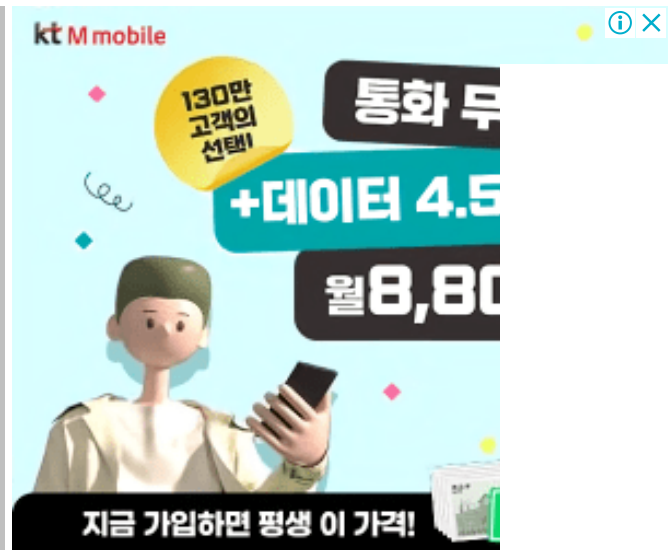


응시과목 : 정보처리기사 모의고사 202006~202204

과목	과 목 명	문항 수	맞힌 수	점 수	판정
1과목	소프트웨어 설계	20개	17개	85점	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	17개	85점	합격
합격을 진심으로 축하 드립니다.					



경과시간 : 00시간 09분 20초

틀린 문제의 내용은 아래와 같습니다. 다시 한번 풀어 보세요

1과목 : 소프트웨어 설계

2020년06월06일 기출문제

4. 데이터 흐름도(DFD)의 구성요소에 포함되지 않는 것은?

1. process
2. data flow
3. data store
4. data dictionary

입력한 답 : 1

정답 : [4]

정답률 : 81%

<문제 해설>

데이터 흐름도(Data Flow Diagram) 구성요소에는 프로세스(Process), 자료 흐름(Flow), 자료 저장소(Data Store), 단말(Terminal)이 있다.

2021년08월14일 기출문제

7. 요구 분석(Requirement Analysis)에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 요구 분석은 소프트웨어 개발의 실제적인 첫 단계로 사용자의 요구에 대해 이해하는 단계라 할 수 있다.
2. 요구 추출(Requirement Elicitation)은 프로젝트 계획 단계에 정의한 문제의 범위 안에 있는 사용자의 요구를 찾는 단계이다.
3. 도메인 분석(Domain Analysis)은 요구에 대한 정보를 수집하고 배경을 분석하여 이를 토대로 모델링을 하게 된다.
4. 기능적(Functional) 요구에서 시스템 구축에대한 성능, 보안, 품질, 안정 등에 대한 요구사항을 도출한다.

입력한 답 : 3

정답 : [4] [정답감추기](#)

정답률 : 65%

<문제 해설>

기능적 요구사항

- 시스템이 수행해야 하는 행위들을 구체화 한 것
- 시스템에서 제공해야 할 기능을 정의한 것
- 입력기능, 출력기능, 데이터베이스 기능, 통신 기능 등

비기능적 요구사항

- 시스템이 가져야 하는 기능 이외의 요구사항
- 시스템의 전체적인 품질이나 고려해야 하는 제약사항 등
- 사용 용이성, 효율성, 신뢰성, 이식성, 유연성, 확장성 등
- 성능적인 면: 응답 속도, 자원 사용량 등
- 보안 측면: 침입 대응, 침입 탐지, 사용자 인증, 권한 부여 등

[해설작성자 : ㅋㅋㅇ]

2020년06월06일 기출문제

20. 객체지향 분석 방법론 중 E-R 다이어그램을 사용하여 객체의 행위를 모델링하며, 객체식별, 구조 식별, 주체 정의, 속성 및 관계 정의, 서비스 정의 등의 과정으로 구성되는 것은?

