


응시과목 : 정보처리기사 모의고사 202006~202204

| 과목 | 과 목 명 | 문항 수 | 맞힌 수 | 점수 | 판정 |
|-------------------|-------------|------|------|------|-----|
| 1과목 | 소프트웨어 설계 | 20개 | 20개 | 100점 | 통과 |
| 2과목 | 소프트웨어 개발 | 0개 | 0개 | 0점 | 미응시 |
| 3과목 | 데이터베이스 구축 | 0개 | 0개 | 0점 | 미응시 |
| 4과목 | 프로그래밍 언어 활용 | 0개 | 0개 | 0점 | 미응시 |
| 5과목 | 정보시스템 구축 관리 | 0개 | 0개 | 0점 | 미응시 |
| 전체 판정 | | 20개 | 20개 | 100점 | 합격 |
| 합격을 진심으로 축하 드립니다. | | | | | |



매월 150GB 추가 증정

221GB+

완전 무제한

월 **33,000원**

DATA 150GB

지금 가입하면, 최대 15만원 혜택!

경과시간 : 00시간 08분 43초

100점 만점 입니다. 틀린 문제가 없습니다.



매월 150GB 추가 증정

221GB+

완전 무제한

월 **33,000원**

만점을 축하 드립니다.

로그인 기능을 이용하지 않고 계십니다. 문제풀 기록을 남기시려면 본인의 이름이나 닉네임을 적으세요.

기록을 남겨 두시면 차후에 틀린문제만 다시 볼수 있는 오답노트 기능 및 본인의 틀린문제를 이용한 인공지능 모의고사가 지원됩니다.

이름을 남겨 두시면 이후 CBT 작동시 자동으로 이름을 인식 합니다.(접속중에 한함)

한글 15자 영문 30자 까지 입력가능합니다. 총 30Byte(한글 2Byte, 영문 1Byte, 공백문자 자동 제거됩니다.)

인터넷 익스플로러 6.0 사용자의 경우 일부 컴퓨터에서 정상 작동하지 않을 수 있습니다.

익스플로러 - [도구]-[인터넷옵션]의 [고급] 탭에 URL를 항상 UTF-8로 보냄을 설정(체크) 하시고 사용하세요.

이름 : 바이트 입력하였습니다.

아래 내용부터는 맞으신 문제입니다.

해설을 알고 계시다면 해설 추가 기능을 이용하여 다른분들과 함께 해설을 나누었으면 합니다.
여러분들께서 작성하신 해설 하나 하나가 모여서 전자문제집 CBT의 해설이 이루어 집니다.

해설작성후 해설은 바로 보이지 않으며 관리자의 간단한 검사 및 승인후 보이기 시작합니다.

해설 작성시 그림파일로 설명하고자 하실경우

www.comcbt.com/xe/freeb에 작성후 주소를 남겨주시면 됩니다.

2020년08월22일 기출문제

1. 요구사항 분석 시에 필요한 기술로 가장 거리가 먼 것은?

1. 청취와 인터뷰 질문 기술
2. 분석과 중재기술
3. 설계 및 코딩 기술
4. 관찰 및 모델 작성 기술

정답 : [3]

정답률 : 87%

<문제 해설>

요구사항 개발 프로세스 : 도출 → 분석 → 명세 → 확인

요구사항 도출 단계 주요 기법은 인터뷰, 설문, 브레인스토밍 등이 있어 청취와 인터뷰 질문 기술이 필요함.

요구사항 분석 기법에

개념 모델링이 있으므로 관찰 및 모델 작성 기술 필요함.

요구사항 분석 기법에 정형 분석과 요구사항 협상이 있으므로 관찰 및 모델 작성 기술 필요함.

※ 요구사항 분석 기법 : 요구사항 분류, 개념 모델링, 요구사항 할당, 요구사항 협상, 정형 분석

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

설계 및 코딩 기술은 요구사항 분석 후에 필요한 기술이다

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

아래와 같은 오류 신고가 있었습니다.

여러분들의 많은 의견 부탁드립니다.

