 == 1 )
                continue;
            sum += i;
        }
        System.out.print(sum);
    }
}
```

○ 답 :

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

12. 다음은 Java로 작성된 프로그램이다. 이를 실행한 출력 결과를 쓰시오.

득점	배점
	5

```
abstract class Vehicle {
    String name;
    abstract public String getName(String val);

    public Vehicle(String val) {
        this.name = val;
    }
    public String getName() {
        return "Vehicle name : " + name;
    }
}

class Car extends Vehicle {
    public Car(String val) {
        super(val); // name = super.name = val;
    }
    public String getName(String val) {
        return "Car name : " + val;
    }
    public String getName(byte val[]) {
        return "Car name : " + val;
    }
}

public class Exam {
    public static void main(String[] args) {
        Vehicle obj = new Car("Spark");
        System.out.println(obj.getName());
    }
}
```

○ 답 :

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

13. C++언어의 생성자(Constructor)에 대해 간략히 설명하시오.

○ 답 :

특점	배점
	5

---

연 습 란

---

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

dumok.net

14. 스키마(Schema)에 대해 간략히 설명하시오.

○ 답 :

득점	배점
	5

15. 다음에서 설명하는 관계 대수의 기호를 쓰시오.

릴레이션 A에서 릴레이션 B의 모든 조건을 만족하는 튜플을 제외한 후 프로젝션하는 연산자

○ 답 :

득점	배점
	5

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

16. 대규모 네트워크를 안정되게 운영할 수 있는 표준 라우팅 프로토콜로 최적의 경로를 계산할 때 SPF(Shortest path First) 또는 다익스트라(dijkstra) 알고리즘을 이용하여 각 목적지까지의 최적 경로를 계산하는 동적 라우팅 프로토콜로 링크 상태 라우팅 프로토콜을 무엇이라고 하는지 영문 약어로 쓰시오.

득점	배점
	5

○ 답 :

dumok.net

17. TCP/IP에서 신뢰성 없는 비 연결형 프로토콜인 IP를 대신하여 송신 측으로 네트워크의 IP 상태 및 여러 메시지를 전달해주는 프로토콜을 무엇이라고 하는지 영문 약어로 쓰시오.

득점	배점
	5

○ 답 :

연 습 란

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.



18. 헝가리안 표기법에 대해 간략히 설명하시오.

○ 답 :

득점	배점
	5

---

연 습 란

---

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

dumok.net

19. 리팩토링 (Refactoring)의 목적에 대해 간략히 설명하시오.

득점	배점
	5

○ 답 :

---

연 습 란

---

※ 다음 여백은 연습란으로 사용하시기 바랍니다.

dumok.net

20. 다음 괄호 ( )안에 공통으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

득점	배점
	5

( )의 본래 의미는 외교 분야에서의 의례 또는 의정서를 의미하는 용어였다. 심리학자 톰 마릴은 컴퓨터가 메시지를 전달하고, 메시지가 제대로 도착했는지 확인하며, 도착하지 않았을 경우 메시지를 재전송하는 일련의 방법을 가리켜 ‘기술적 은어’라는 뜻으로 ( )(이)라 불렀다.

○ 답 :

dumok.net

\* 문제 및 답안(지), 채점기준은 일절 공개하지 않습니다.

비번호	
총 점	

\* 다음 여백은 계산 연습란으로 사용하십시오.

## 제 기준에 따른 시험분석

시행일 : 2020 10 17 !

