

<정보처리기사 실기 기출 모의고사 1>

- HTTP URI를 통해 자원을 명시하고, HTTP 메소드(POST, GET, PUT, DELETE)를 통해 해당 자원에 대한 생성, 조회, 갱신, 삭제 등의 명령을 적용하는 기술 REST /
 - 형상 항목에 대한 형상 베이스라인이 승인된 후, 발생하는 형상 항목의 변경에 대하여 평가, 조절, 승인/보류/기각을 결정하는 심의 조직 형상통제위원회(CCB) /
 - 기업에서 운영되는 서로 다른 플랫폼(이기종) 및 애플리케이션들 간을 하나의 시스템으로 관리 운영할 수 있도록 서비스 중심의 통합을 지향하는 아키텍처 또는 기술 ESB (Enterprise Service Bus) /
 - PL/SQL의 처리결과를 화면에 출력하기 위한 SQL 명령어 SET SERVEROUTPUT ON /
 - 성능 향상을 위해 데이터를 1개 이상의 디스크 드라이브에 저장하여 드라이브를 병렬로 사용할 수 있는 기술 디스크 스트라이핑(Disk Striping) /
 - 메모리 관리 기법의 하나로, 프로그램이 동적으로 할당했던 메모리 영역 중에서 필요 없게된 영역을 해제하는 기능 가비지 컬렉션(GC) /
 - 다양한 네트워크를 상호 연결하는 컴퓨터 네트워크의 일부로서, 각기 다른 LAN이나 부분망 간에 정보를 교환하기 위한 경로를 제공하는 망 백본망 /
 - 객체지향 기법 중 하나의 메시지에 대해 각 객체가 가지고 있는 고유한 방법으로 응답할 수 있는 능력 다형성 /
 - 사용자가 자신의 의지와는 무관하게 공격자가 의도한 행위(수정, 삭제, 등록 등)를 특정 웹사이트에 요청하게 하는 공격 기법 CSRF (Cross-Site Request Forgery) /
 - 하나의 호스트 컴퓨터상에서 동시에 다수의 운영 체제를 구동시킬 수 있는 하드웨어와 운영체제 사이의 소프트웨어 가상화 플랫폼 하이퍼바이저 /
 - 개발자가 제어하지 않고 제어권한을 프레임워크에게 넘겨 생산성을 향상시키는 프레임워크의 특성 제어의 역행 (IoC; Inversion of Control) /
12. HTTP, HTTPS, SMTP 등을 사용하여 XML 기반의 메시지를 네트워크 상태에서 교환하는 프로토콜
13. SOAP /
14. 지멘스의 SCADA 시스템만을 감염시켜 장비를 제어하고 감시하는 특수한 코드를 내부에 담고 있고, 장비를 프로그램하는데 사용되는 PLC를 감염시켜 장비의 동작을 변경하는 2010년 6월에 발견된 웜 바이러스
15. 스텝스넷 /
16. 최단 경로 탐색을 위해서 Bellman-Ford 알고리즘을 사용하는 거리 벡터 라우팅 프로토콜
17. RIP /
18. 요구사항 정의에 사용되는 초기 시나리오를 말하며, 높은 수준, 낙관적이면서도 발생 상황에서의 이상적인 시스템 동작에 초점을 맞추는 시나리오
19. 정황 시나리오 /
20. 2015년 구글이 인수한 프로토타이핑 툴로 현재 아마존, 애플, 페이스북, 구글 등 다양한 회사에서 사용하며, 모바일 앱 프로토타이핑에 최적화되어 있고 디테일한 인터랙션을 설정할 수 있는 도구
21. 픽사예이트 /
22. 사용자의 요구사항을 충족시켜주지 못한다면, 오류가 없다고 해도 품질이 높다고 볼 수 없는 소프트웨어 테스트의 원리
23. 오류-부재의 궤변 /
24. 테스트 데이터 값들 간에 최소한 한번씩을 조합하는 방식이며, 이는 커버해야 할 기능적 범위를 모든 조합에 비해 상대적으로 적은 양의 테스트 세트를 구성하기 위한 테스트 기법
25. 페어와이즈 테스트 /
26. 오류를 제거하거나 수정한 시스템에서 오류 제거와 수정에 의해 새로이 유입된 오류가 없는지 확인하는 일종의 반복 테스트