추후 여러분의 의견을 반영하여 정답을 수정하도록 하겠습니다.

참고로 정답 변경은 오류 신고 5회 이상일 경우 수정합니다.

[오류 신고 내용]

요구사항 분석 기법에 정형 분석과 요구사항 협상이 있으므로 관찰 및 모델 작성 기술 필요함. → 분석과 중재기술이 필요함 아닌가요

[해설작성자 : 김시온짱짱맨]

2021년05월15일 기출문제

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.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 66%

<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
[해설작성자 : 컴린이]

액터?

- 시스템과 상호작용을 하는 모든 외부 요소로, 사람이나 외부 시스템을 의미
- 주액터(사용자 액터)
- 부액터(시스템 액터)

1번 개발자의 요구X 사용자의 요구O

3번 부액터(시스템 액터) 설명임

4번 일방적X 양방향

O

[해설작성자 : 룡롱]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년03월07일 기출문제

3. 객체지향 개념에서 연관된 데이터와 함수를 함께 묶어 외부와 경계를 만들고 필요한 인터페이스만을 밖으로 드러내는 과정은?

1. 메시지(Message)
2. 캡슐화(Encapsulation)
3. 다형성(Polymorphism)
4. 상속(Inheritance)

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 94%

<문제 해설>

1. 메시지(Message) : 객체의 행위를 표현
2. 캡슐화(Encapsulation) : 추상화된 객체의 구현을 은닉, 시스템의 한 컴포넌트의 내부구현이 다른 컴포넌트에 의존하지 않는것, 객체 내부의 구현을 client에게 보이지 않게하는것
3. 다형성(Polymorphism) : 파생된 클래스와 관련되면서 또다른행위를 요구하는것
4. 상속(Inheritance) : 하나의 클래스가 다른 클래스로부터 애트리뷰트나 메소드를 물려받는것

[해설작성자 : uni]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

4. 애자일 기법에 대한 설명으로 맞지 않은 것은?

1. 절차와 도구보다 개인과 소통을 중요하게 생각한다.
2. 계획에 중점을 두어 변경 대응이 난해하다.
3. 소프트웨어가 잘 실행되는데 가치를 둔다.
4. 고객과의 피드백을 중요하게 생각한다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 92%

<문제 해설>

애자일(Agile) 개발 4가지 핵심 가치

1. 프로세스와 도구보다는 개인과의 상호작용에 더 가치를 둬
2. 방대한 문서보다는 실행되는 SW에 더 가치를 둬
3. 계약 협상보다는 고객과의 협업에 더 가치를 둬
4. 계획을 따르기 보다는 변화에 반응하는 것에 더 가치를 둬

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년05월15일 기출문제

5. 객체지향 설계에서 객체가 가지고 있는 속성과 오퍼레이션의 일부를 감추어서 객체의 외부에서는 접근이 불가능하게 하는 개념은? (문제 오류로 가답안 발표시 3번으로 발표되었지만 확정 답안 발표시 2, 3번이 정답처리 되었습니다. 여기서는 가답안인 3번을 누르면 정답처리 됩니다.)

1. 조직화(Organizing)
2. 캡슐화(Encapsulation)
3. 정보은닉(Infomation Hiding)

4. 구조화(Structuralization)

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 91%

<문제 해설>

캡슐화를 통하여 정보은닉 가능

[해설작성자 : .]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

6. 파이프 필터 형태의 소프트웨어 아키텍처에 대한 설명으로 옳은 것은?

1. 노드와 간선으로 구성된다.
2. 서브시스템이 입력데이터를 받아 처리하고 결과를 다음 서브시스템으로 넘겨주는 과정을 반복한다.
3. 계층 모델이라고도 한다.
4. 3개의 서브시스템(모델, 뷰, 제어)으로 구성되어 있다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 74%