실 기 과목명	주요항목	세부항목	배점	문제 및 가답안	문제 유형
정보 처리 실무	1. 구사항 확인	1. 행 시스템 분석하기 2. 구사항 확인하기 3. 식모델 확인하기			
	2. 이터 입출력 구현	1. 리 데이터저장소 확인하기 2. 리 데이터저장소 설계하기 3. 이터 조작 프로시저 작성하기 4. 이터 조작 프로시저 최적화하기			
	3. 합 구현	1. 계 데이터 구성하기 2. 계 매카니즘 구성하기 3. 외부 연계 모듈 구현하기			
	4. 이버프로그램 구현	1. 발환경 구축하기 2. 통 모듈 구현하기 3. 이버 프로그램 구현하기 4. 치 프로그램 구현하기	1 제 5 (5%)	• 형상 통제( , )	악술형
	5. 터페이스 구현	1. 터페이스 설계서 확인하기 2. 터페이스 기능 구현하기 3. 터페이스 구현 검증하기	1 제 5 (5%)	• EAI 형 두가지	단답형
	6. 면 설계	1. UI 구사항 확인하기 2. UI 설계하기	1 제 5 (5%)	• 직관성(UI )	악술형
	7. 이플리케이션 테스트 관리	1. 애플리케이션 테스트케이스 설계하기 2. 이플리케이션 통합 테스트하기 3. 이플리케이션 성능 개선하기	2 제 10 (10%)	• 분기커버리지(DC, ) • 블랙박스 테스트	나열형 단답형
	8. SQL 용	1. SQL 성하기 2. SQL 성하기	3 제 15 (15%)	• ALTER ~ ADD • GROUP BY ~ HAVING • DELETE FROM	단답형 악술형 악술형
	9. 소프트웨어 개발 보안 구축	1. SW 발 보안 설계하기 2. SW 발 보안 구현하기			
	10. 로그래밍 언어 활용	1. 본문법 활용하기 2. 이어특성 활용하기 3. 이브리리 활용하기	5 제 25 (25%)	• [C ] 0 • [C ] 이자정의 함수호출 • [JAVA] 수판별 합계 • [JAVA] : 상속 및 부모생성자 • [C++] 이성자	단답형 단답형 단답형 단답형 악술형
	11. 응용 SW 초 기술 활용	1. 영체제 기초 활용하기 2. 이터베이스 기초 활용하기 3. 트워크 기초 활용하기 4. 본 개발환경 구축	4 제 20 (20%)	• 스키마 정의 • 관계대수 ÷ • OSPF • ICMP	악술형 단답형 단답형 단답형
	12. 품소프트웨어 패키징	1. 품소프트웨어 패키징하기 2. 이품소프트웨어 매뉴얼 작성하기 3. 이품소프트웨어 버전관리하기			
	13. 보처리 실무 일반 (IT )	- 정보처리 필기 이론 - 개편 전 기술 - 신기술 및 IT 이어	3 제 15 (15%)	• 형가리안 표기법 • 리팩토링의 목적 • 프로토콜	악술형 악술형 단답형

## 2020년 3회 (시행일 : 2020년 10월 17일) 국가기술자격 실기시험 모범답안

종 목	시험시간	배 점	문제수	형 별
정보처리기사	2시간30분	100	20	A

실 기 과목명	문제 번호	모범답안	배점	문제 유형	주요항목
정보 처리 실무	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>[형상 통제( , )]</li> <li>형상에 대한 변경 요청이 있을 경우 변경 여부와 변경 활동을 통제하는 것을 말한다.</li> <li>변경된 요구사항에 대한 타당성을 검토하여 변경을 실행( ) , 그에 따라 변경된 산출물에 대한 버전관리를 수행하는 것이 형상통제의 주요 활동이다.</li> </ul>	5	! 악술형	4. 서버프로그램 구현
	2	Point to Point, Hub & Spoke	5	! 단답형	5. 터페이스 구현
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>[ (UI )]</li> <li>설계 구조를 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다.</li> <li>사용자가 한눈에 기능을 쉽게 파악할 수 있도록 해야 한다.</li> </ul>	5	! 악술형	6. 면 설계
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-(2)-(3)-(4)-(5)-(6)-(1), (1)-(2)-(4)-(5)-(6)-(7)</li> <li>또는 (1)-(2)-(3)-(4)-(5)-(6)-(7), (1)-(2)-(4)-(5)-(6)-(1)</li> </ul>	5	! 나열형	7. 폴리케이션 테스트 관리