1. Coad와 Yourdon 방법
2. Booch 방법
3. Jacobson 방법
4. Wirfs-Brocks 방법

입력한 답 : 3

정답 : [1] [정답감추기](#)

정답률 : 75%

<문제 해설>

객체지향 분석 방법론

E-R다이어그램 사용 객체 행위 모델링 및 객체 구조 식별 및 주체 속성 및 관계 서비스 정의

- Coad 와 Yourdon 방법

클래스와 객체 식별 및 의미 관계 식별

- Booch 방법

소프트웨어 구성요소를 그래픽 표기법을 이용하여 모델링 / 객체모델링 동적 모델링 기능 모델링

- 럼바우(Rumbaugh) 기법

[해설작성자 : 거상 주작성]

Rumbaugh - 가장 일반적으로 사용되는 방법으로 분석 활동을 객체/동적/기능 모델로 나누어 수행하는 방법

Booch - 미시적(Micro) 개발 프로세스와 거시적(Macro) 개발 프로세스를 모두 사용하는 분석방법

Jacobson - Use Case를 강조하여 사용하는 분석방법


Coad와 Yourdon - E-R다이어그램을 사용하여 객체의 활동들을 데이터 모델링하는데 초점을 둔 기법

Wirfs-Brock - : 분석과 설계간의 구분이 없고 고객 명세서를 평가해서 설계 작업까지 연속적으로 수행하는 기법

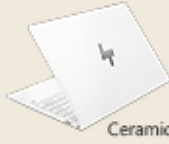
[해설작성자 : 마북동잉여녀]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

여기까지가 틀린 문제 입니다.



초경량 프리미엄 노트북
신제품! 970g 파빌리온 에어로 13
실제 사용해 보신 후, 구매 결정하세요!



Ceramic

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 사용

하세요.

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

2022년04월24일 기출문제

1. UML 다이어그램 중 순차 다이어그램에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 객체 간의 동적 상호작용을 시간 개념을 중심으로 모델링 하는 것이다.
2. 주로 시스템의 정적 측면을 모델링하기 위해 사용한다.
3. 일반적으로 다이어그램의 수직 방향이 시간의 흐름을 나타낸다.
4. 회귀 메시지(Self-Message), 제어블록(Statement block) 등으로 구성된다.

정답 : [2]

정답률 : 77%

<문제 해설>

- 순차 다이어그램은 행위 다이어그램이므로 동적이고, 순차적인 표현을 위한 다이어그램이다.

[해설작성자 : 두목넷]

2020년06월06일 기출문제

2. 코드 설계에서 일정한 일련번호를 부여하는 방식의 코드는?

1. 연상 코드
2. 블록 코드
3. 순차 코드
4. 표의 숫자 코드

정답 : [3]

정답률 : 82%

<문제 해설>

연상코드 : 코드화 대상 항목의 명칭이나 약호와 관계있는 숫자나 문자, 기호를 이용하여 코드를 부여하는 방법

블록코드 : 코드화 대상 항목 중에서 공통성이 있는 것끼리 블록으로 구분하고, 각 블록 내에서 일련번호를 부여하는 방법 (=구분코드)

표의 숫자 코드 : 코드화 대상 항목의 성질, 물리적 수치를 그대로 코드에 적용시키는 방법 (=유효숫자코드)

[해설작성자 : 와우갯띵]

1. 연상 코드: 항목의 명칭이나 약호와 관계 있는 숫자, 문자, 기호를 이용하여 코드를 부여하는 방법
 2. 블록 코드: 대상 항목에서 공통적인 것을 블록으로 구분하고 블록 내에 일련 번호를 부여하는 방법
 3. 순차 코드: 일정 기준에 따라 최초의 자료부터 일련번호를 부여하는 방법
 4. 표의 숫자 코드: 길이 넓이 부피 등 항목의 성질의 물리적인 수치를 그대로 코드에 적용시키는 방법
- [해설작성자 : 합격현]

일련번호를 부여하는 코드는 순차 코드 뿐입니다 답변으로는 1번이라 되어있는데 연상 코드는 숫자뿐만 아니라 문자, 기호를 입력하기 때문에 답이 될수 없습니다.

[해설작성자 : 준비생]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년06월06일 기출문제

3. 객체지향 프로그램에서 데이터를 추상화하는 단위는?

1. 메소드
2. 클래스
3. 상속성
4. 메시지

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

메소드 : 객체의 행위

상속성 : 객체의 데이터

메시지 : 객체 간의 통신

[해설작성자 : 학생]

클래스

- 객체지향 프로그램에서 데이터를 추상화하는 단위이다.
- 공통된 속성과 연산(행위)를 갖는 객체의 집합.

메소드

- 객체의 메소드는 다른 객체로부터 메시지를 받았을 때 정해진 기능을 수행한다.

상속성

- 이미 정의된 상위 클래스(부모 클래스)의 모든 속성과 연산을 하위 클래스(자식 클

래스)가 물려받는 것이다.
소프트웨어의 '재사용'을 높이는 중요한 개념.

