

2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2 QUIZ

Lecture 09 – 입출력 스트림

1. 입출력 스트림에 대한 설명 중 틀린 것은?

- 1) 하나의 스트림으로 입력과 출력이 동시에 가능하다.
- 2) 프로그램을 기준으로 데이터가 들어오면 입력 스트림이다.
- 3) 프로그램을 기준으로 데이터가 나가면 출력 스트림이다.
- 4) 콘솔에 출력하거나, 파일에 저장하려면 출력 스트림을 사용해야 한다.

답: 1번

2. InputStream과 Reader에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇입니까?

- 1) InputStream의 read() 메소드는 1바이트를 읽는다.
- 2) Reader의 read() 메소드는 1문자를 읽는다.
- 3) 이미지 데이터는 InputStream 또는 Reader로 모두 읽을 수 있다.
- 4) ObjectInputStream를 이용하면 저장된 객체를 읽을 수 있다.

답: 3번

3. 출력 스트림에서 데이터를 출력 후 flush() 메소드를 호출하는 이유는?

- 1) 출력 스트림의 버퍼에 있는 데이터를 모두 출력시키고 버퍼를 비운다.
- 2) 출력 스트림을 메모리에서 제거한다.
- 3) 출력 스트림의 버퍼에 있는 데이터를 모두 삭제한다.
- 4) 출력 스트림을 닫는 역할을 한다.

답: 1번

4. 버퍼 스트림의 특징이 아닌 것은?

- 1) 디바이스와 프로그램 사이에 완충지대라 할 수 있는 버퍼가 있다.
- 2) BufferedOutputStream의 경우는 프로그램이 데이터를 출력하면 바로 데이터의 출력이 시작된다.
- 3) 바이트 스트림을 위한 BufferedInputStream과 BufferedOutputStream이 있다.
- 4) 문자 스트림을 위한 BufferedReader와 BufferedWriter가 있다.

답: 2번

5. FileInputStream 클래스를 이용하여 읽을 수 없는 파일은?

- 1) JPEG 이미지 파일
- 2) mp3 오디오 파일
- 3) 메모장으로 작성한 텍스트 파일
- 4) 없다.

답: 4번

6. File 클래스에 대한 설명으로 틀린 것은?

- 1) 디렉토리를 생성할 수 있다.
- 2) 파일을 삭제할 수 있다.
- 3) 파일의 내용을 읽을 수 있다.
- 4) 파일의 이름을 변경할 수 있다.

답: 3번

7. ObjectOutputStream, ObjectInputStream에 대한 설명으로 틀린 것은?

- 1) 객체를 직렬화해서 저장하고 역직렬화해서 복원시킨다.
- 2) Serializable 인터페이스를 구현한 객체만 입출력할 수 있다.
- 3) transient 선언을 하면 Serializable 선언을 안한 객체의 참조변수도 저장 가능하다.
- 4) Object 형으로 객체가 저장, 복원 된다.

답: 3번

8. 기초 자료형 단위로 데이터를 읽고 쓸 수 있는 스트림은 무엇인가?

- 1) FileStream
- 2) DataStream
- 3) ObjectStream
- 4) Scanner

답: 2번