

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 24초

틀린 문제의 내용은 아래와 같습니다. 다시 한번 풀어 보세요

1과목 : 소프트웨어 설계

2020년09월26일 기출문제

5. 다음 내용이 설명하는 객체지향 설계 원칙은?

- 클라이언트는 자신이 사용하지 않는 메서드와 의존관계를 맺으면 안 된다.
- 클라이언트가 사용하지 않는 인터페이스 때문에 영향을 받아서는 안 된다.

1. 인터페이스 분리 원칙
2. 단일 책임 원칙
3. 개방 폐쇄의 원칙
4. 리스코프 교체의 원칙

입력한 답 : 3

정답 : [1] [정답감추기](#)

정답률 : 78%

<문제 해설>

*객체지향 설계 원칙(SOLID)

- 단일 책임 원칙(SRP, Single Responsibility Principle): 모든 클래스는 하나의 책임만 가지며, 클래스는 그 책임을 완전히 캡슐화해야 함
- 개방 폐쇄의 원칙(OCF, Open-Closed Principle): 소프트웨어 개체(클래스, 모듈, 함수 등등)는 확장에 대해 열려 있어야 하고, 수정에 대해서는 닫혀 있어야 한다
- 리스코프 교체(치환)의 원칙(LSP, Liskov Substitution Principle): 컴퓨터 프로그램에서 자료형 S 가 자료형 T 의 하위형이라면 필요한 프로그램의 속성(정확성, 수행하는 업무 등)의 변경 없이 자료형 T 의 객체를 자료형 S 의 객체로 교체(치환)할 수 있어야 한다는 원칙
- 인터페이스 분리 원칙(ISP, Interface Segregation Principle): 클라이언트가 자신이 이용하지 않는 메서드에 의존하지 않아야 한다는 원칙
- 의존성 역전 원칙(DIP, Dependency Inversion Principle): 의존 관계를 맺을 때 변화하기 쉬운 것 보다 변화하기 어려운 것에 의존하라는 원칙을 의미한다.

=====

#20년 3회 17번

[해설작성자 : 저질체력]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년09월26일 기출문제

14. 소프트웨어의 사용자 인터페이스개발시스템(User Interface Development System)이 가져야 할 기능이 아닌 것은?

1. 사용자 입력의 검증
2. 에러 처리와 에러 메시지 처리
3. 도움과 프롬프트(prompt) 제공
4. 소스 코드 분석 및 오류 복구

입력한 답 : 3

정답 : [4] [정답감추기](#)

정답률 : 82%

<문제 해설>

소스코드분석 및 오류복구는 보통 back-end에서 컴파일러가 하는 역할로 User Interface Development System의 기능과는 거리가 멀다고 볼 수 있다.

[해설작성자 : 오씨]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

19. 입력되는 데이터를 컴퓨터의 프로세서가 처리하기 전에 미리 처리하여 프로세서가 처리하는 시간을 줄여주는 프로그램이나 하드웨어를 말하는 것은?

1. EAI

- 2. FEP
- 3. GPL
- 4. Duplexing

입력한 답 : 4

정답 : [2]

정답률 : 55%

<문제 해설>

EAI(Enterprise Application Integration): 기업 응용 프로그램 통합으로 기업용 응용 프로그램의 구조적 통합 방안을 가리킴

FEP(Front-End Processor): 입력되는 데이터를 컴퓨터의 프로세서가 처리하기 전에 미리 처리하여 프로세서가 차지하는 시간을 줄여주는 프로그램이나 하드웨어

GPL(General Public License): 자유 소프트웨어 재단(OSF)에서 만든 자유 소프트웨어 라이선스

Duplexing: 이중화(데이터베이스의 회복 기법 중 가장 간단한 것)

[해설작성자 : 뽕대가리]

이중통신(duplex) 또는 쌍방향 통신은 두 지점 사이에서 정보를 주고 받는 전자 통신 시스템을 말한다. 이중 통신을 할 때 전송 방향마다 두 개의 통신 선로를 사용하면 단순하지만 전송로를 아끼기 위해 여러 종류의 전송 방식이 쓰인다.

