

응시과목 : 정보처리기사 모의고사 202006~202204

과목	과 목 명	문항 수	맞힌 수	점 수	판정
1과목	소프트웨어 설계	20개	15개	75점	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 구축관리	0개	0개	0점	미응시
전체 판정		20개	15개	75점	합격
합격을 진심으로 축하 드립니다.					



경과시간 : 00시간 09분 20초

틀린 문제의 내용은 아래와 같습니다. 다시 한번 풀어 보세요

1과목 : 소프트웨어 설계

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.

입력한 답 : 1

정답 : [2]

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

0

[해설작성자 : 톡톡]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

6. GoF (Gangs of Four) 디자인 패턴에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. factory method pattern은 상위클래스에서 객체를 생성하는 인터페이스를 정의하고, 하위클래스에서 인스턴스를 생성하도록 하는 방식이다.
2. prototype pattern은 prototype을 먼저 생성하고 인스턴스를 복제하여 사용하는 구조이다.
3. bridge pattern은 기존에 구현되어 있는 클래스에 기능 발생 시 기존 클래스를 재사용할 수 있도록 중간에서 맞춰주는 역할을 한다.
4. mediator pattern은 객체간의 통제와 지시의 역할을 하는 중재자를 두어 객체지향의 목표를 달성하게 해준다.

입력한 답 : 1

정답 : [3]

정답률 : 54%

<문제 해설>

bridge pattern은 구현부에서 추상층을 분리하여 각자 독립적으로 확장이 가능하게 하는 패턴이다

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

3은 Adapter pattern의 설명

[해설작성자 : 합격]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

9. 다음 설명에 해당하는 시스템으로 옳은 것은?

시스템 인터페이스를 구성하는 시스템으로, 연계할 데이터를 데이터베이스와 애플리케이션으로부터 연계 테이블 또는 파일 형태로 생성하며 송신하는 시스템이다.

1. 연계 서버
2. 중계 서버
3. 송신 시스템
4. 수신 시스템

입력한 답 : 1

정답 : [3] [정답감추기](#)

정답률 : 82%

<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

[해설작성자 : 컴린이]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

14. GoF(Gangs of Four) 디자인 패턴에서 생성(Creational) 패턴에 해당하는 것은?

1. 컴퍼지트(Composite)
2. 어댑터(Adapter)
3. 추상 팩토리(Abstract Factory)
4. 옵서버(Observer)

입력한 답 : 2

정답 : [3] [정답감추기](#)

정답률 : 75%

<문제 해설>

생성 : 3. 추상 팩토리(Abstract Factory)

구조 : 1. 컴퍼지트(Composite), 2. 어댑터(Adapter)

행위 : 4. 옵서버(Observer)

생성패턴

- 추상팩토리(Abstract Factory)
- 빌더(Builder)
- 팩토리메서드(FactoryMethod)
- 프로토타입(Prototype)
- 싱글톤(Singleton)

구조패턴

- 어댑터(Adapter)
- 브리지(Bridge)
- 컴포지트(Composite)
- 데코레이터(Decorator)
- 파사드(Facade)
- 플라이웨이트(Flyweight)
- 프록시(Proxy)

행위패턴

- 책임 연쇄(Chain of Responsibility)
- 커맨드(Command)
- 인터프리터(Interpreter)
- 이터레이터(Iterator)
- 중재자(Mediator)
- 메멘토(Memento)
- 옵서버(Observer)
- 상태(State)
- 전략(Strategy)
- 템플릿메서드(Template Method)
- 방문자(Visitor)

[해설작성자 : 양기모찌]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

17. 요구사항 관리 도구의 필요성으로 틀린 것은?

1. 요구사항 변경으로 인한 비용 편익 분석
2. 기존 시스템과 신규 시스템의 성능 비교
3. 요구사항 변경의 추적
4. 요구사항 변경에 따른 영향 평가

입력한 답 : 1

정답 : [2] [정답감추기](#)

정답률 : 64%

<문제 해설>

2번은 개발, 설계 등 구현단계 때

[해설작성자 : 푸푸]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

여기까지가 틀린 문제 입니다.



