**OOP 및 실행 환경의 이해**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 초창기 컴퓨터는 크기는 엄청났으나, 주 용도는 전자계산기에 불과하였다 o  (2) PC의 등장으로 컴퓨터가 일반인들에게까지 보급되었고, 이에 따라 컴퓨터는 점차 현실의 업무를  다루게 되었다. o  (3) 위(2)번의 이유로 인하여 프로그래밍 언어가 처리할 데이터의 종류는 기존의 숫자, 문자, 논리값  이라는 3가지 유형의 데이터 보다는 현실의 개념을 잘 표현할 수 있는 데이터형의 존재가 필요  하게 되었다. o  (4) 객체지향이란 기존에 없었던 기술이 아니라, 기존에 프로그래밍 언어가 다루어 왔던 3가지 유형의  데이터형과 함수를 묶어 하나의 단위로 정의하여 현실의 개념을 표현하고자 하는 프로그래밍이다 o |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 자바언어로 개발할 수 있는 어플리케이션의 유형에 따라 크게 Java SE, Java EE, Java ME  개발 플랫폼으로 분류되어질 수 있다. o  (2) Java SE(Standard Edition)는 자바언어의 기본 플랫폼이며, 이 플랫폼으로는 독립실행형 응용  프로그램을 개발할 수 있다. o  (3) Java EE (Enterprise Edition)는 대규모 업무를 처리할 수 있는 엔터프라이즈급의 프로그램 개발  플랫폼이며, 여기에는 주요 웹기반 기술이 포함되어 있다. o  (4) Java ME ( Micro Edition)은 임베디드 시스템, 피처폰, 스마트폰 등 다양한 모바일 기기에 사용되는  어플리케이션 개발이 가능하다 o  (5) 3개의 플랫폼 중, 어플리케이션 개발에 없어서는 안될 기본 플랫폼은 JavaEE이다. x  (6) 자바는 원래 Sun마이크로시스템즈에서 개발되었으나, 오라클 사가 인수 합병하였다. o |
| 3 | 아래의 프로그램들을 자바 기반으로 개발할 경우 알맞는 자바의 플랫폼을 채워넣으세요  (1) 편의점에서 사용되는 POS를 자바언어로 만들경우 ( SE )  (2) Editplus 같은 편집기 프로그램을 자바로 만들 경우 ( SE )  (3) PC카톡, 네이트온 같은 채팅 프로그램을 자바로 만들 경우 ( SE )  (4) 쇼핑몰 사이트를 구축하고자 할 경우 ( EE )  (5) 온라인 게임을 자바로 개발하고자 할 경우 ( SE )  (6) 피처폰용 프로그램을 자바로 개발할 경우 경우 ( ME ) |
| 4 | C#과 자바언어를 비교한 설명입니다, 빈칸을 채우시오     |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | C# | Java | | 확장자 | .cs | .java | | 런타임환경 | CLR(Common Language Runtime) | JVM(Java Vitual Machine) | | 실행코드 | IL | .class | | 지원 웹기술 | ASP.Net | javaEE | | 개발 IDE | Visual Studio | Eclipse | |
| 5 | 자바 언어의 특징 중 틀린 것은?  (1) 한번 작성된 자바 소스는 어떤 OS 에서건 상관없이 실행되어 지므로, 즉 플랫폼에 독립적인 특징  을 갖는데, 이러한 특징을 잘 표현한 슬로건이 Write Once Run Anywhere 이다. o  (2) (1)에 의하면, 윈도우에서 작성된 자바 코드는 리눅스나 맥 등 전혀 다른 OS 에서 소스의 변경없이  그대로 실행되어 질 수 있다.o  (3) 위(2)번처럼 플랫폼에 상관없이 자바코드가 실행될 수 있는 이유는 .class 파일에 특수한 기술을  적용하여 모든 OS가 직접 해석할 수 있도록 만들었기 때문이다. x  (4) JVM은 자바코드가 OS에 독립적으로 실행되어 질 수 있도록 하는 바이트 코드를 해석 및 실행하는  전용 프로그램으로서, 자바만을 위한 소규모 OS로도 불린다. o  (5) 기존 다른 언어의 기계어들은 OS가 직접 해석하고 실행하지만 .class 파일은 오직 JVM  (자바가상머신) 만이 해석할 수 있는 바이트 코드라 불리는 특수한 형태의 바이너리 파일이다 o |