**정보처리기사**

2021년 05월 15일 기출문제

**1과목**

**2.유스케이스(Usecase)에 대한 설명 중 옳은 것은?**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 유스케이스 다이어그램은 개발자의 요구를 추출하고 분석하기 위해 주로 사용한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 액터는 대상 시스템과 상호 작용하는 사람이나 다른 시스템에 의한 역할이다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 사용자 액터는 본 시스템과 데이터를 주고받는 연동 시스템을 의미한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 연동의 개념은 일방적으로 데이터를 파일이나 정해진 형식으로 넘겨주는 것을 의미한다. |

<문제 해설>  
유스케이스는 시스템이 액터에게 제공해야 하는 기능으로, 시스템의 요구사항이자 기능을 의미  
  
유스케이스 다이어그램은 사용자의 요구를 추출하고 분석하기 위해 주요 사용  
여기서 액터는 시스템 외부에서 시스템과 상호작용하는 사람 혹은 시스템을 말함  
  
사용자 액터: 기능을 요구하는 대상이나 시스템의 수행결과를 통보받는 사용자 혹은 기능을 사용하게 될 대상으로  
시스템이 제공해야하는 기능인 유스케이스의 권한을 가지는 대상, 역할  
  
시스템 액터: 사용자 액터가 사용한 유스케이스를 처리해주는 외부 시스템, 시스템의 기능 수행을 위해서 연동이 되는 또 다른 시스템 액터를 의미

|  |  |
| --- | --- |
| **3.** | **요구사항 개발 프로세스의 순서로 옳은 것은?** |

https://img.comcbt.com/cbt/data/iz/iz20210515/iz20210515m3.gif?1621458069

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | ㉠ - ㉡ - ㉢ - ㉣ |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | ㉠ - ㉢ - ㉡ - ㉣ |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | ㉠ - ㉣ - ㉡ - ㉢ |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | ㉠ - ㉡ - ㉣ - ㉢ |

<문제 해설>  
요구사항을 "도출"해야 "분석"하고, 분석해야 자세히 쓸수 있고(=명세), 명세를 검토해야 한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **4.** | **객체지향 기법에서 같은 클래스에 속한 각각의 객체를 의미하는 것은?** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | instance |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | message |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | method |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | module |

<문제 해설>  
message는 객체에게 어떤 행위를 하도록 지시하는 명령(11번과 같은 문항)  
method는 객체에 소속된 함수를 의미  
module은 실행코드와 객체들(함수, 클래스, 변수)의 묶음

|  |  |
| --- | --- |
| **5.** | **객체지향 설계에서 객체가 가지고 있는 속성과 오퍼레이션의 일부를 감추어서 객체의 외부에서는 접근이 불가능하게 하는 개념은?** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 조직화(Organizing) |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 캡슐화(Encapsulation) |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 정보은닉(Infomation Hiding) |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 구조화(Structuralization) |

<문제 해설>  
캡슐화를 통하여 정보은닉 가능**(문제 오류로 가답안 발표시 3번으로 발표되었지만 확정 답안 발표시 2, 3번이 정답처리 되었습니다. 여기서는 가답안인 3번을 누르면 정답 처리 됩니다.)**

* **오퍼레이션**은 요청 시 오브젝트가 수행할 수 있는 서비스입니다. **오퍼레이션**은 동기식(예: 프로시저 호출)이거나 비동기식(예: 이벤트 수신)이 될 수 있습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **7.** | **요구사항 분석이 어려운 이유가 아닌 것은?** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 개발자와 사용자 간의 지식이나 표현의 차이가 커서 상호 이해가 쉽지 않다. |

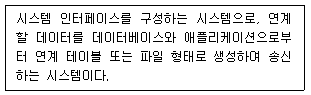
|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 사용자의 요구는 예외가 거의 없어 열거와 구조화가 어렵지 않다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 사용자의 요구사항이 모호하고 불명확하다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 소프트웨어 개발 과정 중에 요구사항이 계속 변할 수 있다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <문제 해설> 요구사항이 분석이 어려운 이유는? 1. 개발자와 사용자 간의 지식이나 표현의 차이가 커서 상호 이해가 쉽지 않다. 2. 사용자의 요구는 예외가 많아 열거와 구조화가 어렵다. 3. 사용자의 요구사항이 모호하고 불명확하다. 4. 소프트웨어 개발 과정 중에 요구사항이 계속 변할 수 있다.  문제의 2번 답은 반대로 이야기한 것 |

|  |  |
| --- | --- |
| **9.** | **다음 설명에 해당하는 시스템으로 옳은 것은?** |



|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 연계 서버 |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 중계 서버 |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 송신 시스템 |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 수신 시스템 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <문제 해설> 연계시스템 구성 1) 송신 시스템  연계할 데이터를 DB와 어플리케이션으로부터 연계테이블 또는 파일 형태로 생성하여 송신 2) 수신 시스템  수신한 연계테이블, 파일데이터를 수신시스템에서 관리하는 데이터 형식에 맞게 변환하여 DB에 저장하거나 애플리케이션에서 활용할 수 있도록 제공 3) 중계 서버  송/수신 시스템 사이에서 데이터를 송수신하고, 연계데이터의 송수신 현황을 모니터링함, 연계데이터의 보안강화 및 다중플랫폼 지원 등이 가능 |

|  |  |
| --- | --- |
| **11.** | **객체에게 어떤 행위를 하도록 지시하는 명령은?** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Class |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | Package |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | Object |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | Message |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <문제 해설> 1. 클래스(Class): 객체를 정의해놓은 것. 객체의 설계도, 틀 2. 패키지(Package): 클래스를 묶어두는 물리적인 단위. 클래스들의 집합 3. 객체(Object): 실제로 존재하는 것. 클래스에 정의된 내용대로 메모리에 생성된 것 |

|  |  |
| --- | --- |
| **20.** | **사용자 인터페이스(UI)의 특징으로 틀린 것은?** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 구현하고자 하는 결과의 오류를 최소화한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 사용자의 편의성을 높임으로써 작업시간을 증가시킨다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 막연한 작업 기능에 대해 구체적인 방법을 제시하여 준다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 사용자 중심의 상호 작용이 되도록 한다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <문제 해설> 편의성을 높임으로써 작업시간을 '단축'시킨다 |

**2과목**

**3과목**

**4과목**

**5과목**