다음에는 꼭 만점 받으세요 ^__^*

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.

1과목 : 소프트웨어 설계

2022년03월05일 기출문제

1. User Interface 설계 시 오류 메시지나 경고에 관한 지침으로 가장 거리가 먼 것은?

1. 메시지는 이해하기 쉬워야 한다.
2. 오류로부터 회복을 위한 구체적인 설명이 제공되어야 한다.
3. 오류로 인해 발생 될 수 있는 부정적인 내용을 적극적으로 사용자들에게 알려야 한다.

4. 소리나 색의 사용을 줄이고 텍스트로만 전달하도록 한다.

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 93%

<문제 해설>

- 1) 직관성(Intuitiveness) : 누구나 쉽게 이해하고, 쉽게 사용할 수 있어야 함.
 - 2) 유효성(Effectiveness) : 정확하고 완벽하게 사용자의 목표가 달성될 수 있도록 제작해야 함.
 - 3) 학습성(Learnability) : 초보와 숙련자 모두가 쉽게 배우고 사용할 수 있게 제작해야 함.
 - 4) 유연성(Flexibility) : 사용자의 인터랙션을 최대한 포용하고, 실수를 방지할 수 있도록 제작해야 함.
- [해설작성자 : 기묘]

특정 위험 또는 오류를 연상시키는 색깔의 사용은 상식적으로 직관성을 높이는 수단이 될 것이다.

[해설작성자 : 내일 시험]

UI 설계 시 오류 메시지나 경고에 관한 3가지 지침

1. 메시지는 이해하기 쉬워야 한다.
2. 오류로부터 회복을 위한 구체적인 설명이 제공되어야 한다.
3. 오류로 인해 발생할 수 있는 부정적인 내용을 적극적으로 사용자들에게 알려야 한다. (이걸로 인해서 너의 시스템이 뻘쬘할 수도 있어!)

[해설작성자 : 공부부부]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년05월15일 기출문제

3. 요구사항 개발 프로세스의 순서로 옳은 것은?

- | | |
|---------------------|------------------|
| ㉠ 도출(Elicitation) | ㉡ 분석(Analysis) |
| ㉢ 명세(Specification) | ㉣ 확인(Validation) |

1. ㉠ - ㉡ - ㉢ - ㉣
2. ㉠ - ㉢ - ㉡ - ㉣
3. ㉠ - ㉣ - ㉡ - ㉢
4. ㉠ - ㉡ - ㉣ - ㉢

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 80%

<문제 해설>

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

[해설작성자 : 465]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년05월15일 기출문제

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

1. instance
2. message
3. method
4. module

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 75%

<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

[해설작성자 : 컴린이]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년03월07일 기출문제

5. 응용프로그램의 프로시저를 사용하여 원격 프로시저를 로컬 프로시저처럼 호출하는 방식의 미들웨어는?

1. WAS(Web Application Server)
2. MOM(Message Oriented Middleware)
3. RPC(Remote Procedure Call)
4. ORB(Object Request Broker)

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

1. WAS : 애플리케이션 수행 미들웨어

2. MOM : 메세지 지향 미들웨어

3. RPC : 원격 프로시저 호출

4. ORB : 네트워크 호출 미들웨어

[해설작성자 : .]

원격= Remote

[해설작성자 : 팀으로외우자]

보기에 답이 있습니다.

remote - 원격(리모컨생각하면 쉽습니다.)

procedure - 프로시저

call - 호출, 부름

문제가 원격 프로시저를 호출 하는 방식을 묻는것이므로 rpc로 유추할수있습니다.

[해설작성자 : 산업기사에서 기사로]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

7. 코드화 대상 항목의 중량, 면적, 용량 등의 물리적 수치를 이용하여 만든 코드는?