[해설작성자 : 짱돌]

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

2020년06월06일 기출문제

1. 검토회의 전에 요구사항 명세서를 미리 배포하여 사전 검토한 후 짧은 검토 회의를 통해 오류를 조기에 검출하는데 목적을 두는 요구 사항 검토 방법은?

1. 빌드 검증
2. 동료 검토
3. 워크 스루
4. 개발자 검토

정답 : [3]

정답률 : 82%

<문제 해설>

2. 동료검토: 2~3명이 진행하는 리뷰형태로 작성자가 설명하고 이해관계자들이 설명을 들으면서 결함을 발견하는 형태

3. 워크스루: 검토자료를 회의전에 배포하여 사전 검토한 후, 짧은 시간 동안 회의를 진행하는 형태로 리뷰를 통해 오류를 조기에 검출하는데 목적은 둔 검증기법

[해설작성자 : Koo]

요구사항 검토 방법

동료 검토 : 작성자가 명세서 내용 설명 동료들이 결함 발견하는 형태

워크 스루 : 검토 회의 전 명세서를 미리 배포하여 사전 검토 후 짧은 검토 회의를 통해 오류 조기 검출

인스펙션 : 명세서 작성자를 제외한 다른 검토 전문가들이 확인하면서 결함을 발견하는 형태

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

검토자료를 회의전에 배포하여 사전 검토한 후, 짧은 시간 동안 회의를 진행하는 형태로 리뷰를 통해 오류를 조기에 검출하는데 목적'을' 둔 검증기법

[해설작성자 : ramsey]

2022년03월05일 기출문제

2. 다음 중 애자일(Agile) 소프트웨어 개발에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 공정과 도구보다 개인과의 상호작용을 더 가치 있게 여긴다.
2. 동작하는 소프트웨어보다는 포괄적인 문서를 가치 있게 여긴다.
3. 계약 협상보다는 고객과의 협력을 가치 있게 여긴다.
4. 계획을 따르기보다 변화에 대응하기를 가치 있게 여긴다.

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 96%

<문제 해설>

애자일 방법론 특징

- 1) 프로젝트 요구사항은 '기능' 중심
- 2) 공정과 도구보다 '개인'과 소통을 중요시
- 3) '변화'에 유연하고 신속한 대처
- 4) '고객'과의 피드백을 중요시

[해설작성자 : DaeguYoungsu]

[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 클래스)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

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

2022년04월24일 기출문제

6. 정보공학 방법론에서 데이터베이스 설계의 표현으로 사용하는 모델링 언어는?

1. Package Diagram
2. State Transition Diagram
3. Deployment Diagram
4. Entity-Relationship Diagram

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 77%

<문제 해설>

1,2,3 uml 다이어그램 4 정보공학방법론

[해설작성자 : 공부]

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] [정답보기](#)

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](#)

2021년05월15일 기출문제

8. 소프트웨어 아키텍처 설계에서 시스템 품질속성이 아닌 것은?

1. 가용성 (Availability)
2. 독립성 (Isolation)
3. 변경 용이성 (Modifiability)
4. 사용성(Usability)

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 57%

<문제 해설>

시스템 품질 속성은

가용성, 변경용이성, 성능, 보안성, 사용편의성, 시험용의성 6가지가 있다.