메시지

- 객체들 간의 상호작용을 하는 데 사용되는 수단으로, 객체에게 어떤 행위를 하도록 지시하는 명령 또는 요구사항이다.

[해설작성자 : 돌밍이]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년08월22일 기출문제

5. 미들웨어 솔루션의 유형에 포함되지 않는 것은?

1. WAS
2. Web Server
3. RPC
4. ORB

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 72%

<문제 해설>

1. WAS(웹 애플리케이션 서버)

- 사용자의 요구에 따라 변하는 동적인 콘텐츠를 처리함
- 웹 환경을 구현하기 위한 미들웨어

2. Web Server

- 클라이언트로부터 직접 요청을 받아 처리, 저용량의 정적 파일들을 제공하는 소프트웨어

3. RPC(Remot Procedure Call)

- 응용 프로그램이 프로시저를 사용하여 원격 프로시저를 마치 로컬 프로시저처럼 호출하는 미들웨어

4. ORB(Object Request Broker)

- 객체 지향 미들웨어로 코바(CORBA) 표준 스펙을 구현함
- 최근에는 TP-Monitor의 장점인 트랜잭션 처리와 모니터링 등을 추가로 구현한 제품도 있음

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년06월06일 기출문제

6. UML 확장 모델에서 스테레오 타입 객체를 표현할 때 사용하는 기호로 맞는 것은?

1. 《 》
2. (())

3. {{ }}

4. [[]]

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 84%

<문제 해설>

UML 확장 모델

스테레오 타입 객체 표현기호 << >>

[해설작성자 : HDH]

[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](#)

2021년08월14일 기출문제

9. 분산 시스템을 위한 마스터-슬레이브(Master-Slave) 아키텍처에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 일반적으로 실시간 시스템에서 사용된다.

2. 마스터 프로세스는 일반적으로 연산, 통신, 조정을 책임진다.

3. 슬레이브 프로세스는 데이터 수집 기능을 수행할 수 없다.

4. 마스터 프로세스는 슬레이브 프로세스들을 제어할 수 있다.

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

마스터 - 슬레이브 패턴 (Master-slave pattern)

마스터: 작업을 분리, 배포

슬레이브: 요청 작업 처리

슬레이브는 마스터의 작업 요청을 처리하고, 처리된 결과를 되돌려준다.

마스터는 슬레이브가 반환한 결과값으로부터 최종 결과값을 계산한다.

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

네임노드(마스터)는 데이터 노드(슬레이브)에 대한 메타 데이터를 가지고 있다.

[해설작성자 : 카구야]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년08월14일 기출문제

10. 요구 사항 정의 및 분석·설계의 결과물을 표현하기 위한 모델링 과정에서 사용되는 다이어그램(Diagram)이 아닌 것은?

1. Data Flow Diagram
2. UML Diagram
3. E-R Diagram
4. AVL Diagram

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 75%

<문제 해설>

avl 트리는 이진 트리의 높낮이가 불규칙해지는 것을 보완하여 일정하게 처리하기 위한 이진트리 모형이다.

[해설작성자 : cbttest]

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 : .]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

12. 서브시스템이 입력 데이터를 받아 처리하고 결과를 다른 시스템에 보내는 작업이 반복되는 아키텍처 스타일은?

1. 클라이언트 서버 구조
2. 계층 구조
3. MVC 구조
4. 파이프 필터 구조

정답 : [4]

정답률 : 72%

<문제 해설>

1. 클라이언트 서버 구조 : 컴포넌트가 다른 컴포넌트에게 서비스를 요청. 데이터가 여러 컴포넌트를 거치며 처리.
 2. 계층구조 : 모듈들로 응집된 계층 단위로 SW를 구성. 계층간에 사용 가능한 관계로 표현
 3. MVC 구조 : 모델-뷰-컨트롤러, 기능을 분리한 아키텍처
 4. 파이프 필터 : 파이프를 통해 받은 데이터를 변경시키고 그 결과를 파이프로 전송
- [해설작성자 : 해군본부정체단 674기 수백]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년08월14일 기출문제

13. GoF(Gang of Four) 디자인 패턴과 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 디자인 패턴을 목적(Purpose)으로 분류할 때 생성, 구조, 행위로 분류할 수 있다.
2. Strategy 패턴은 대표적인 구조 패턴으로 인스턴스를 복제하여 사용하는 구조를 말한다.
3. 행위 패턴은 클래스나 객체들이 상호작용하는 방법과 책임을 분산하는 방법을 정의한다.
4. Singleton 패턴은 특정 클래스의 인스턴스가 오직 하나임을 보장하고, 이 인스턴스에 대한 접근 방법을 제공한다.

