

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 06분 12초

틀린 문제의 내용은 아래와 같습니다. 다시 한번 풀어 보세요

1과목 : 소프트웨어 설계

2021년05월15일 기출문제
13. 럼바우(Rumbaugh)의 객체지향 분석에서 사용하는 분석 활동으로 옳은 것은?

- 객체 모델링, 동적 모델링, 정적 모델링
- 객체 모델링, 동적 모델링, 기능 모델링
- 동적 모델링, 기능 모델링, 정적 모델링
- 정적 모델링, 객체 모델링, 기능 모델링

입력한 답 : 3
 정답 : [2] 정답감추기
 정답률 : 92%

<문제 해설>
 럼바우는 객체 모델링, 동적 모델링, 기능 모델링 : 객동기
 추가로 동적 모델링-상태도, 기능 모델링-자료 흐름도 : 동상기자
 로 양기
 [해설작성자 : 한개때문에 불합이라니]

2020년06월06일 기출문제

17. CASE가 갖고 있는 주요 기능이 아닌 것은?

1. 그래픽 지원
2. 소프트웨어 생명주기 전 단계의 연결
3. 언어번역
4. 다양한 소프트웨어 개발 모형 지원

입력한 답 : 2

정답 : [3]

정답률 : 80%

<문제 해설>

[Case가 가지는 주요 기능]

<=>Case란 소프트웨어 개발의 자동화<=>

1. S/W의 생명주기 전(모든)단계의 연결
2. 모델들 사이의 모순검사
3. 오류검증
4. 자료흐름도 등 다이어그램 작성
5. 다양한 소프트웨어 개발 모형지원
6. 시스템 문서화 및 명세화를 위한 그래픽 지원

[해설작성자 : hdh]

2020년08월22일 기출문제

20. 인터페이스 요구 사항 검토 방법에 대한 설명이 옳은 것은?

1. 리팩토링 : 작성자 이외의 전문 검토 그룹이 요구사항 명세서를 상세히 조사하여 결함, 표준 위배, 문제점 등을 파악
2. 동료검토 : 요구 사항 명세서 작성자가 요구 사항 명세서를 설명하고 이해관계자들이 설명을 들으면서 결함을 발견
3. 인스펙션 : 자동화된 요구 사항 관리 도구를 이용하여 요구 사항 추적성과 일관성을 검토
4. CASE 도구 : 검토 자료를 회의 전에 배포해서 사전 검토한 후 짧은 시간 동안 검토 회의를 진행하면서 결함을 발견

입력한 답 : 1

정답 : [2]

정답률 : 71%

<문제 해설>

인터페이스 요구사항 검토(검증) 방법

- 동료 검토(Peer Review) : 요구사항 명세서 작성자가 요구사항 명세서를 설명하고

이해관계자들이 설명을 들으면서 결함을 발견

- 워크스루(Walk Through) : 검토 회의 전, 명세서를 미리 배포하여 사전검토 후에 짧은 검토 회의를 통해 결함 발견

- 인스펙션(Inspection) : 요구사항 명세서 작성자를 제외한 다른 검토 전문가들이 명세서를 확인하면서 결함을 발견

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

인스펙션(Inspection) : 소프트웨어 개발에 참여하지 않은 다른 전문가에 의해 결함 발견

[해설작성자 : 맥주먹고싶다]

4. CASE 도구 -> 워크스루 (Walk Through)

"검토 자료를 회의 전에 배포해서 사전 검토한 후 짧은 시간 동안 검토 회의를 진행하면서 결함을 발견"은 워크스루에 관한 해설입니다.

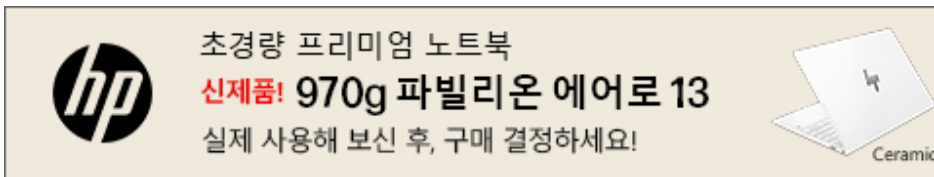
[해설작성자 : comcbt.com 이용자]

3. 자동화된 요구 사항 관리 도구를 이용하여 요구 사항 추적성과 일관성을 검토 -> Case 도구에 대한 설명.

[해설작성자 : KS]

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

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]

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] [정답보기](#)

정답률 : 81%

<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](#)

2022년03월05일 기출문제

3. 소프트웨어 설계에서 요구사항 분석에 대한 설명으로 틀린 것은?

1. 소프트웨어가 무엇을 해야하는가를 추적하여 요구사항 명세를 작성하는 작업이다.
2. 사용자의 요구를 추출하여 목표를 정하고 어떤 방식으로 해결할 것인지 결정하는 단계이다.
3. 소프트웨어 시스템이 사용되는 동안 발견되는 오류를 정리하는 단계이다.
4. 소프트웨어 개발의 출발점이며 실질적인 첫 번째 단계이다.

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 91%

<문제 해설>

요구 사항 개발 프로세스
도출 - 분석 - 명세 - 확인
[해설작성자 : 골프공]

요구사항 검증 단계이다.

요구 사항 검증 방법중에 '정형 기술 검토 활용'이 있다.

'정형 기술 검토 활용' 3가지 종류가 있다.