<문제 해설>

아키텍처(architecture)란 영어 뜻으로는 구조, 건축물, 건축학 등의 뜻
소프트웨어 아키텍처:소프트웨어 구조

1. 레이어 패턴 (Layers Pattern): 시스템을 계층으로 구분하여 구성,ex)OSI 참조 모델
2. 클라이언트-서버 패턴 (Client-Server Pattern):하나의 서버 컴포넌트와 다수의 클라이언트 컴포넌트로 구성되는 패턴
3. 파이프-필터 패턴 (Pipe-Filter Pattern):데이터 스트림 절차의 각 단계를 필터 컴포넌트로 캡슐화하여 파이프를 통해 데이터를 전송하는 패턴 ex)UNIX의 셸
4. 모델-뷰-컨트롤러 패턴 (Model-View-Controller Pattern):서브시스템을 3개의 부분으로 구조화하는 패턴

- =====
- | | | | |
|----------------|--------------|---------------|--------------|
| 5. 마스터-슬레이브 패턴 | 6. 브로커 패턴 | 7. 피어-투-피어 패턴 | 8. 이벤트-버스 패턴 |
| 9. 블랙보드 패턴 | 10. 인터프리터 패턴 | | |
- =====

[해설작성자 : 저질체력]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년06월06일 기출문제

7. GoF(Gang of Four)의 디자인 패턴에서 행위 패턴에 속하는 것은?

1. Builder
2. Visitor

3. Prototype

4. Bridge

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 64%

<문제 해설>

생성패턴 : 객체의 생성과 관련된 패턴

구조패턴 : 클래스나 객체들을 조합하여 더 큰 구조로 만들 수 있게 해주는 패턴

행위패턴 : 클래스나 객체들이 서로 상호작용하는 방법이나 책임 분배 방법을 정의하는 패턴

1. Builder : 작게 분리된 인스턴스를 건축 하듯이 조합하여 객체를 생성한다

2. Visitor : 각 클래스들의 데이터 구조에서 처리 기능을 분리하여 별도의 클래스로 구성한다

3. Prototype : 원본 객체를 복제하는 방법으로 객체를 생성한다.

4. Bridge : 구현부에서 추상층을 분리하여, 서로가 독립적으로 확장할 수 있도록 구성한다.

[해설작성자 : 와우갯땡]

1.Builder - 생성패턴

3.Prototype - 생성패턴

4.Bridge - 구조패턴

[해설작성자 : 돼지꼬리땡야☆]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

8. 다음의 설명에 해당하는 언어는?

객체 지향 시스템을 개발할 때 산출물을 명세화, 시각화, 문서화하는데 사용된다. 즉, 개발하는 시스템을 이해하기 쉬운 형태로 표현하며 분석가, 의뢰인, 설계자가 효율적인 의사소통을 할 수 있게 해준다. 따라서, 개발 방법론이나 개발 프로세스가 아니라 표준화된 모델링 언어이다.

1. JAVA

2. C

3. UML

4. Python

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 85%

<문제 해설>

Unified Modeling Language

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년03월07일 기출문제

9. 현행 시스템 분석에서 고려하지 않아도 되는 항목은?

1. DBMS 분석
2. 네트워크 분석
3. 운영체제 분석
4. 인적 자원 분석

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 87%

<문제 해설>

현행 시스템분석에는 플랫폼 기능 분석, 플랫폼 성능 특성 분석, 운영체제 분석, 네트워크 분석, DBMS 분석, 비즈니스 융합 분석이 있다

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

10. 코드의 기본 기능으로 거리가 먼 것은?

1. 복잡성
2. 표준화
3. 분류
4. 식별

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 91%

<문제 해설>

코드(Code)의 주요 기능

- 식별 기능 : 데이터 간의 성격에 따라 구분
- 분류 기능 : 특정 기준이나 동일한 유형에 해당하는 데이터를 그룹화
- 배열 기능 : 의미를 부여하여 나열
- 표준화 기능 : 다양한 정보를 컴퓨터에 의해 처리하기 위해서는 단일한 형태의 표준화된 표현이 필요함