27. 회귀 테스트 /
28. 릴리즈 노트 작성 항목 중 회사 및 표준 제품과 관련된 메시지, 프리웨어 및 불법 복제 방지, 중복 등 참조에 대한 고지 사항
29. 면책 조항 /
30. Microsoft Windows 운영 체제에 포함되어, 볼륨 전체의 암호화를 제공함으로써 중요자료를 보호하도록 설계되어진 완전한 디스크 암호화 기능
31. 비트로커(BitLocker) /
32. 전사적으로 구축된 데이터 웨어하우스로부터 특정 주체나 부서 중심으로 구축된 소규모 단일 주체의 데이터 웨어하우스를 뜻하는 용어
33. 데이터 마트 /
34. UNIX에서 특정 파일 또는 디렉토리의 사용 권한 지정에 관한 명령어 (20년 2회 실기 기출)
35. `chmod //` 기출에서의 정답은 `chmod 751 a.txt` /
36. 작업 계획을 짧은 단위로 세우고 시제품을 만들어 나가는 사이클을 반복함으로써 고객의 요구 변화에 유연하고도 신속하게 대응하는 개발 방법론으로, 이와 반대되는 개념이 전통적 개발 방법론이라 할 '워터폴(Waterfall) 방식'이다. 최근 이 용어는 소프트웨어 개발에 국한되지 않고 조직과 사업 등 기업경영 전반으로 사용 범위가 확산되고 있는 개발 방법론은 무엇인가? (월간 인재경영 19년 04월호, 20년 2회 실기 기출)
37. 애자일(Agile) /
38. 하나의 트랜잭션이 비정상적으로 종료되어 트랜잭션 원자성이 깨질 경우 처음부터 다시 시작하거나, 부분적으로 연산을 취소하는 연산 (20년 2회 실기 기출)
39. ROLLBACK // 서술형 /
40. 객체의 상태가 변하면 의존성에 의해 이 객체에 연결된 모든 다른 객체들에 알림이 가고 업데이트 할 수 있는 디자인 패턴으로, 느슨한 결합과 관련된 디자인 패턴이며, 일 대 다의 관계로서 일부 객체가 변경되면 다른 부분이 이를 인지하여 변화하는 패턴 (영문 full-name 작성, 20년 2회 실기 기출)
41. Observer Pattern /
42. 리눅스로 개발되어 휴대전화를 비롯한 휴대용 장치를 위한 운영체제와 미들웨어, 사용자 인터페이스 그리고 표준 응용 프로그램인 웹 브라우저, 이메일 클라이언트 등을 포함하고 있는 운영체제 (20년 2회 실기 기출)
43. 안드로이드(Android) /
44. 일반적으로 널리 알려진 HTTP, HTTPS, SMTP 등을 통해 XML 기반의 메시지를 컴퓨터 네트워크 상에서 교환하는 프로토콜로, envelope/header/body로 이루어진 구조를 가져 인터넷 애플리케이션 계층에 있는 프로토콜을 전송계층의 프로토콜로 사용할 수 있게 만드는 프로토콜 (20년 2회 실기 기출)
45. SOAP /
46. <UI 설계 원칙> (20년 2회 실기 기출) 직관성: 누구나 쉽게 이해하고, 쉽게 사용할 수 있어야 함 (: 정확하고 완벽하게 사용자의 목표가 달성될 수 있도록 제작 학습성: 초보와 숙련자 모두가 쉽게 배우고 사용할 수 있게 제작 유연성: 사용자의 인터랙션을 최대한 포용하고, 실수를 방지할 수 있도록 제작
47. 유효성 /
48. 소프트웨어 ()는 소프트웨어 개발을 위한 전체 과정에서 발생하는 모든 항목의 변경 사항을 관리하기 위한 활동이다. (20년 2회 실기 기출)
49. 형상 관리