키코드

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 중 틀린 것은?  (1)컴퓨터는 원래 1과 0 데이터 형식만을 이해한다  (2)사람인 개발자가 1과 0만을 사용하여 프로그래밍 하기에는 효율성이 떨어지므로, 고수준의 프로그래밍 언어 에서는 사람이 사용하기에  편리한 숫자 , 문자, 논리값의 자료형을 지원해 준다  (3)개발자가 프로그래밍 작성시 사용한 문자, 숫자, 논리값도 결국엔 컴퓨터가 이해할 수 있는 형태인 1과 0 인 이진값으로 변경되어 진다.  (4)숫자는 이진수로 변환될 수 있다.  (5)논리값은 이진수로 변환될 수 있다.  (6) A, B, C 와 같은 영문자 자체도 이진수로 바로 변환될 수 있다. |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 우리가 키보드로 데이터를 입력해도 컴퓨터는 사람이 사용하는 문자 자체는 이해할 수 없기 때문에 키보드의 각 문자를 1,0으로 변환  할 방법이 필요하게 되었다.  (2) 위 1번의 이유로 각 문자마다 1:1 대응하는 10진수 값을 고안해 내게 되었고, 이러한 코드 체계를 아스키 코드라 하며 ANSI(미국표준  협회)에서 지정하였다  (3) ANSI 코드는, 전세계 모든 언어를 표현할 수 있다.  (4) ANSI가 키코드 체계를 고안해 내는 시기는 미국 등 영미권에서 주로 컴퓨터를 사용하였던 시기였기 때문에 한국어, 중국어, 아랍어등은  고려 대상이 아니었다  (5)영미권의 알파벳만을 염두해 두고 개발된 ANSI 코드는 1byte 크기로 지정되어 있기에 256가지 문자를 대응할 수 있었지만, 중국어 등  제3국의 언어의 경우엔 256가지로는 표현 범위를 넘어서게 되었고, 이 문제를 해결하기 위해 고안된 확장 코드 체계를 유니코드라 하며  2byte 크기로 지정되어 있기에 현존하는 모든 나라의 문자를 대응할 수 있게 되었다 |