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년06월06일 기출문제

11. XP(eXtreme Programming)의 5가지 가치로 거리가 먼 것은?

1. 용기

2. 의사소통
3. 정형분석
4. 피드백

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 79%

<문제 해설>

XP(eXtreme Programming)의 5가지 가치

용기(Courage) : 고객의 요구사항 변화에 능동적인 대처
단순성(Simplicity) : 부가적 기능, 사용되지 않는 구조와 알고리즘 배제
커뮤니케이션(Communication) : 개발자, 관리자, 고객 간의 원활한 의사소통
피드백(Feedback) : 지속적인 테스트와 반복적 결함 수정, 빠른 피드백
존중(Respect) : 모든 프로젝트 관리자는 팀원의 기여를 존중
[해설작성자 : 만지]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

12. UML에서 활용되는 다이어그램 중, 시스템의 동작을 표현하는 행위(Behavioral) 다이어그램에 해당하지 않는 것은?

1. 유스케이스 다이어그램(Use Case Diagram)
2. 시퀀스 다이어그램(Sequence Diagram)
3. 활동 다이어그램(Activity Diagram)
4. 배치 다이어그램(Deployment Diagram)

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 69%

<문제 해설>

< 행위(Behavioral) 다이어그램 >

1. 유스케이스(UseCase) 다이어그램
2. 시퀀스(Sequence) 다이어그램
3. 커뮤니케이션(Communication) 다이어그램
4. 상태(State) 다이어그램
5. 활동(Activity) 다이어그램
6. 상호작용 개요(Interaction Overview) 다이어그램
7. 타이밍(Timing) 다이어그램

4. 배치(Deployment) 다이어그램은 구조적(Structural) 다이어그램이다.

[해설작성자 : ㅇㅎㅏ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

13. 다음 중 자료사전(Data Dictionary)에서 선택의 의미를 나타내는 것은?

1. []
2. { }
3. +
4. =

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 79%

<문제 해설>

= 정의

+ 구성

[] 택일

{ } 반복

() 생략가능

** 설명

[해설작성자 : 나도 합격하고싶다]

= : 자료의 정의(~로 구성되어 있다)

+ : 자료의 연결(그리고)

() : 자료의 생략(생략 가능한 자료)

[] : 자료의 선택(또는) ex) [A | B | C]

{ } : 자료의 반복

* * : 자료의 설명(주석)

[해설작성자 : 도라예몽]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년05월15일 기출문제

14. UML 다이어그램이 아닌 것은?

1. 액티비티 다이어그램(Activity diagram)
2. 절차 다이어그램(Procedural diagram)
3. 클래스 다이어그램(Class diagram)
4. 시퀀스 다이어그램(Sequence diagram)

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 60%

<문제 해설>

업무의 흐름을 모델링하거나 객체의 생명 주기를 표현하는 Activity 다이어그램

객체 간의 메시지 전달을 시간적 흐름에서 분석하는 Sequence 다이어그램

기업 환경의 구성과 컴포넌트들 간의 관계를 그린 Deployment 다이어그램

객체와 객체가 주고받는 메시지 중심의 작성 동적 다이어그램인 Collaboration 다이어그램

소프트웨어 구조가 그리는 Component 다이어그램

시스템의 구조적인 모습을 그리는 Class 다이어그램

엑시디콜콤클

[해설작성자 : 래비우]

객체와 객체가 주고받는 메시지 중심의 작성 동적 다이어그램인 Collaboration(?) 다이어그램

-> 객체들이 주고받는 메시지뿐만 아니라 객체들 간의 연관까지 표현하는 다이어그램은 Communication Diagram(커뮤니케이션 다이어그램)입니다.

[해설작성자 : 랫시]

UML 다이어그램 종류

1. 구조적 다이어그램

- 클래스컴배복패 (클래스, 객체, 컴포넌트, 배치, 복합체, 패키지)

2. 행위 다이어그램

- 유시커상활타상 (유스케이스, 시퀀스, 커뮤니케이션, 상태, 활동, 타이밍, 상호작용)

[해설작성자 : 동차합격가즈아]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2022년04월24일 기출문제

15. GoF(Gang of Four) 디자인 패턴을 생성, 구조, 행동 패턴의 세 그룹으로 분류할 때, 구조 패턴이 아닌 것은?

1. Adapter 패턴

2. Bridge 패턴

3. Builder 패턴

4. Proxy 패턴

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 61%

<문제 해설>

[구조패턴]

