

[교과목별 서술형 평가]

점 수

과 정 명	(디지털컨버전스)데이터융합을 활용한 자바개발자 양성과정-A		
훈련기간	2022-02-28 ~ 2022-08-09	교·강사	양 천 모 (인)
교 과 목	프로그래밍 언어활용	교과목 훈련기간	2022-02-28~2022-03-08
학습자명	최 고 은 (인)	평가(작성)일시	2022-03-17

해당능력단위요소명	구조적 프로그래밍언어 활용하기	배점	100(20%)
-----------	------------------	----	----------

1. 다음 중 데이터에 대한 설명 중 옳바르지 못한 것을 고르시오. 3

- ① "100"이라는 데이터의 타입은 String이다. ② 100이라는 데이터의 타입은 int이다.
 ③ 100.0이라는 데이터의 타입은 float이다. ④ '1'이라는 데이터의 타입은 char이다.

2. 다음 중 연산자의 우선순위가 가장 느린 것을 고르시오. 4

- ① + ② * ③ -- ④ =

3. 다음에서 자바의 정수형 데이터 타입이 아닌 것은? 1

- ① char ② int ③ byte ④ short

4. 다음 프로그램의 수행결과는? 4

```
int i = 60;
if(i > 90){
    System.out.println("A");
}else if(i > 80){
    System.out.println("B");
}else if(i > 70){
    System.out.println("C");
}else if(i > 60){
    System.out.println("D");
}else{
    System.out.println("F");
}
```

- ① A ② B ③ D ④ F

5. 다음은 프로그램의 일부분이다. 아래 부분의 실행 결과로 올바른 것은 무엇인지 고르시오. 4

〈보 기〉

```
int i = 1, j = 10;
do {
    if(i > j) {
        break;
    }
    j--;
} while (++i < 5);
System.out.println("i = " + i + " and j = " + j);
```

① i = 6 and j = 5

② i = 5 and j = 5

③ i = 6 and j = 4

④ i = 5 and j = 6

객체지향 프로그래밍언어 활용하기

배점

100(20%)

6. 다음 중 접근 범위가 좁은 것에서 넓은 순으로 올바르게 나열한 것은? 3

① default - private - protected - public

② protected - default - private - public

③ private - protected - default- public

④ private - default - protected - public

7. 다음 중 Method Overload 조건으로 옳지 않은 것은? 3

① 메소드 이름이 같아야 한다.

② 매개변수의 개수 틀려야 한다.

③ 메소드의 반환타입만 틀려도 된다.

④ 매개변수의 타입이 틀려야 한다.

8. 자바에서 클래스(static) 변수의 특징으로 볼 수 없는 것은? 2

- ① static 키워드를 사용하여 선언 한다.
- ② 클래스 변수에 접근하려면 반드시 객체를 생성하고 접근해야 한다.
- ③ 클래스명을 이용하여 접근할 수 있다.
- ④ 클래스 당 하나의 변수만 유지되며 인스턴스에서 공용으로 사용할 수 있다.

9. 다음 () 안에 들어갈 알맞은 반환 타입은 무엇인가? 2

————— <보 기> —————

```
public class Calculate {  
    public (    ) calculateA(int a, double b) {  
        return (float) (a / b * 2);  
    }  
}
```

- ① double
- ② float
- ③ long
- ④ int

10. 아래 add() 메소드를 올바르게 오버로딩 한 것은? 2

```
long add(int a, int b) { return a + b; }
```

- ① int add(int a, int b) { return a + b; }
- ② long add(float a, int b) { return a + b; }
- ③ double add(int a, int b) { return a + b; }
- ④ float add(int a, int b) { return a + b; }