[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년08월22일 기출문제

9. UI 설계 원칙 중 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다는 원칙은?

1. 희소성
2. 유연성
3. 직관성
4. 멀티운용성

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 93%

<문제 해설>

사용자 인터페이스(UI)의 기본 원칙

- 직관성 : 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 함
- 유효성 : 사용자의 목적을 정확하고 완벽하게 달성해야 함
- 학습성 : 누구나 쉽게 배우고 익힐 수 있어야 함
- 유연성 : 사용자의 요구사항을 최대한 수용하고 실수를 최소화해야 함

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

[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 : 91%

<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](#)

2022년03월05일 기출문제

11. UML 다이어그램 중 정적 다이어그램이 아닌 것은?

1. 컴포넌트 다이어그램

2. 배치 다이어그램
3. 순차 다이어그램
4. 패키지 다이어그램

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 79%

<문제 해설>

정적(구조적)다이어그램 : 클래스컴백패
[해설작성자 : 함초롬다숨]

UML 다이어그램의 분류

정적구조: [클래스, 객체, 패키지, 컴포넌트, 복합구조, 배치]

동적구조: [유스케이스, 상태, 활동, 시퀀스, 통신, 상호작용, 타이밍]

1) 클래스 다이어그램: 객체를 생성하기 위한 도구

2) 객체 다이어그램: 객체 간의 연결관계를 표현

3) 패키지 다이어그램: 객체들의 그룹화된 표현

4) 컴포넌트 다이어그램: 시스템을 구성하는 컴포넌트 사이에 의존관계를 표현

* 컴포넌트는 1개 이상의 클래스로 구현됨.

5) 복합구조 다이어그램: 컴포넌트나 클래스의 내부 구조를 보여주기 위해 사용 □
내부 연결 형태를 표현

6) 배치 다이어그램: H/W자원에 연결된 S/W컴포넌트 배치를 표현

7) 유스케이스 다이어그램: 사용자의 시각에서 소프트웨어의 범위와 기능을 표현

8) 상태 다이어그램: 시간에 따라 객체가 변하는 상태를 표현

9) 활동 다이어그램: 객체의 동적행위를 활동으로 표현

10) 시퀀스 다이어그램: 객체간 상호작용을 시간 순서에 따른 메시지로 표현

11) 통신 다이어그램: 객체간 상호작용을 관계형태의 메시지로 표현

12) 상호작용 다이어그램: 객체들의 상호작용 관계를 표현

13) 타이밍 다이어그램: 객체간 상태변화를 구체적인 시간으로 표현

[해설작성자 : SD.신동]

오답해설) 순차(sequence, 시퀀스) 다이어그램은 동적 다이어그램

[해설작성자 : 코봉이]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

12. LOC기법에 의하여 예측된 총 라인수가 36000라인, 개발에 참여할 프로그래머가 6명, 프로그래머들의 평균 생산성이 월간 300라인일 때 개발에 소요되는 기간을 계산한 결과로 가장 옳은 것은?

1. 5개월
2. 10개월
3. 15개월
4. 20개월

정답 : [4] [정답보기](#)

정답률 : 93%

<문제 해설>

노력(M/M)=원시 코드 라인 수(LOC)/(1인당 월 평균 생산 코드 라인 수)
=36,000라인/300라인=120M/M

개발 기간=(M/M)/참여 인원=120(M/M)/6명=20개월
[해설작성자 : KMJ2022]

개발 소요기간 계산방법

총 라인수 36000라인 / 월간 평균 생산성 300라인 = 120

120 / 참여 프로그래머 6 = 20

20개월

[해설작성자 : 양기모찌]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2020년06월06일 기출문제

13. 소프트웨어 개발 방법 중 요구사항 분석(requirements annalysis)과 거리가 먼 것은?

1. 비용과 일정에 대한 제약설정
2. 타당성 조사
3. 요구사항 정의 문서화
4. 설계 명세서 작성

정답 : [4] [정답감추기](#)

정답률 : 65%

<문제 해설>

요구사항 분석 (requirements annalysis)

-비용과 일정에 대한 제약설정

-타당성 조사

-요구사항 정의 문서화

4. 설계명세서작성은 요구사항 분석 다음 단계인 요구사항 명세에서,,

[해설작성자 : G다다]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2022년03월05일 기출문제

15. 아키텍처 설계과정이 올바른 순서로 나열된 것은?