동료 검토, 워크 스루, 인스펙션

* 인스펙션 : 전문가 또는 팀이 검사하여 오류를 찾아내는 공식적 검토 방법

동료검토 : 2~3명에서 리뷰의 형태

워크스루 : 오류를 조기에 검출하는데 목적

[해설작성자 : 피드백이 사람을 만든다]

소프트웨어 시스템이 사용되는 동안 발견되는 오류를 정리하는 단계는 테스트 단계이다.

[해설작성자 : 좋은데이]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

2021년03월07일 기출문제

4. GoF(Gangs of Four) 디자인 패턴의 생성패턴에 속하지 않는 것은?

1. 추상 팩토리(Abstract Factory)
2. 빌더(Builder)
3. 어댑터(Adapter)
4. 싱글턴(Singleton)

정답 : [3] [정답보기](#)

정답률 : 73%

<문제 해설>

* 생성패턴

추상 팩토리 패턴: 동일한 주제의 다른 팩토리를 묶어 준다.

빌더 패턴: 생성(construction)과 표기(representation)를 분리해 복잡한 객체를 생성한다

싱글턴 패턴: 한 클래스에 한 객체만 존재하도록 제한한다.

* 구조패턴

어댑터 패턴: 인터페이스가 호환되지 않는 클래스들을 함께 이용할 수 있도록, 타 클래스의 인터페이스를 기존 인터페이스에 덧씌운다.

[해설작성자 : 미니딩]

생성패턴 :

추상 팩토리(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 : 민초킹]

해설 추가(수정) 및 오류 신고

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

정답 : [1] [정답보기](#)

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(OCPP, 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.

=====

2020년06월06일 기출문제

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

1. 《 》
2. (())
3. {{ }}
4. [[]]

정답 : [1]

정답률 : 84%

<문제 해설>

UML 확장 모델

스테레오 타입 객체 표현기호 << >>

[해설작성자 : HDH]

2020년08월22일 기출문제

7. 객체지향에서 정보 은닉과 가장 밀접한 관계가 있는 것은?

1. Encapsulation
2. Class
3. Method
4. Instance

정답 : [1]

정답률 : 89%

<문제 해설>

정보 은닉 : 캡슐화에서 가장 중요한 개념, 다른 객체에게 자신의 정보를 숨기고 자신의 연산만을 통해 접근을 허용

[해설작성자 : ㅇㅎㅅ]

2021년08월14일 기출문제

8. 클래스 다이어그램의 요소로 다음 설명에 해당하는 용어는?

- 클래스의 동작을 의미한다.
- 클래스에 속하는 객체에 대하여 적용될 메서드를 정의한 것이다.
- UML에서는 동작에 대한 인터페이스를 지칭한다고 볼 수 있다.

1. Instance
2. Operation
3. Item
4. Hiding

정답 : [2] [정답보기](#)

정답률 : 75%

<문제 해설>

1번 instance는 실행 중인 임의의 프로세스, 클래스의 현재 생성된 객체, 클래스로 정의된 객체의 복사본

3번 item은 어떤 조직의 구성원을 의미, 객체에서는 객체에 속하는 데이터나 메소드를 지칭. 데이터베이스에서는 테이블의 열을 의미함

4번 hiding은 정보은폐, 캡슐화된 항목을 다른 객체로부터 숨기는 것을 의미
[해설작성자 : 사느게힘들다]

[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 : 86%

<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](#)

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 : 클래스컴배복패
 [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]

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]

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

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](#)

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](#)

2021년05월15일 기출문제

19. GoF(Gangs of Four) 디자인 패턴 중 생성패턴으로 옳은 것은?

1. singleton pattern

- 2. adapter pattern
- 3. decorator pattern
- 4. state pattern

정답 : [1] [정답보기](#)

정답률 : 77%

<문제 해설>

생성패턴: 객체를 생성하는 것에 대한 패턴

추상팩토리 패턴, 빌더 패턴, 팩토리 메소드 패턴, 프로토타입 패턴, 싱글톤 패턴

구조 패턴: 구조를 통해 확장성을 꾀하는 패턴

어댑터 패턴, 브릿지 패턴, 컴포지트 패턴, 데코레이터 패턴, 퍼사드 패턴, 플라이웨이트 패턴, 프록시 패턴

행위 패턴: 행위의 변경, 수정 등을 위한 패턴

역할 사슬 패턴, 커맨드 패턴, 인터프리터 패턴, 이터레이터 패턴, 미디어이터 패턴, 메멘토 패턴, 옵저버 패턴, 스테이트 패턴, 스트래티지 패턴, 템플릿 메소드 패턴, 비지터 패턴

[해설작성자 : 컴린이]

1. singleton pattern(단일체): 한 클래스에 한 객체만 존재하도록 제한한다(생성패턴)
 2. adapter pattern(적응자): 인터페이스가 호환되지 않는 클래스들을 함께 이용할 수 있도록, 타 클래스의 인터페이스를 기존 인터페이스에 덧씌운다(구조패턴)
 3. decorator pattern(장식자): 0개, 1개 혹은 그 이상의 객체를 묶어 하나의 객체로 이용할 수 있다(구조패턴)
 4. state pattern(상태): 동일한 동작을 객체의 상태에 따라 다르게 처리해야 할 때 사용하는 디자인 패턴(행위패턴)
- [해설작성자 : .]

[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 사용

하세요.

이름 : 바이트 입력하였습니다.