

평가일시	2023년 03월 10일				훈 련 생	전두하 (인)		
훈련과정	자바(JAVA)프로그래밍 입문							
교 과 목	프로그래밍 언어 활용				능력단위	객체지향 프로그래밍 언어 활용하기		
평가방법	평가방법	평가 문항	배점	평가 시간	출 제 자	고 기 천 (인)	점수	
	서술형	20	100	60	평 가 자	고 기 천 (인)		
					검 수 자	(인)		

【문항1】 다음 중 JRE에 포함되지 않는 것은? 1 (5점)

- ① 컴파일러            ② JVM  
③ 자바 클래스 로더    ④ 자바 클래스 라이브러리

【문항2】 Java의 기본 자료형이 아닌 것은? 2 (5점)

- ① int                  ② String  
③ long                ④ float

【문항3】 다음 자료형을 byte 크기가 큰 순서대로 나열하세요.(가장 큰 자료형이 첫 번째, 가장 작은 자료형이 마지막) (5점)

char, double, int, boolean

double -> int -> char -> boolean

【문항4】 다음 중 JVM에 대한 설명으로 옳은 것은? 3 (5점)

- ① JVM은 .java파일을 컴파일해서 .class파일을 생성한다.  
② JVM은 JRE와는 독립적으로 JRE 밖에 존재한다.  
③ JVM때문에 Java 어플리케이션은 OS와 상관없이 동일하게 동작한다.  
④ JVM은 Java Vertical Machine의 약자이다.

【문항5】 다음은 형변환 코드의 일부분입니다. 각각의 ①, ②에 들어갈 단어를 작성하세요 (5점)

```
(1)      long longVal = 32770L;  
        int intVal = ①__longVal;  
  
(2)      char chVal = 'A';  
        int intVal = ②__;
```

① (int)

② chVal

【문항6】 다음 소스코드를 실행했을 출력되는 것으로 옳은 것은? 1 (5점)

```
double dNum = 12.134;
int iNum = 15;
String str = "helloJava";

System.out.println(dNum + iNum);
System.out.println(str + iNum);
```

- ① 27.134      ② 27.134      ③ 12.149      ④ 12.284
- helloJava15      helloJava27.134      15helloJava      helloJava12.134

【문항7】 다음은 영문자를 입력받아 대문자인지 소문자인지 판단해주는 프로그램 소스코드의 일부분입니다. 괄호안에 들어갈 조건을 작성하세요.(대문자 A의 아스키코드 65, 소문자 a의 아스키코드 97, 알파벳 총 개수는 26개) (5점)

```
System.out.print("영문자 하나를 입력하세요. : ");
int asciiCode = System.in.read();

System.out.println(
    (① _____) ? "대문자입니다." :
    (② _____) ? "소문자입니다." :
    "잘못 입력하셨습니다."
);
```

- ①
- asciiCode >= 65 && asciiCode <= 90
- ② asciiCode >= 97 && asciiCode <= 122

【문항8】 다음은 점수에 따라 학점을 출력하는 프로그램 소스코드의 일부분입니다. 괄호안에 조건을 작성하세요.(90점 이상 A학점, 90점 미만 80점이상 B 학점, 80점 미만 70이상 C 학점, 70점 미만 D학점) (5점)

```
int score;

if(① _____)
    System.out.println("A학점입니다.");
else if(② _____)
    System.out.println("B학점입니다.");
else if(③ _____)
    System.out.println("C학점입니다.");
else
    System.out.println("D학점입니다.");
```

- ① score >= 90
- ② score >= 80
- ③ score >= 70

【문항9】 다음 소스코드의 switch-case문을 완성하세요.(A는 1, B는 2, C는 3) (5점)

```
System.out.print("A, B, C 중 하나를 입력하세요. : ");
char inputCh = (char)System.in.read();

int inputNum;

switch(①_____) {
    case ②_____:
        inputNum = 1;
        break;
    case 'B':
        inputNum = 2;
        break;
    case 'C':
        ③_____)
        break;
    default :
        System.out.println("잘못 입력하셨습니다.");
        ④_____)
}
```

① inputCh

② 'A'

③ inputNum = 3;

④ break;

【문항10】 반복문 중 for문에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? 4 (5점)

- ① for문은 초기화식, 조건식, 증감식이 존재한다.
- ② for문은 조건식의 값이 true일 경우 계속적으로 실행된다.
- ③ for문은 조건식의 값이 false로 변할 때 종료된다.
- ④ for(int i = 0, i < 10; i++)의 마지막 i의 값은 11이다.

