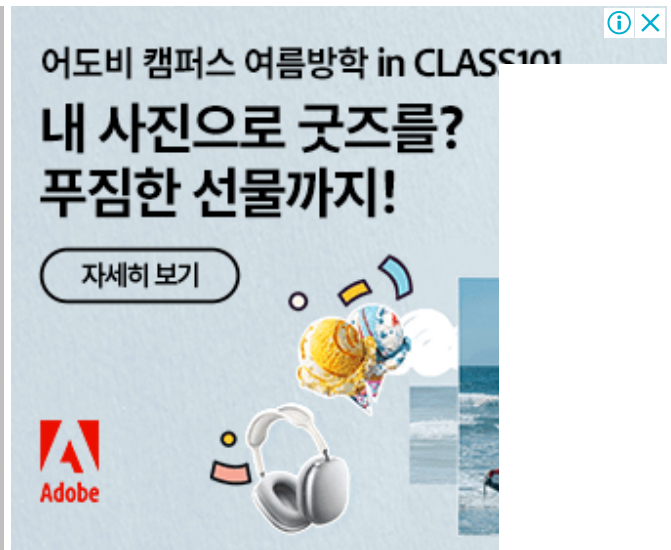


## 응시과목 : 정보처리기사 모의고사 202006~202204

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 07초

틀린 문제의 내용은 아래와 같습니다. 다시 한번 풀어 보세요

### 1과목 : 소프트웨어 설계

2022년04월24일 기출문제

2. 메시지 지향 미들웨어(Message-Oriented Middleware, MOM)에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 느리고 안정적인 응답보다는 즉각적인 응답이 필요한 온라인 업무에 적합하다.
2. 독립적인 애플리케이션을 하나의 통합된 시스템으로 묶기 위한 역할을 한다.
3. 송신측과 수신측의 연결 시 메시지 큐를 활용하는 방법이 있다.
4. 상이한 애플리케이션 간 통신을 비동기 방식으로 지원한다.

입력한 답 : 2

정답 : [1] [정답감추기](#)

정답률 : 64%

<문제 해설>

MOM(Message Oriented Middleware)

- 메시지 기반의 비동기형 메시지를 전달하는 방식의 미들웨어이다.
- 온라인 업무보다는 이기종 분산 데이터 시스템의 데이터 동기를 위해 많이 사용한다.

[해설작성자 : 두목넷]

MOM(Message Oriented Middleware)은 즉각적인 응답을 원하는 경우가 아니라 다소 느리고 안정적인 응답을 필요로 하는 경우에 많이 사용됩니다.

[해설작성자 : 세유니에용]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년05월15일 기출문제

**15. UML 모델에서 한 객체가 다른 객체에게 오퍼레이션을 수행하도록 지정하는 의미적 관계로 옳은 것은?**

1. Dependency
2. Realization
3. Generalization
4. Association

입력한 답 : 1

정답 : [2] [정답감추기](#)

정답률 : 48%

<문제 해설>

Dependency(의존) : 한 사물의 명세서가 바뀌면 그것을 사용하는 다른 사물에게 영향을 끼치는 것을 말합니다 (Cascade 생각하셈)

Realization(실체화) : 한 객체가 다른 객체에 의해 오퍼레이션을 수행하도록 지정

Generalization(일반화) : 일반화된 사물과 좀 더 특수화된 사물 사이의 관계를 말합니다.('is-a')관계

Association(연관) : 두 사물간의 구조적 관계로, 어느 한 사물 객체가 다른 사물 객체와 연결되어 있음을 말함 ('has-a')관계라고도 합니다

[해설작성자 : 정규직되고파]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2022년04월24일 기출문제

**17. UI의 종류로 멀티 터치(Multi-touch), 동작 인식(Gesture Recognition) 등 사용자의 자연스러운 움직임을 인식하여 서로 주고받는 정보를 제공하는 사용자 인터페이스를 의미하는 것은?**

1. GUI(Graphical User Interface)
2. OUI(Organic User Interface)
3. NUI(Natural User Interface)
4. CLI(Command Line Interface)

입력한 답 : 2

정답 : [3] [정답감추기](#)

정답률 : 75%

### <문제 해설>

사용자 인터페이스(UI, User Interface)의 구분

- CLI(Command Line Interface) : 텍스트 형태 인터페이스
- GUI(Graphical User Interface) : 마우스로 선택하여 작업하는 그래픽 환경 인터페이스
- NUI(Natural User Interface) : 사용자의 말이나 행동으로 기기 조작하는 인터페이스
- VUI(Voice User Interface) : 사람의 음성으로 기기 조작하는 인터페이스
- OUI(Organic User Interface) : 모든 사물과 사용자 간의 상호작용을 위한 인터페이스

[해설작성자 : 방진]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

여기까지가 틀린 문제입니다.