	5	블랙박스 테스트	5	! 단답형	7. 폴리케이션 테스트 관리
	6	① ② DD	5	! 단답형	8. SQL ;용
	7	SELECT , min( ) as , max( ) as  대점수 FROM GROUP BY HAVING AVG( ) >= 90;	5	! 악술형	8. SQL ;용
	8	DELETE FROM WHERE = ' ' ;	5	! 악술형	8. SQL ;용
	9	[C ] 0	5	! 단답형	10. 로그래밍 언어 활용
	10	[C ] 234	5	! 단답형	10. 로그래밍 언어 활용
	11	[JAVA] 30	5	! 단답형	10. 로그래밍 언어 활용
	12	[JAVA] Vehicle name : Spark	5	! 단답형	10. 로그래밍 언어 활용
	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>[C++] !성자</li> <li>객체 생성시 자동으로 호출되는 메소드로 멤버를 초기화하는 목적으로 주로 사용된다.</li> </ul>	5	! 악술형	10. 로그래밍 언어 활용
	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>[ (Schema )]</li> <li>스키마는 데이터베이스의 전체적인 구조와 제약조건에 대한 명세를 기술·정의한 것을 말하며, (Scheme ) .</li> </ul>	5	! 악술형	11. 응용 SW  초 기술 활용
	15	÷	5	! 단답형	11. 응용 SW  초 기술 활용
	16	OSPF	5	! 단답형	11. 응용 SW  초 기술 활용
	17	ICMP	5	! 단답형	11. 응용 SW  초 기술 활용
	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>[ ]</li> <li>컴퓨터 프로그래밍의 변수명, !수명 등의 식별자 이름을 작성할 때 데 이터 타입의 정보를 이름 접두어로 지정하는 코딩의 규칙이다.</li> <li>예를 들어 인덱스 역할을 하는 int inum !로 문자열 변수명 을 strName .</li> </ul>	5	! 악술형	13. 보처리 실무 일반
	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>[ (Refactoring )]</li> <li>리팩토링의 목적은 겉으로 보이는 소프트웨어의 기능을 변경하지 않고 내부 구조만 변경하여 소프트웨어를 보다 이해하기 쉽고, !정하기 쉽도록 만드는 것이다.</li> <li>리팩토링은 Delete( ), Extract( ), Move( ), Merge( ), Replace( ) :의 방법을 통해 프로그램을 보다 최적의 상태로 만들기 위해 수행한다.</li> <li>리팩토링은 소프트웨어의 디자인을 개선하기 위해 수행한다.</li> </ul>	5	! 악술형	13. 보처리 실무 일반
	20	프로토콜 또는 Protocol	5	! 단답형	13. 보처리 실무 일반

## [ ] 제기준에 따른 시험분석

실기 과목명	주요항목	2020 1 (2020 5 24 ) 5%			2020 2 (2020 7 25 ) 20%			2020 3 (2020 10 17 ) 18%		
		배점	문제 및 가답안	문제	배점	문제 및 가답안	문제	배점	문제 및 가답안	문제
정보 처리 실무	1. 조사항 확인				1 제 5 (5%)	• 애자일(Agile) 방법론	단답형			
	2. 데이터 입출력 구현	1 제 5 (5%)	• 비정규화 (Denormalization, )	약술형	1 제 5 (5%)	• 개념적설계 → 논리적설계 → 물리적설계	단답형			
	3. 통합 구현	1 제 5 (5%)	• XML	단답형	1 제 5 (5%)	• SOAP( )	단답형			
	4. 서버프로그램 구현	3 제 15 (15%)	• 실층제 패러독스 • 모듈 독립성 : ① ② 집도 • 모듈 Fan-in : F, H	약술형 단답형 단답형	1 제 5 (5%)	• 형상 관리	단답형	1 제 5 (5%)	• 형상 통제( , )	약술형