【문항11】 다음은 1부터 10까지 합을 구하는 프로그램 소스코드의 일부분이다. 프로그램을 실행했을 때의 출력 값을 작성하세요. (5점)

```
int sum = 0;
int i;
```

```
for(i = 1; i <= 10; i++) {  
    sum += i;  
}  
  
System.out.println("마지막 i의 값 : " + i);  
System.out.println("1~10까지의 합 : " + sum);
```

마지막 i의 값 : 11

1~10까지의 합 : 55

【문항12】 다음 중 원시 타입에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? 3 (5점)

- ① int는 4byte를 차지한다.
- ② double은 float보다 더 세밀하고 큰 표현범위를 갖는다.
- ③ short은 int보다 차지하는 크기가 크다.
- ④ 원시 타입은 각각의 래퍼클래스가 존재한다.

【문항13】 다음 중 원시 타입과 참조 타입에 대한 설명으로 옳은 것은? 2 (5점)

- ① 원시 타입 변수는 static영역 메모리에 저장된다.
- ② 참조 타입 변수는 stack영역에는 heap영역의 주소가 저장된다.
- ③ 참조 타입의 실제 값이 저장되는 메모리 영역은 static영역이다.
- ④ String은 원시 타입이다.

【문항14】 다음 타입들의 자동 형변환 순서를 올바르게 나열하시오? (5점)

int, short, long, double, byte, float

double -> float -> long -> int -> short -> byte

【문항15】 다음 중 형변환에 대한 설명으로 옳은 것은? 2 (5점)

- ① 표현 범위가 작은 타입은 자동으로 표현 범위가 큰 타입으로 형변환된다.
- ② 더 세밀한 표현 범위를 갖는 타입을 덜 세밀한 표현 범위를 갖는 타입으로  
형변환 할 때는 변환할 타입을 명시해야 한다.
- ③ long타입은 float보다 크기도 크고 더 세밀한 표현 범위를 갖는다.
- ④ 자바에서 정수형 연산은 4byte를 기본으로 하기 때문에 long타입과 int타입의 연산은 int타입으로 이뤄진다.

【문항16】 다음 중 switch~case문에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? 2 (5점)

- ① switch~case문은 case 마다 break;를 사용해야 정상적으로 동작한다.
- ② switch~case문의 조건으로 boolean 값을 사용할 수 있다.
- ③ case문의 조건으로는 값이나 상태가 올 수 있다.
- ④ switch~case문에서 break;가 빠지면 만족하는 조건부터 아래의 모든 case문이 실행된다.

【문항17】 다음 중 상수에 대한 설명으로 옳은 것은? 3 (5점)

- ① 상수는 선언 시 초기화하지 않으면 사용할 수 없다.
- ② 어플리케이션에서 자주 변동되는 값을 상수로 선언한다.
- ③ 상수는 한 번 값이 지정되면 변경할 수 없다.
- ④ 상수의 변수명은 카멜케이스 표기법을 사용한다.

【문항18】 다음 소스코드에서 ①의 출력 값과 ②에서 에러가 발생하는 원인을 작성하세요. (5점)

```
public static void main(String[] args) {  
    byte bNum = 127;  
  
    ① System.out.println(bNum++);  
  
    ② bNum = 128;  
}
```

① -128

② byte 타입의 표현범위는 -128 ~ 127이기 때문에 위에 2번 코드 같은 경우 표현 범위를 초과하여 직접 대입 연산자를 통해서 128을 연산할 수 없다.

【문항19】 다음 소스코드에서 ① ~ ④의 출력값을 작성하세요. (5점)

```
public static void main(String[] args) {  
    int iNum = 59;  
  
    ① System.out.println(iNum++);  
    ② System.out.println(++iNum);  
  
    iNum %= 5;  
  
    ③ System.out.println(iNum--);  
    ④ System.out.println(--iNum);  
}
```

① 59

② 61

③ 1

④ -1

【문항20】 다음 소스코드에서 ① ~ ④ 중 에러나는 부분을 찾고 원인을 작성하세요. (5점)

```
public static void main(String[] args) {  
    ① int a = 10;  
  
    ② if(a > 5) {  
        int b = 30;  
    } else {  
        ③ int b = 20;  
    }  
  
    ④ System.out.println(b / a);  
}
```

에러 부분: 4

에러 원인: 변수 **b**는 **main** 메소드에 선언되고 초기화 되어있지 않아서 유효하지 않은 변수이고 **if**문 안에 선언된 변수 **b**는 **if**문 밖으로는 스코프 범위를 넘기 때문에 쓸 수 없다..

평가문  
제