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/freeb](http://www.comcbt.com/xe/freeb)에 작성후 주소를 남겨주시면 됩니다.

## 1과목 : 소프트웨어 설계

2021년08월14일 기출문제

### 1. 요구사항 검증(Requirements Validation)과 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 요구사항이 고객이 정말 원하는 시스템을 제대로 정의하고 있는지 점검하는 과정이다.
2. 개발완료 이후에 문제점이 발견될 경우 막대한 재작업 비용이 들 수 있기 때문에 요구사항 검증은 매우 중요하다.
3. 요구사항이 실제 요구를 반영하는지, 문서상의 요구사항은 서로 상충되지 않는지 등을 점검한다.
4. 요구사항 검증 과정을 통해 모든 요구사항 문제를 발견할 수 있다.

정답 : [4]

정답률 : 94%

#### <문제 해설>

Requirements Validation(요구사항 검증)

- 실제로 고객이 원하는 바를 정의했는지를 보이는 것
- 검증이 중요한이유는 시스템을 개발하거나, 시스템이 운영 중일 경우에 발견되면 방대한 재 작업 비용이 발생된다.
- 시스템을 변경하여 요구사항 문제를 수정하는 비용은 설계및 코딩오류에 비하여 비용이 많이 소요된다.  
(시스템 설계 및 구현 변경 및 다시 테스트해야하기 때문)

Requirements Checklist(요구사항 체크리스트)

유효성(Validity): 고객의 필요를 충족하는 기능을 제공하는지(요구한것이 맞는지)

일관성(Consistency): 충돌하는 요구사항이 존재하는지(ex.모순되는 제약조건)

완결성(Completeness): 고객이 요구한 모든 기능이 포함되었는지

현실성(Realism): 예산과 기술적으로로 실행 가능한지(일정 또한 포함)

검증 가능성(Verifiability): 만들고 난 뒤 요구사항들을 검증할 수 있는지(요구사항과 일치여부)

>> 요구사항 검증 과정을 통해 모든 문제점을 발견할 수는 없다.

[해설작성자 : 한비로]

일관성(Consistency): 충돌하는 요구사항이 존재하는지(ex.모순되는 제약조건)

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

2020년08월22일 기출문제

### 3.umba 객체 지향 분석과 거리가 먼 것은?

1. 기능 모델링
2. 동적 모델링
3. 객체 모델링

#### 4. 정적 모델링

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 91%

##### <문제 해설>

- 럼바우(Rumbaugh)의 분석 기법  
가장 일반적으로 사용되는 방법, 분석 활동을 객체 모델, 동적 모델, 기능 모델로 나누어 수행함.  
모든 소프트웨어 구성 요소를 그래픽 표기법을 이용하여 모델링, 객체 모델링 기법(OMT)이라고도 함.
- 객체 모델링(Object Modeling) = 정보 모델링  
시스템에서 요구되는 객체를 찾아내 속성과 연산 식별 및 객체들 간의 관계를 규정하여 객체 다이어그램으로 표시함  
분석 활동의 세 가지 모델 중 가장 중요!
- 동적 모델링(Dynamic Modeling)  
상태 다이어그램(상태도)를 이용하여 시간의 흐름에 따른 객체들 간의 제어 흐름, 상호 작용, 동작 순서 등의 동적인 행위를 표현함
- 기능 모델링(Function Modeling)  
자료 흐름도(DFD)를 이용하여 다수의 프로세스들 간의 자료 흐름 중심으로 처리 과정을 표현함.  
[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[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 둠
  2. 방대한 문서보다는 실행되는 SW에 더 가치를 둠
  3. 계약 협상보다는 고객과의 협업에 더 가치를 둠
  4. 계획을 따르기 보다는 변화에 반응하는 것에 더 가치를 둠
- [해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년08월14일 기출문제

**5. 객체지향 설계에서 정보 은닉(Information Hiding)과 관련한 설명으로 틀린 것은?**

1. 필요하지 않은 정보는 접근할 수 없도록 하여 한 모듈 또는 하부시스템이 다른 모듈의 구현에 영향을 받지 않게 설계되는것을 의미한다.
2. 모듈들 사이의 독립성을 유지시키는 데 도움이 된다.
3. 설계에서 은닉되어야 할 기본 정보로는 IP주소와 같은 물리적 코드, 상세 데이터 구조 등이 있다.
4. 모듈 내부의 자료 구조와 접근 동작들에만 수정을 국한하기 때문에 요구사항 등 변화에 따른 수정이 불가능하다.

