|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 추상클래스에 대한 설명 중 틀린 것을 모두 고르면?  (1) 몸체없는 메서드인 추상메서드를 보유한 클래스를 추상클래스라 한다. 맞다  (2) 추상클래스가 되려면, 메서드가 모두 불완전한 추상메서드이어야 한다. 틀렸다. 하나라도!!!  (3) 추상클래스는 개발자의 실수에 의해 메서드 내용이 누락될 경우 생성된다. 틀렸다 의도한것이다  의도한 것이라고 abstract 를 맨앞에 표시해준다  (4) 추상클래스는 불완전한 클래스이므로 new 연산자에 의해 직접 메모리에 올려질 수 없다. 맞다  (5) 추상클래스가 메모리에 올려지려면 누군가에 의해 내용이 완전해져야 하는데, 자바의 상속을 이용  하면 부모의 메서드를 자식이 오버라이딩 할 수 있으므로 , 추상메서드가 완성될 수 있다. 맞다  누군가는 자식이다 자식이 완성해야 한다 |
| 2 | 다음 중 틀린 것을 고르면?  (1) 추상클래스란 내용이 불완전한 클래스를 의미하며, 추상메서드를 보유한 클래스다. 맞다  (2) 추상메서드가 단 하나라도 존재할 경우 이 클래스는 추상클래스가 된다. 맞다  (3) 추상메서드란 메서드 정의시 { 브레이스 }는 존재하지만 아무것도 코딩되지 않은 상태의 메서드를  의미한다. 틀렸다 브레이스(바디)가 없는 것이 불완전한 것 추상클래스를 의미  (4) 추상메서드는 몸체없는 메서드를 의미하므로, 대부분 개발자의 실수에 의해서 발생된다.  틀렸다 실수가 아니라 의도이다.  (5) 추상클래스와 추상메서드임을 선언하려면 abstract 수정자를 이용한다.  맞다 |
| 3 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 개발시 특정 시점에 클래스의 내용을 확정지을 수 없거나, 확정지어서는 않되는 경우가 발생하게  되는데 이때 클래스의 내용을 확정지을 대상에게 완전한 구현을 위임하기 위한 수단이 바로 추상클  래스이다. 맞다  (2) 추상클래스를 상속받는 자식은 불완전한 부모의 추상메서드를 완성할 재정의 의무가 강제된다.  맞다 자식이 부모의 불완전한 클래스를 구현할 강제의무가 있다 (구현강제의무)  (3) 추상클래스는 개발시 구현해야 할 기준 및 가이드라인을 제시할 수 있는 장치로써 유용하게 사용  된다. 맞다  (4) 추상클래스를 상속받는 서브클래스 마저도 추상클래스가 될 수 있다. 맞다 부모를 상속받은 자식이  그 자식에게 또 상속하게 되고, 강제구현의무를 지지 않았을 경우 자식의 자식이 강제구현의무를 진다.  (상속이 여러번 이루어지고 , 중간에 의무를 진 사람이 없으면 최종이 지게된다..)  (5) 추상클래스는 불완전한 클래스이므로 new 연산자에 의해 메모리에 올려질 수 없으며, 자식클래스의  인스턴스 생성시, 메모리에 올려질 수 있다. 맞다 추상클래스는 new 불가능!! |
| 4 | 다음 수정자에 대한 설명 중 틀린 것은? 전부틀림  #수정자에 대해서 자바에서 알아야 할것 3가지  (1) abstract 수정자는 "추상적인"이란 뜻이며 메서드나 클래스에 적용할 수 있다. 맞다 변수만 불가  (2) final 수정자는 "마지막"이란 뜻이며 클래스에 사용될 경우 더 이상 상속을 허락하지 않겠다는  의미다.맞다  (3) final 수정자가 메서드에 사용될 경우 오버로딩을 허용하지 않겠다는 의미다. 틀렸다 오버라이딩 불가!  (4) final 수정자가 변수에 사용될 경우 그 값이 더 이상 변하지 않는다의 의미이므로 상수처럼 사용 될  수 있다. 맞다  (5) static 수정자는 "정적인" 이란 뜻이며 멤버 여부를 결정짓는데 중요한 역할을 한다.  틀렸다 멤버는 스테틱아니어도 가능, static 은 클래스 여부를 결정!!!!!!! |
| 5 | 아래는 상수가 될 수 있는 조건을 설명한 것이다.이 조건을 충족시킬 수 있으려면 아래의 변수 x를  어떤 수정자로 선언해야 할지 괄호 안을 작성해 보자.  (1) 상수는 프로그램의 시작부터 끝까지 값이 변해서는 않된다. final  (2) 상수는 모든 인스턴스간에 공유될 수 있어야 한다. static  (3) 상수는 모든 인스턴스가 접근할 수 있어야 한다. public  ( public static final ) **int x = 3;** |
| 6 | 다음 중 틀린 것은?  (1) 추상클래스를 이용한 설계시 OOP언어의 다중상속 금지라는 규칙이 때로는 현실을 반영하는데 있어  한계를 들어내는 경우가 있다.  (2) 우리의 현실에선 다중상속적 모습도 많이 존재한다.  (3) 인터페이스는 추상메서드만을 모아놓은 메서드 집합이며 클래스는 아니다.  (4) 인터페이스나 추상클래스나 모두 설계나 기준 마련 목적으로 주로 사용되나, 단 인터페이스는  클래스가 아니므로 추상클래스로 만으로는 해결할 수 없는 다중상속 문제를 해결할 수 있는 대안이  될 수 있다. |
| 7 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 인터페이스를 구현하는 클래스는 메서드 재정의 의무가 주어진다. 맞다  (2) 인터페이스의 인스턴스를 생성하려면 new 연산자를 사용한다. 틀렸다  (3) 자바언어에서는 인터페이스를 구현하는 클래스와 인터페이스간 형변환을 허용하고 있으며 같은  자료형으로 취급된다. 결과적으로 is a 관계가 성립되어 자바의 객체간 형변환 및 다형성도  그대로 적용될 수 있다. ★★★★★ 눈물 질질흘리면서 맞다 오늘 수업의 주제!!!!  (4) 인터페이스는 클래스이다. 틀렸다. |
| 7 | 추상클래스와 사용목적이 비슷한 실생활의 예가 아닌 것은?  1.모니터 국제표준규격VESA (Video Electronics Standards Association)  2.W3C의 DOM (Document Object Model)  3.DBMS의 드라이버  4.JavaEE 스펙  5.스마트폰 엑세서리 |