-어댑터

-브릿지

-컴포지트

-데코레이터

-퍼사드

-플라이웨이트

-프록시

[해설작성자 : 아기재혁]

생성패턴 : 객체를 생성하는 것에 대한 패턴

- 추상 팩토리 패턴(abstract factory), 빌더 패턴(builder), 팩토리 메소드 패턴(factory method), 프로토타입 패턴(prototype), 싱글톤 패턴(singleton)

구조패턴 : 구조를 통해 확장성을 꾀하는 패턴

- 어댑터 패턴(adapter), 브릿지 패턴(bridge), 컴포지트 패턴(composite), 데코레이터 패턴(decorator), 퍼사드 패턴(facade), 플라이웨이트 패턴(flyweight), 프록시 패턴(proxy)

행위 패턴 : 행위의 변경, 수정 등을 위한 패턴

- 역할 사슬 패턴(책임 연쇄, chain of responsibility), 커맨드 패턴(command), 인터프리터 패턴(interpreter), 이터레이터 패턴(반복자, iterator), 미디에이터 패턴(중재자, mediator), 메멘토 패턴(memento), 옵저버 패턴(observer), 상태 패턴(state), 전략 패턴(strategy), 템플릿 메소드 패턴(template method), 비지터 패턴(방문자,

2020년06월06일 기출문제

16. 객체지향 기법에서 클래스들 사이의 '부분-전체(part-whole)' 관계 또는 '부분(is-a-part-of)'의 관계로 설명되는 연관성을 나타내는 용어는?

1. 일반화
2. 추상화
3. 캡슐화
4. 집단화

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 63%

<문제 해설>

집단화 is part of(part가 들어가면 집단화 생각) : 클래스 간의 구조적인 집약 관계
"클래스 A는 클래스 B와 클래스 C로 구성된다"

일반화 is a :클래스들 간의 개념적인 포함 관계 "자식 클래스 A는 부모 클래스 B의 일종이다."

캡슐화 : 속성 (데이터)과 메소드(연산) 을 하나로 묶어서 객체로 구성된다.

추상화 : 공통 성질을 추출하여 슈퍼클래스로 구성한다. 또한 객체 중심의 안정된 모델을 구축 가능 하며 현실 세계를 자연스럽게 표현한다. 장점으로 분석의 초점이 명확해진다.

[해설작성자 : 목원대학교 정보통신공학 학생]

2021년08월14일 기출문제

17. 객체지향 분석 기법과 관련한 설명으로 틀린것은?

1. 동적 모델링 기법이 사용될 수 있다.
2. 기능 중심으로 시스템을 파악하며 순차적인처리가 중요시되는 하향식(Top-down)방식으로 볼 수 있다.
3. 데이터와 행위를 하나로 묶어 객체를 정의내리고 추상화시키는 작업이라 할 수 있다.
4. 코드 재사용에 의한 프로그램 생산성 향상 및 요구에 따른 시스템의 쉬운 변경이 가능하다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 71%

<문제 해설>

2번은 순차적인 하향식 처리방식이기 때문에 절차지향 분석 기법

[해설작성자 : A매치 합격]

객체지향 분석 기법

1. 동적 모델링

2. 상황식

[해설작성자 : 팀만 외우자]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년08월14일 기출문제

18. 대표적으로 DOS 및 Unix 등의 운영체제에서조작을 위해 사용하던 것으로, 정해진 명령문 자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자인터페이스(User Interface)는?