1. 순차 코드
2. 10진 코드
3. 표의 숫자 코드
4. 블록 코드

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 71%

<문제 해설>

***코드 정의:**

데이터를 사용 목적에 따라 식별, 분류, 배열하기 위하여 사용되는 숫자, 문자 또는 기호로 컴퓨터 처리에 효율적인 것을 선정

***코드 종류**

- 1) 순차 코드(Sequence Code)-자료의 발생순, 크기순, 가나다순 등 일정 순서대로 코드
- 2) 블록 코드(Block Code : 구분 코드)- 코드화 대상을 미리 파악하여 블록으로 구분한 후 그 안에서 순서대로 코드를 부여
- 3) 그룹 분류 코드(Group Classification Code)-구분 코드를 세분화한 형태로 대분류, 중분류, 소분류 등 각 분류별로 자릿수를 구성
- 4) 표의 숫자 코드(Significant Digit Code)-표현하려는 대상의 의미는 제외하고 수치만을 모아 만든 것으로 대상이 되는 물체의 중량, 면적, 크기 등을 직접 코드에 적용
- 5) 십진 분류 코드(Decimal Classification Code)-코드화 대상물을 일정한 소속으로 구분하여 십진수 한 자리씩 구분하여 대분류하고, 같은 방법으로 중 분류, 소분류한 코드
- 6) 연상 코드(Mnemonic Code)-숫자나 문자를 조합해서 나타내는 것으로 어떤 내용을 기억할 수 있도록 표시한 기호 코드
- 7) 약자 코드(Letter Code)-일반적으로 사용해온 단위의 약자를 코드로 사용
- 8) 끝자리 분류 코드(Final Digit Code)-다른 종류의 코드와 조합해서 사용하며, 코드의 끝에 붙여서 그 의미를 표현

=====

#20년 2회 2번(일련번호-순차코드)

[해설작성자 : 저질체력]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

8. 디자인 패턴 사용의 장·단점에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

1. 소프트웨어 구조 파악이 용이하다.
2. 객체지향 설계 및 구현의 생산성을 높이는데 적합하다.
3. 재사용을 위한 개발 시간이 단축된다.
4. 절차형 언어와 함께 이용될 때 효율이 극대화된다.

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 83%

<문제 해설>

객체지향 설계/구현 위주 : 디자인 패턴은 객체지향 설계/구현에 많이 사용된다.
C 언어를 주로 사용하는 구조적 설계/구현에서도 사용할 수 있지만 너무 복잡해서 큰 도움이 되지 않는다.

출처 : 네이버 지식백과 디자인 패턴의 이해

[해설작성자 : Jinchory]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년06월06일 기출문제

10. UI 설계 원칙에서 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다는 것은?

1. 유효성
2. 직관성
3. 무결성
4. 유연성

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 92%

<문제 해설>

직관성 : 누구나 쉽게 이용하고 쉽게 사용할 수 있어야 함

유효성 : 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

[해설작성자 : 일없어서공부중]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

11. 객체에게 어떤 행위를 하도록 지시하는 명령은?

1. Class
2. Package
3. Object
4. Message

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 86%

<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

[해설작성자 : .]

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 : ㅇㅎㅅ]

2022년04월24일 기출문제

13. 애자일(Agile) 프로세스 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 변화에 대한 대응보다는 자세한 계획을 중심으로 소프트웨어를 개발한다.
2. 프로세스와 도구 중심이 아닌 개개인과 상호소통을 통해 의견을 수렴한다.
3. 협상과 계약보다는 고객과의 협력을 중시한다.
4. 문서 중심이 아닌, 실행 가능한 소프트웨어를 중시한다.

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 83%

<문제 해설>

애자일 개발 프로세스 : 개발에 대한 개념적 방법론으로, 개발 프로젝트 기간을 짧은 주기로 나눠 반복적인 개발을 하는 것이 특징

1. 고객관점의 효율적이고 민첩한 변화 대응을 중시

[애자일 선언문]

" 프로세스, 도구 보다는 (사람과 상호작용)을

광범위한 문서 보다는 (실제 작동하는 제품)을
계약 협상보다는 (고객 협력)을
계획을 따르기 보다는 (변화 대응)을"
[해설작성자 : 서처]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년03월07일 기출문제

15. 디자인 패턴을 이용한 소프트웨어 재사용으로 얻어지는 장점이 아닌 것은?

