기출 문제 팁 총정리

1. 마스터-슬레이브는 부장 사원 느낌으로 생각하면 편함.
2. GOF패턴

* 생성은 살짝 만들고 초반에 하는 그런 느낌 (객체 생성) 추빌팩프싱
* 구조는 코드에서 다리, 연결 이러는 것 같은 느낌(확장성) 어브컴데퍼플프
* 행위는 이제 끝나고 명령이나 해석 등 직접 움직이는 것 같은 느낌(변경,수정)

1. 애자일은 지속적 분석(유도리있는) 익스트림, 스크럼, 크리스털, 기능중심 개발
2. 럼바우 객동기 (동상기자)
3. **테스트** 드라이버: 하위 모듈 호출,전달,도출 / 상향식 (드레이븐 상향좀)

* 스텁-하향식, 타모듈의 기능을 단순히 수행 (위에꺼 외우면 끝) 이 둘은 통합 테스트

1. 단위 테스트 -하나 /통합테스트- 모듈 /시스템- 완전 /인수 – 사용자
2. 카티션은 그냥 곱
3. 절대 (절차적 관계대수), 해비(비절차 관계해석)
4. B- 128 C-192 D-224 E-240
5. 순서번호는 전달하는 바이트마다 번호 부여, 수신번호는 상대편 호스트에서 받으려는 바이트 정의
6. IPS(Prevent)/ IDS(Dective) MAC(보안 수준을 요구하는 정보가 낮은 보안사람한테 안줌)
7. 공개키- RSA 블록 – DES, SEED,AES,ARIA 스트림- LFSR, RC4
8. 개인키는 알고리즘이 단순 파일크기 낮음 // 공개키 RSA는 관리해야할 키수가 적음 파일크기가 큼
9. 공개키는 복호화 키는 비밀키 사용, 개인키는 두개가 같음
10. Organoc- 5만이하 semi -30만이하 트렌젝션, Embeded -30만이하 실시간
11. 델파이 – 여러전문가 /LOC- 원시 /전문가 – 전문가/ Effeort Per Task – 노력 단계별 상향
12. CASE: 구조적기법, 프로토타이핑, 자동프로그래밍, 정보저장소, 분산처리
13. 의존- 영향 주기, 실체화- 객체가 다른 객체에 의해 **operation(연산)** 수행, 일반화- **특수화**된 사물의 관계, 연관- 두 사물간의 구조적 관계로 연결
14. 화이트박스 – **화내지마** (내부), 블랙박스는 반대
15. DBMS는 스스로 생성, 스키마 및 여러가지 객체에 관한 정보를 포함
16. SELECT 뒤에 DISTINCT
17. 카디널리티 튜플 차수가 애트리뷰트 (칵튜~)
18. 도부이결다조 (정규형)
19. **내 게 공 부 하라고 강요하지 말아요**

**제 가 스 트레스 받 자 나요**

**내용> 공동> 외부> 제어> 스탬프> 자료**

1. CIDR 하는법 00/00 뒤가 서브넷 마스크고 서브넷 마스크만큼 1앞에서 쓰고 나머지 0넣고 8개씩 끊어서 계산
2. 페이지가 작으면 테이블이 많이 필요하지만 다른건 좋아짐 하지만 입출력은 낮아짐
3. A는 65 a는 97
4. 우논시절교순기 – 응집도 약한 것부터
5. 데이터 링크- 전송을 책임 // 네트워크- 패킷을 발신지로부터 최종 목적지까지 전달
6. BLP – 기밀성(B밀) Clark-Wil**son**- **무**결성(무손) Chinese Wall – 충돌야기 없어야한다.(중국은..)
7. RIP는 거리벡터 OSPF는 링크상태// RIP는 15까지
8. COCOMO: 모듈과 서브 시스템 비용 합산,
9. **훈남이(Putnam)이 노력(노력분포도)해서 슬림(SLIM)폰(자동화) 해졌네**
10. ISO 12207 (회사 운영느낌 **공급-개발-운영-획득-유지보수**)
11. SPICE는 6단계 0:불안정 1:수행 2: 관리 3:확립 4: 예측 5:최적화
12. 해쉬는 SHA MD5
13. Booch – 클래스(**A보급클리어**)/Jacoboson – Use Case(**주유**)/Coad-Yourdon: E-R다이어 그램(**코이츠**)/ Wirfs-Brocks- 고객명세서(**우기명**)
14. 정적 모델은 객체 속성 연관관계(class), 동적모델은 내부 동작(sequence, state등) 기능적은 사용자 측면
15. 확장: 특별한 조건을 만족할 때 수행 /포함: 시스템의 기능이 별도 기능 포함