1. GUI(Graphical User Interface)
2. CLI(Command Line Interface)
3. CUI(Cell User Interface)
4. MUI(Mobile User Interface)

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 90%

<문제 해설>

GUI(Graphical User Interface) : 사용자가 편리하게 사용할 수 있도록 입출력 등의 기능을 알기 쉬운 아이콘 따위의 그래픽으로 나타낸 것

CLI(Command Line Interface) : 텍스트 터미널을 통해 사용자와 컴퓨터가 명령문자열로 상호 작용하는 방식

[해설작성자 : 한비로]

[UI의 구분]

CLI(Command Line Interface) : 텍스트 형태로 이루어진 인터페이스

GUI(Graphical User Interface) : 마우스로 선택해 작업을 하는 그래픽 환경의 인터페이스

NUI(Natural User Interface) : 사용자의 말이나 행동으로 기기를 조작하는 인터페이스

VUI(Voice User Interface) : 사람의 음성으로 기기를 조작하는 인터페이스

OUI(Organic User Interface) : 모든 사물과 사용자 간의 상호작용을 위한 인터페이스

[해설작성자 : 내일부터갓생산다]

대표적으로 DOS 및 Unix 등의 운영체제에서조작을 위해 사용하던 것으로, 정해진 명령문자열을 입력하여 시스템을 조작하는 사용자인터페이스

명령문자열 = Command = 명령하다

[해설작성자 : 팀으로 외우자]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년08월14일 기출문제

19. 분산 시스템에서의 미들웨어 (Middleware)와 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 분산 시스템에서 다양한 부분을 관리하고 통신하며 데이터를 교환하게 해주는 소프트웨어로 볼 수 있다.

2. 위치 투명성(Location Transparency)을 제공한다.
3. 분산 시스템의 여러 컴포넌트가 요구하는 재사용가능한 서비스의 구현을 제공한다.
4. 애플리케이션과 사용자 사이에서만 분산서비스를 제공한다.

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 89%

<문제 해설>

미들웨어 : 복잡한 이기종 환경에서 응용 프로그램과 운영환경 간에 원만한 통신을 이룰 수 있게 해주는 소프트웨어

→ 애플리케이션 - 사용자 사이 외에도 프로그램과 환경간에서 서비스를 제공

[해설작성자 : ㄷㄷ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년08월14일 기출문제

20. 소프트웨어 아키텍처와 관련한 설명으로 틀린것은?

1. 파이프 필터 아키텍처에서 데이터는 파이프를 통해 양방향으로 흐르며, 필터 이동 시 오버헤드가 발생하지 않는다.
2. 외부에서 인식할 수 있는 특성이 담긴 소프트웨어의 골격이 되는 기본 구조로 볼수 있다.
3. 데이터 중심 아키텍처는 공유 데이터저장소를 통해 접근자 간의 통신이 이루어지므로 각 접근자의 수정과 확장이 용이하다.
4. 이해 관계자들의 품질 요구사항을 반영하여 품질 속성을 결정한다.

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

파이프 필터 아키텍처에서 데이터는 파이프를 통해 단방향으로 흐르고, 필터 이동시 오버헤드가 발생할 수 있음.

(파이프 모양의 컵에 물을 계속 따르면 물이 넘쳐 흐르는것 처럼...)

[해설작성자 : 야쿠르트]

파이프- 필터 패턴은 데이터 통로인 파이프를 이용해 컴포넌트인 필터간에 데이터를 전송하는 구조로, 단방향, 양방향 모두 구현할 수 있으며, 필터간 이동 시 오버헤드가 발생합니다.

[해설작성자 : 이영흠]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

만점을 축하 드립니다.

로그인 기능을 이용하지 않고 계십니다. 문제풀 기록을 남기시려면 본인의 이름이나 닉네임을 적으세요.

기록을 남겨 두시면 차후에 틀린문제만 다시 볼수 있는 오답노트 기능 및 본인의 틀린문제를 이용한 인공지능 모의고사가 지원됩니다.

이름을 남겨 두시면 이후 CBT 작동시 자동으로 이름을 인식 합니다.(접속중에 한함)

한글 15자 영문 30자 까지 입력가능합니다. 총 30Byte(한글 2Byte, 영문 1Byte, 공백문자 자동 제거됩니다.)

인터넷 익스플로러 6.0 사용자의 경우 일부 컴퓨터에서 정상 작동하지 않을 수 있습니다.

익스플로러 - [도구]-[인터넷옵션]의 [고급] 탭에 URL를 항상 UTF-8로 보냄을 설정(체크) 하시고 사용하세요.

이름 : 바이트 입력하였습니다.