

2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2 QUIZ

Lecture 11 - 네트워크 프로그래밍

1. 다음 보기 중 사용자들에게 서비스를 제공하는 컴퓨터를 부르는 명칭은?

- 1) 서버
- 2) 클라이언트
- 3) 도메인
- 4) DNS

답: 1번

2. 신뢰성 있게 통신하기 위하여 먼저 서로 간에 연결을 설정한 후에 데이터를 보내고 받는 방식의 프로토콜은?

- 1) UDP
- 2) TCP
- 3) ICT
- 4) URL

답: 2번

3. 연결을 하지 않고 데이터를 몇 개의 고정 길이의 패킷으로 분할한 다음, 데이터를 전송하는 프로토콜은?

- 1) UDP
- 2) TCP
- 3) ICT
- 4) URL

답: 1번

4. TCP 프로토콜을 사용하여 응용 프로그램끼리 통신을 하기 위한 연결 끝점을 무엇이라고 부르는가?

- 1) 포트
- 2) DNS
- 3) URL
- 4) 소켓

답: 4번

5. 각각의 응용프로그램이 사용하는 가상적인 통신 선로를 나타내는 용어는?

- 1) URL
- 2) DNS
- 3) 포트
- 4) 소켓

답: 3번

6. 네트워크 프로그래밍을 위한 패키지는?

- 1) java.util
- 2) java.lang
- 3) javax.swing
- 4) java.net

답: 4번

7. 로컬 호스트의 주소는?

- 1) 192.168.0.1
- 2) 127.0.0.1
- 3) 255.255.255.0
- 4) 0.0.0.0

답: 2번

8. ServerSocket에 대한 다음 설명으로 틀린 것은?

```
ServerSocket ss = new ServerSocket(5050);
```

- 1) 서버 컴퓨터에서 서버 소켓을 생성하는 코드이다.
- 2) 서버 소켓이 클라이언트로부터 접속을 받는 포트 번호는 5050이다.
- 3) 생성된 ss 소켓은 서버에서 클라이언트와 데이터를 주고받기 위해 사용된다.
- 4) ServerSocket은 Socket 클래스에는 없는 accept() 메소드를 가지고 있다.

답: 3번