정답 : [2]

정답률 : 72%

<문제 해설>

GoF(Gang of Four) 패턴: 에리히 감마(Erich Gamma), 리처드 헬름(Richard Helm), 랄프 존슨(Ralph Johnson), 존 블리시데스(John Vlissides)가 같이 고안한 디자인 패턴

23가지 디자인 패턴을 3가지 분류로 정리한 디자인 패턴

-생성 패턴: Abstract Factory, Builder, Factory Method, Prototype, Singleton

-구조 패턴: Adapter, Bridge, Composite, Decorator, Facade, Flyweight, Proxy

-행위 패턴: Chain of Responsibility, Command, Interpreter, Iterator, Mediator, Memento, Observer, State, Strategy, Template Method, Visitor

보기 2번의 Strategy 패턴은 행위 패턴에 해당

[해설작성자 : 이거까지알아야해?]

디자인 패턴 = 생구행을떠올리자

생(성) - 추빌팩프싱 *추 : Abstract Factory(추상팩토리)

구(조) - 어브컴데퍼플프

행(위) - 위에 2개 해당안하면 행위패턴임

[해설작성자 : 지나가던사람]

2. Strategy 패턴 : 행위패턴, 클라이언트에 영향을 받지 않는 독립적인 알고리즘을 선택하는 패턴

-> 프로토타입 패턴 : 생성패턴, 원본 객체를 복제하는 방법

[해설작성자 : 내일부터갓생산다]

보기 2번은 빌더 패턴의 프로토 타입(Prototype Pattern)에 대한 설명이다

[해설작성자 : 아무개]

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)

정답 : [3]

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)

행위 패턴

- 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

2020년06월06일 기출문제

15. 공통 모듈에 대한 명세 기법 중 해당 기능에 대해 일관되게 이해하고 한 가지로 해석될 수 있도록 작성하는 원칙은?

1. 상호작용성
2. 명확성
3. 독립성
4. 내용성

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 86%

<문제 해설>

공통모듈이란

- 전체 프로그램의 기능 중 특정기능을 처리할 수 있는 실행코드
- 자체적으로 컴파일 가능, 다른 프로그램에서 재사용 가능
- 여러 기능 및 프로그램에서 공통으로 사용할 수 있는 모듈(예-날짜 처리를 위한 유틸리티 모듈 등)

공통모듈 원칙

- 정확성 : 해당 기능이 실제 시스템 구현시 필요한지 아닌지를 알 수 있도록 정확하게 작성
 - 명확성 : 해당 기능에 대해 일관되게 이해하고 한가지로 해석될 수 있도록 작성
 - 완전성 : 시스템이 구현될 때 필요하고 요구되는 모든 것을 기술
 - 일관성 : 공통 기능 간에 상호 충돌이 없도록 작성
 - 추적성 : 공통 기능에 대한 요구사항 출처와 관련 시스템 등의 유기적 관계에 대한 식별이 가능하도록 작성
- [해설작성자 : 일이없으면그냥인턴을뽑지마]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년08월22일 기출문제

16. 자료 사전에서 자료의 반복을 의미하는 것은?

- 1. =
- 2. ()
- 3. { }
- 4. []

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

자료 사전 표기법

= : 자료의 정의

+ : 자료의 연결

() : 자료의 생략

[] : 자료의 선택

{ } : 자료의 반복

** : 자료의 설명(주석)

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

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. 상향식

[해설작성자 : 팀만 외우자]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

18. 클라이언트와 서버 간의 통신을 담당하는 시스템 소프트웨어를 무엇이라고 하는가?

1. 웨어러블
2. 하이웨어
3. 미들웨어
4. 응용 소프트웨어

정답 : [3]

정답률 : 90%

<문제 해설>

미들웨어 솔루션 : 미들웨어 솔루션은 컴퓨터와 컴퓨터간의 연결을 쉽고 안전하게 할 수 있도록 해주고 이에 대한 관리는 도와주는 소프트웨어

미들웨어 솔루션 유형

- DB 미들웨어
- 원격 프로시저 호출(RPC)
- 메시지 지향 미들웨어(MOM)
- 트랜잭션 처리(TP) 모니터
- 레거시웨어(Legacyware)
- 객체 기반(ORB)미들웨어
- WAS(Web Application Server)

[해설작성자 : 레이]

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]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

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.