

이론문제

1. 웹 시대의 초기에는 모든 정보를 웹 서버에 저장하고 브라우저는 단순히 웹 서버로부터 정보를 받아와서 출력만 하도록 하였다. 하지만 그 후 로컬 컴퓨터에 웹 정보를 저장할 수 있도록 진화하였다. 그 이유가 아닌 것은?
 - ① 사용자 컴퓨터의 고성능화 때문
 - ② 웹 서버의 저장 용량 부담 때문
 - ③ 웹 서버와 브라우저간의 통신 트래픽 증가 때문
 - ④ 웹 서버에 연결하지 않고도 웹 애플리케이션 실행하고자
2. 다음 중 브라우저에 의해 정보를 저장되는 로컬 컴퓨터의 저장소가 아닌 것은?
 - ① 쿠키
 - ② 세션 스토리지
 - ③ 웹하드
 - ④ 로컬 스토리지
3. HTTP 세션을 정확히 설명한 것은?
 - ① 브라우저가 웹 서버로부터 이미지나 웹 페이지 등 하나의 웹 자원을 가져 오는 과정
 - ② 브라우저가 하나의 웹 페이지를 출력하기 위해 웹 서버로부터 필요한 모든 자원을 가져오는 과정
 - ③ 브라우저가 웹 서버에 네트워크 접속 과정
 - ④ 브라우저가 웹 페이지를 화면에 완전히 출력하는 과정
4. 다음 HTML 페이지를 출력하기 위해 브라우저는 웹 서버에 총 몇 번 HTTP 요청을 보내는가?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>How Many</title>
<link href="mystyle.css" type="text/css" rel="stylesheet">
</head>
<body>
  
  
  
</body>
</html>
```

5

5. 웹 서버는 브라우저로부터 받은 요청을 잘 처리하여 응답을 보낼 때 응답 코드의 값은 얼마인가?

① 0

② 1

☒ ③ 200

④ 404

6. 쿠키는 어디에 저장되는가?

☒ ① 사용자 로컬 컴퓨터의 파일

② 사용자 로컬 컴퓨터의 데이터베이스

③ 웹 서버 컴퓨터의 파일

④ 웹 서버 컴퓨터의 데이터베이스

7. 쿠키로 적당하지 않는 것은?

① 게임 웹 사이트의 게임 사용자 별명

② 음식 주문 사이트에서 사용자가 주로 주문하는 음식

☒ ③ 사용자가 주로 보는 동영상 파일 → *See Network.*

④ 사용자가 최근 웹 사이트를 방문한 시간

8. 쿠키를 사용하는 이유는 무엇인가?

① 한 사이트의 여러 웹 페이지 사이의 정보 공유를 위해

② 사용자가 자신의 비밀스러운 정보를 저장해두기 위해

③ 비디오 파일 등 비교적 큰 데이터를 저장해두어 웹 서버로부터 다운 받는 시간을 줄이기 위해

☒ ④ 브라우저를 종료하면 자동으로 없어져서 흔적이 남지 않는 정보를 일시 저장하기 위해

9. 웹 스토리지의 장점에서 거리가 먼 것은?

① 저장 공간 확대

② 웹 서버와의 통신 트래픽 감소

☒ ③ 다양한 형태의 정보 저장

④ 웹 서버의 저장 부담 감소

10. 다음 경우에 세션스토리지와 로컬스토리지 중 어떤 것을 사용하면 좋을까?

(1) 브라우저 사용자의 입력 패턴을 분석하여 저장할 때 *로컬스토리지*

(2) 게임에서 현재 사용자의 이름과 점수를 저장할 때 *세션스토리지*

(3) 게임에서 최고 점수 10명의 이름과 점수를 저장할 때 *로컬스토리지*

11. 로컬 스토리지가 변경될 때 발생하는 이벤트는 무엇인가?

① change 이벤트

☒ ② storage 이벤트

③ changestorage 이벤트

④ localStorage 이벤트