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 87%

**<문제 해설>**

정보은닉(information hiding)

다른 객체에게 자신의 정보를 숨기고 자신의 연산만을 통해 접근을 허용하는 것  
클래스 외부에서 특정 정보에 접근을 막는다는 의미  
(사용자가 굳이 알 필요가 없는 정보는 사용자로부터 숨겨야 한다는 개념 ex.ip, port)

**장점**

1. 기능의 교체나 변경에 대한 유연성을 제공(객체 간의 구체적인 결합도를 약화)
2. 동일한 타입의 다른 구현 객체들을 교체로 동적 기능 변경 가능
3. 구체적인 구현이 없는 상태(인터페이스)로도 정확한 연동 코드의 생성 가능
4. 모듈화하여 코드의 가독성증가
5. 개발기간 단축

[해설작성자 : 한비로]

정답 4 이유: 정보은닉은 모듈이 독립성을 갖게 해줌으로 요구사항 등 변화에 따른 수정이 가능하다.

[해설작성자 : 정약용]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

**6. 자료흐름도(DFD)의 각 요소별 표기 형태의 연결이 옳지 않은 것은?**

1. Process : 원
2. Data Flow : 화살표
3. Data Store : 삼각형
4. Terminator : 사각형

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 86%

**<문제 해설>**

자료흐름도 4가지 구성요소

- 처리 Process : 원

- 자료흐름 Data Flow : 화살표
- 자료저장소 Data Store : 평행선
- 단말 Terminal : 사각형
- [해설작성자 : 양기모씨]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

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 구축에 대한 성능, 보안, 품질, 안정 등에 대한 요구 사항을 도출한다.

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]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년06월06일 기출문제

### 8. 자료 사전에서 자료의 생략을 의미하는 기호는?

1. { }
2. \*\*
3. =
4. ( )

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 75%

<문제 해설>

정의 =

구성, 연결 +

반복 { }

주석 \*\*

선택 [ | ]

생략 ( )

[해설작성자 : 합격하세요구르트]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년06월06일 기출문제

9. 트랜잭션이 올바르게 처리되고 있는지 데이터를 감시하고 제어하는 미들웨어는?

1. RPC
2. ORB
3. TP monitor
4. HUB

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

1.RPC: remote procedure call 원격 절차 호출 또는 원격 프로시저 호출.

2.ORB: object request broker, 객체 간 메시지 전달을 지원하는 미들웨어

3.TP monitor: 트랜잭션 처리를 감시/제어하는 미들웨어

[해설작성자 : Koo]

ORB는 객체 지향 미들웨어로 코바 표준 스펙을 구현한 미들웨어이다.

[해설작성자 : ㅇㅇ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년04월24일 기출문제

10. 소프트웨어 개발 영역을 결정하는 요소 중 다음 사항과 관계있는 것은?

- 소프트웨어에 의해 간접적으로 제어되는 장치와 소프트웨어를 실행하는 하드웨어
- 기존의 소프트웨어와 새로운 소프트웨어를 연결하는 소프트웨어
- 순서적 연산에 의해 소프트웨어를 실행하는 절차

1. 기능(Function)
2. 성능(Performance)



3. 제약 조건(Constraint)

4. 인터페이스(Interface)

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 76%

<문제 해설>

인터페이스: 서로 다른 두 시스템이나 소프트웨어 등을 서로 이어주는 부분 또는 접속 장치를 의미

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

### 11. UML의 기본 구성요소가 아닌 것은?

1. Things
2. Terminal
3. Relationship
4. Diagram

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 67%

<문제 해설>

UML의 구성요소로는 사물, 관계, 다이어그램 3가지로 이루어져있으며, Things은 사물, Relationship은 관계, Diagram은 다이어그램입니다.