	5. 인터페이스 구현	1 제 5 (5%)	• JSON	단답형	1 제 5 (5%)	• AJAX	단답형	1 제 5 (5%)	• EAI 유형 두가지	단답형
	6. 화면 설계				1 제 5 (5%)	• 유효성(UI )	단답형	1 제 5 (5%)	• 직관성(UI )	약술형
	7. 어플리케이션 리스트 관리	1 제 5 (5%)	• 어플리케이션 성능 지표(3 ) : , , 과시간	단답형	1 제 5 (5%)	• 정적 분석	단답형	2 제 10 (10%)	• 분기커버리지(DC, ) • 블랙박스 테스트	나열형 단답형
	8. SQL 응용	1 제 5 (5%)	• SQL : ① ② ③	단답형	2 제 10 (10%)	• SELECT (IN ) • CREATE INDEX : 작성	약술형 약술형	3 제 15 (15%)	• ALTER ~ ADD • GROUP BY ~ HAVING • DELETE FROM	단답형 약술형 약술형
	9. 소프트웨어 개발 보안 구축	1 제 5 (5%)	• LAND ATTACK	단답형	1 제 5 (5%)	• SQL Injection	약술형			
	10. 프로그래밍 언어 활용	3 제 15 (15%)	• [C ] : 이름치순 • [JAVA] 1 원 배열 요소 출력 • [JAVA] switch ~ case :	단답형 단답형 단답형	3 제 15 (15%)	• [Python] SET Type : 결과 • [JAVA] new : 생성 ! 다형성 • [JAVA] a=10 : 상속 및 부모생성자	단답형 단답형 단답형	5 제 25 (25%)	• [C ] 0 • [C ] 사용자정의 함수호출 • [JAVA] 수판별 합계 • [JAVA] : 상속 및 부모생성자 • [C++] 생성자	단답형 단답형 단답형 약술형
	11. 응용 SW 기초 기술 활용	4 제 20 (20%)	• 프로토콜3 요소 : 구문, , 이미징 • HRN 선순위 공식 • 트랜잭션ACID : , 독립성 • OSI 7 : 논리 계층	단답형 계산식 단답형 단답형	4 제 20 (20%)	• ROLLBACK ! • IPsec(IP Security, ) • 안드로이드(Android) • chmod 751 a.txt	약술형 단답형 단답형 약술형	4 제 20 (20%)	• 스키마 정의 • 관계대수 ÷ • OSPF • ICMP	약술형 단답형 단답형 단답형
	12. 품소프트웨어 마케팅	1 제 5 (5%)	• 릴리즈 노트 : 더	단답형						
	13. 보처리 실무 일반 (IT )	3 제 15 (15%)	• 데이터 마이닝(Data mining) • MD5 • (30000/300)/5 = 20 ( )	약술형 단답형 계산식	3 제 15 (15%)	• RTO( ) • Observer(Observer Pattern)( ) • Linked Open Data	단답형 단답형 단답형	3 제 15 (15%)	• 헝가리안 표기법 • 리팩토링의 목적 • 프로토콜	약술형 단답형 단답형

## 정보처리 기사 실기 기출분석 및 학습 Tip

안녕하세요, ! ~ :)

실기 강의 수강 전,  
둘 중 실기 12

21 | 모

[2020

.!!!]

1. 20 , 5 | 배점

- ✓ 개편 초기에는 크게 문항수 변경이나 문항의 난이도에 따른 배점 조절이 없을 것으로 예상됩니다. , !분점수가 부여되니 시험장에 답안작성을 성의있게 해주세요!
- ✓ 문제의 난이도에 따라 배점이 주어지는 상황이 아닙니다.

2. 20 5 SQL

- ✓ 정보처리기사 실기시험은 분명히 필답형 시험입니다. !술형이나 작업형이 아니므로 최대한 키워드를 포함하여 간략히 서술문장을 작성하시면 약술형 문항의 채점은 모범답안의 범주가 넓으므로 매우 유연하게 이루어집니다.

3. , !특별 핵심용어 암기

- ✓ 4. /8. SQL /10. /11. 응용 SW |초 기술 활용
- ✓ 네 개의 모듈의 경우 50 ±10 ! , !두 득점한다는 가정하에 나머지 모듈의 핵심 용어를 정리 암기합니다.

4. !

- ✓ 실기시험은 시험 전 마지막 일주일의 무엇보다 중요합니다. SQL ! 작성을 직접 손으로 연습하여 마무리하셔야만 합격입니다.

from !희영