- ㉠ 설계 목표 설정
 - ㉡ 시스템 타입 결정
 - ㉢ 스타일 적용 및 커스터마이징
 - ㉣ 서브시스템의 기능, 인터페이스 동작 작성
 - ㉤ 아키텍처 설계 검토

1. ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉣ → ㉤

2. ㉤ → ㉠ → ㉡ → ㉣ → ㉢

3. ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉣ → ㉤

4. ㉠ → ㉢ → ㉤ → ㉡ → ㉣

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 71%

<문제 해설>

소프트웨어 아키텍처의 설계과정

설계목표설정 - 시스템 타입 결정 - 아키텍처 패턴 적용 - 서브시스템 구체화 - 검토
[해설작성자 : 콩디팡팡]

조금더 디테일하게 정리 할 필요가 있겠네요..

1. 설계 목표 설정

2. 시스템 타입 결정

3. 아키텍처 패턴 적용(위 설명에서는 스타일 적용 및 커스터마이징)

* 아키텍처 패턴 : 아키텍처 설계 시 발생하는 문제들을 해결하기 위해 미리 만들어
놓은 해결 방식

4. 서브시스템 구체화(서브시스템의 기능, 인터페이스 동작 작성)

5. 검토(아키텍처 설계 검토)

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

16. 사용자 인터페이스를 설계할 경우 고려해야 할 가이드라인과 가장 거리가 먼 것은?

1. 심미성을 사용성보다 우선하여 설계해야 한다.
2. 효율성을 높이게 설계해야 한다.
3. 발생하는 오류를 쉽게 수정할 수 있어야 한다.
4. 사용자에게 피드백을 제공해야 한다.

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 93%

<문제 해설>

사용자 친화적이게 설계되어야 하기에 사용성이 최우선으로 고려되어야 함

[해설작성자 : 동차합격가즈아]

[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

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 64%

<문제 해설>

2번은 개발, 설계 등 구현단계 때
[해설작성자 : 퓨퓨]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2020년06월06일 기출문제

18. DBMS 분석시 고려사항으로 거리가 먼 것은?

1. 가용성
2. 성능
3. 네트워크 구성도
4. 상호 호환성

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<문제 해설>

[DBMS분석시 고려사항]

1. 무결성(가용성)
 2. 일관성(상호호환성)
 3. 회복
 4. 보안
 5. 효율성(성능)
 6. 데이터베이스 확장
- [해설작성자 : hdh]

DBMS(DataBase Management System)=데이터베이스 관리 시스템
고려사항으로 5가지가 있다.

1. 가용성
 2. 성능
 3. 기술 지원
 4. 상호 호환성
 5. 구축 비용
- [해설작성자 : 돌밍이]

[해설 추가\(수정\) 및 오류 신고](#)

2022년03월05일 기출문제

20. 객체 지향 개념 중 하나 이상의 유사한 객체들을 묶어 공통된 특성을 표현한 데이터 추상화를 의미하는 것은?

1. Method
2. Class

3. Field

4. Message

정답 : [2]

정답률 : 91%

<문제 해설>

Method(메서드) : 클래스로부터 생성된 객체를 사용하는 방법, 객체가 메시지를 받아 실행해야 할 객체의 구체적인 연산

Message(메시지) : 객체 간 상호 작용을 하기 위한 수단, 객체에게 어떤 행위를 하도록 지시하는 방법

Class(클래스) : 특정 객체 내에 있는 변수와 메서드를 정의하는 일종의 틀, 객체 지향 프로그래밍에서 데이터를 추상화하는 단위

Field(필드) : SQL에서 열 또는 속성이라고 불리는 것

[해설작성자 : 기묘]



어도비 캠퍼스 여름방학 in CLASS101

내 사진으로 굿즈를? 푸짐한 선물까지!

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.