[해설작성자 : 남태우]

UML은 땡다리로 외우세요

[해설작성자 : 소다]

UML은 뒗다리로 쓱~ 외우세요 팔딱팔딱 개구리 됐네~~

뒗(Thing)

다(Diagram)

리 Relationship)

[해설작성자 : 팀으로 외우자]

[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 : 68%

<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]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년05월15일 기출문제

#### 13. 럼바우(Rumbaugh)의 객체지향 분석에서 사용하는 분석 활동으로 옳은 것은?

1. 객체 모델링, 동적 모델링, 정적 모델링
2. 객체 모델링, 동적 모델링, 기능 모델링
3. 동적 모델링, 기능 모델링, 정적 모델링
4. 정적 모델링, 객체 모델링, 기능 모델링

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 92%

<문제 해설>

럼바우는 객체 모델링, 동적 모델링, 기능 모델링 : 객동기  
추가로 동적 모델링-상태도, 기능 모델링-자료 흐름도 : 동상기자  
로 암기

[해설작성자 : 한개때문에 불합이라니]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2021년08월14일 기출문제

#### 14. 애자일 개발 방법론과 관련한 설명으로 틀린 것은?

1. 빠른 릴리즈를 통해 문제점을 빠르게 파악할 수 있다.
2. 정확한 결과 도출을 위해 계획 수립과 문서화에 중점을 둔다.
3. 고객과의 의사소통을 중요하게 생각한다.
4. 진화하는 요구사항을 수용하는데 적합하다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 93%

<문제 해설>

애자일(Agile) 방법론 정의

- 요구사항, 설계, 구현, 시험의 단계를 통해 개발하는 방법론
- SW 개발 단계의 변화에 신속하게 대응하기 위해 요구사항을 지속적으로 분석하고 반영하여 시간 지연을 최소화하는 방법론

애자일(Agile) 방법론 특징

- 반복적인 개발을 통한 잦은 출시를 목표로 함
- 기존모형(폭포수, 프로토타입, 나선형)의 문제점을 보완한 모형
- 소프트웨어를 점증적으로 개발
- 출시 주기를 짧게 하여 다양한 요구 변화에 대응
- 가볍고 실용적인 소프트웨어 개발 방법론

[해설작성자 : ㅋㅋㅇ]

문서화보단 실행되는 SW에 중점을 둔다!

[해설작성자 : 2트갑니다]

[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 : 꿀떠]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

18. 자료흐름도(Data Flow Diagram)의 구성요소로 옳은 것은?

1. process, data flow, data store, comment
2. process, data flow, data store, terminator
3. data flow, data store, terminator, data dictionary
4. process, data store, terminator, mini-spec

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 86%

<문제 해설>

자료 흐름도 구성 요소

- 프로세스 (Process)
- 자료 흐름(Data Flow)
- 자료 저장소(Data Store)
- 단말(Terminator)

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

### 19. CASE(Computer-Aided Software Engineering)도구에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

1. 소프트웨어 개발 과정의 일부 또는 전체를 자동화하기 위한 도구이다.
2. 표준화된 개발 환경 구축 및 문서 자동화 기능을 제공한다.
3. 작업 과정 및 데이터 공유를 통해 작업자간 커뮤니케이션을 증대한다.
4. 2000년대 이후 소개되었으며, 객체지향 시스템에 한해 효과적으로 활용된다.

정답 : [4] [정답감추기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

소프트웨어 공학의 자동화를 의미, 소프트웨어 공학작업을 자동화한 소프트웨어 패키지를 CASE도구라고 한다.

CASE도구들은 소프트웨어 관리자들과 실무자들이 소프트웨어 프로세스와 관련된 활동을 지원한다. 즉, 프로젝트 관리 활동을 자동화하고, 결과물을 관리하며, 엔지니어들의 분석, 설계 및 코딩과 테스트작업을 도운다.

주요기능: 다양한 소프트웨어 개발 모형 지원, 그래픽 지원, 소프트웨어 생명주기의 전단계 연결

CASE는 1980년대에 소개되었으며, 1990년대부터 자주 사용되었습니다.

[해설작성자 : 소현진]

CASE는 객체지향 시스템 뿐만 아니라 구조 시스템등 모든분야에 적용됨

[해설작성자 : 닉넴]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

### 20. 바람직한 소프트웨어 설계 지침이 아닌 것은?

1. 적당한 모듈의 크기를 유지한다.
2. 모듈 간의 접속 관계를 분석하여 복잡도와 중복을 줄인다.

3. 모듈 간의 결합도는 강할수록 바람직하다.
4. 모듈 간의 효과적인 제어를 위해 설계에서 계층적 자료 조직이 제시되어야 한다.

정답 : [3]


정답률 : 93%

<문제 해설>


모듈 간의 결합도가 약할 수록 좋다.

\* 반대로 응집도는 강할 수록 좋다.

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]



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 사용하세요.

이름 :   바이트 입력하였습니다.