1. 소프트웨어 코드의 품질을 향상시킬 수 있다.
2. 개발 프로세스를 무시할 수 있다.
3. 개발자들 사이의 의사소통을 원활하게 할 수 있다.
4. 소프트웨어의 품질과 생산성을 향상시킬 수 있다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 95%

<문제 해설>

디자인 패턴

각 모듈의 세분화된 역할이나 모듈들 간의 인터페이스와 같은 코드를 작성하는 수준의 세부적인 구현 방안을 설계할 때 참조할 수 있는 전형적인 해결 방식 또는 예제
-장점 : 시스템 개발 시 공통 언어 사용 (의사소통 원활), 코드의 품질 향상, 향후 변화에 대한 대비 가능, 유지보수 용이

[해설작성자 : 이하늘]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년09월26일 기출문제

16. 소프트웨어 개발 단계에서 요구 분석 과정에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

1. 분석 결과의 문서화를 통해 향후 유지보수에 유용하게 활용 할 수 있다.
2. 개발 비용이 가장 많이 소요되는 단계이다.
3. 자료흐름도, 자료 사전 등이 효과적으로 이용될 수 있다.
4. 보다 구체적인 명세를 위해 소단위 명세서(Mini-Spec)가 활용될 수 있다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 87%

<문제 해설>

개발비용이 가장 많이 소요되는 단계는 유지보수 단계이다.

[해설작성자 : 꼴떠]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2022년04월24일 기출문제

18. 소프트웨어 모델링과 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 모델링 작업의 결과물은 다른 모델링 작업에 영향을 줄 수 없다.
2. 구조적 방법론에서는 DFD(Data Flow Diagram), DD(Data Dictionary) 등을 사용하여 요구 사항의 결과를 표현한다.
3. 객체지향 방법론에서는 UML 표기법을 사용한다.
4. 소프트웨어 모델을 사용할 경우 개발될 소프트웨어에 대한 이해도 및 이해 당사자 간의 의사소통 향상에 도움이 된다.

정답 : [1]

정답률 : 78%

<문제 해설>

모델링 작업의 결과물은 다른 모델링 작업에 영향을 줄 수 있음.

ex) 유스케이스 명세로부터 필요한 요소들을 가져와 도메인 모델로 정리할 수 있음.

[해설작성자 : 이에림]

2021년03월07일 기출문제

19. UML 다이어그램 중 시스템 내 클래스의 정적 구조를 표현하고 클래스와 클래스, 클래스의 속성 사이의 관계를 나타내는 것은?

1. Activity Diagram
2. Modea Diagram
3. State Diagram
4. Class Diagram

정답 : [4]

정답률 : 81%

<문제 해설>

활동 다이어그램(Activity Diagram)

:시스템이 어떤 기능을 수행하는지 객체의 처리 로직이나 조건에 따른 처리의 흐름을 순서에 따라 표현한다.

상태 다이어그램(State Diagram)

:하나의 객체가 자신이 속한 클래스의 상태 변화 혹은 다른 객체와의 상호 작용에 따라 상태가 어떻게 변화하는지를 표현한다.

클래스 다이어그램(Class Diagram)

:클래스와 클래스가 가지는 속성, 클래스 사이의 관계를 표현한다.
시스템의 구조를 파악하고 구조상의 문제점을 도출할 수 있다.

[해설작성자 : 또르링]

정적 구조의 '클래스의 속성'단어가 나오면 Class Diagram

[해설작성자 : 히을]

2021년05월15일 기출문제

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.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 89%

<문제 해설>

편의성을 높임으로써 작업시간을 '단축'시킨다

[해설작성자 : 유너기]

다음에는 꼭 만점 받으세요 ^__^*

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 : [확 인](#) 바이트 입력하였습니다.