일반화: 상위 use case에게 기능을 받음, 그룹화: 여러 개의 usecase를 단순화

1. 동적: 상태도 느낌/ 기능은 자료흐름도 느낌
2. 개념스키마: 전체 관점으로 **하나**(권한 제약조건) / 내부 스키마 – 물리적 구조 및 내부 레코드 **물리적 순서** 표현/ 외부 스키마- **사용자 관점의** 논리적 구조로 여러 개 존재
3. IPv4: 유니캐스트, 멀티캐스트, 브로드캐스트 IPv6: 유니캐스트, 애니캐스트, 멀티 캐스트 ( sk 브로드밴드한테 4번 당했다고 생각)
4. 정보보안을 위한 접근 통제 종류

1. 임의적 접근 통제 정책 DAC (**Discretionary)**

2. 강제적 접근 통제 정책 MAC (의무적)

3. 역할기반 접근통제정책 RBAC (Role)

1. 폭포수 – 타당성- 계획-요구사항- 설계- 구현- 테스트- 유지보수(전형적 기업)
2. UML은 **띵따리**~ things Diagram Relationship **액 객 생 메 실**(액터 객체 생명선 메시지 실행 상자) <<>> 는 스테레오 타입 객체 표현
3. 사전형태 [] 선택 {} 반복 \*\* 주석 + 연결 = 정의
4. 유지 보수가 가장 비용이 많이소모
5. EAI는 모듈연계의 한 방식
6. 형상 검사는 모든 사항이 표현되었나 검사
7. 인터페이스 검증 도구 xUnit, STAF, FitNesse, NTAF
8. 테스트 시나리오: 순서에 따라 여러 개의 테스트 케이스 집합/ 오라클: 참인지 거짓인지
9. Durability(연속성) – 성공적으로 완료된 트랜잭션의 결과는 시스템이 고장 나더라도 반영 (시작햇으면 끝을 봐야한다 느낌)

Isolation(독립성) -다른 트랜잭션 못 끼어든다.

Consistency(일관성) – 시스템이 가지고 있는 고정 요소는 전과 후가 같아야한다.

Atomicity(원자성) – 트랜잭션은 모두 실행되거나 모두 실행되지않아야한다. (**ONE 하나로** 움직임)

1. 커널은 프로세서 관리/ 쉘이 인터페이스 명령어 해석기
2. **스탬프** 결합도: **자료구조** 형태로 전달, **자료** 결합도: **매개변수** 넘겨주고 처리결과를 돌려받는다.
3. 논리주소: (세그먼트 번호, 변위값) -> 세그먼트 따라간 값 + 변위값
4. TCP(Transmission) 전송계층/ FTP(Protocol) 응용계층
5. CMM **초기- 관리 – 정의 – 정략적관리 – 최적화**
6. 오래되고 요구 변경 어려우면 폭포수
7. 나선형 모델 – **수 분 증 가** (계획수립 – 위협 분석- 개발 및 검증 – 고객평가)
8. SPICE: 소프트웨어 처리 개선 및 능력 평가 기준
9. 일반화 관계: 하나의 사물이 다른 사물에 비해 얼마나 구체적인지 표현
10. 단일 책임원칙 SRP(Single Responsibility principle) 객체는 단 하나의 책임

개방 -폐쇄 의 원칙 기존 코드를 변경하지 않으면서 기능추가

LSP 리스코프의 치환원칙(Liskov Substitution Principle) 부모 클래스 역할 수행(사람은 부모)

ISP(Interface segregation Principle) 인터페이스를 클라이언트에 특화되도록 분리

DIP(Dependency Inversion Principle) 의존역전원칙 – 변화없는거에 의존걸기

1. 동료검토: 명세서 설명 후 토론/ 워크스루: 배포후 검토회의/ 인스펙션 – 검토전문가
2. cyclomatic = edge -node +2
3. DCL: Grant Revoke commit rollback
4. HRN 방식은 (대기시간 + 서비스시간)/ 서비스시간 우선순위
5. 반정규화 중복 테이블 추가 방법: 진행 테이블 추가/ 집계 테이블 추가/ 특정 부분만을 포함하는 테이블 추가
6. Pareto – 오류 80프로는 전체의 20 내에서 발견

Brooks – 지연되는 프로젝트에 인력 투입 x

살충제 – 동일 테스트 케이스로 하면 의미없음

오류 부재 – 요구사항 안맞추면 의미없음

1. 같은 타입의 모든 원자값들의 집합을 애트리뷰트의 도메인
2. 셀렉트(Select)σ 릴레이션에서 조건을 만족하는 튜플 반환  
   프로젝트(Project)π 릴레이션에서 주어진 속성들의 값으로만 구성된 튜플 반환 열을 선택  
   조인(Join)⋈공통 속성을 이용해 두개의 릴레이션 튜플들을 연결해 만들어진 튜플 반환  
   디비전(Division)÷ [R%S] 릴레이션S의 모든 튜플과 관련있는 릴레이션R의 튜플 반환
3. Prevention은 상호배제 점유와 대기 비선점 환형대기, Detection: 자원 할당 그래프, Recovery: 자원 선점
4. 애자일은 고객중심, 프로토는 견본, 나선형은 위험관리 점진적 모형, 폭포수는 오래되고 순차