# 앱프로그래밍응용 중간고사 모의고사 2회차

1. Cross-platform 방식의 앱 개발에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. Android와 iOS 각각에 맞춰 별도 코드를 작성해야 한다.

- B. 웹 기반 UI만 가능하며 앱 실행은 제한된다.

- C. 하나의 코드로 다양한 플랫폼에서 앱을 실행할 수 있다.

- D. 성능이 좋지만 유지보수 비용이 가장 크다.

2. Flutter의 주요 특징으로 옳지 않은 것은?

- A. Hot Reload 기능을 통해 빠른 UI 수정이 가능하다.

- B. iOS와 Android를 위한 네이티브 컴파일을 제공한다.

- C. JavaScript를 기반으로 작동하는 UI 프레임워크이다.

- D. Dart 언어를 기반으로 한다.

3. `flutter doctor` 명령어의 주된 목적은 무엇인가?

- A. 앱을 실행한다.

- B. 개발 환경을 점검한다.

- C. 앱을 패키징한다.

- D. 프로젝트를 생성한다.

4. Dart에서 변수 선언 시 타입 추론을 사용하는 방법으로 옳은 것은?

- A. int num = 'hello';

- B. var name = 'Flutter';

- C. dynamic name: 'Dart';

- D. type name = 'abc';

5. const 키워드에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. const는 실행 중 값을 변경할 수 있다.

- B. const는 런타임 상수를 의미한다.

- C. const는 컴파일 타임 상수로 값을 미리 정해야 한다.

- D. const는 외부 입력에 따라 변하는 값을 저장한다.

6. Dart에서 타입 확인에 사용되는 연산자는?

- A. is

- B. as

- C. ==

- D. typeof

7. Dart에서 익명함수를 정의하는 방식으로 옳은 것은?

- A. function(x) => x \* 2;

- B. (x) { return x \* 2; };

- C. def (x): return x \* 2;

- D. anonymous(x) => x \* 2;

8. Dart에서 선택 매개변수를 중괄호로 감싸는 이유는?

- A. 필수 매개변수를 정의하기 위해

- B. 매개변수 타입을 유추하기 위해

- C. 이름 있는 선택 매개변수를 정의하기 위해

- D. 리턴 타입을 지정하기 위해

9. 클래스 내부의 변수를 외부에서 접근하지 못하게 하려면?

- A. final age = 10;

- B. private age = 10;

- C. var \_age = 10;

- D. protected age = 10;

10. 클래스를 상속받는 방법으로 옳은 것은?

- A. class Child is Parent {}

- B. class Child inherit Parent {}

- C. class Child extends Parent {}

- D. class Child implements Parent {}

11. Dart의 Set 자료구조에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. 중복된 값을 허용한다.

- B. 순서를 보장한다.

- C. 키-값 쌍을 저장한다.

- D. 중복을 허용하지 않는다.

12. 고차 함수로 정의될 수 있는 것은?

- A. 변수를 출력하는 함수

- B. 함수를 매개변수로 받는 함수

- C. 클래스 내부 메서드

- D. 단순한 변수 선언

13. 컬렉션 if를 사용할 수 있는 위치는?

- A. 함수 이름 앞

- B. 함수 본문 내에서만

- C. 리스트 정의 내부

- D. 클래스 선언부 내부

14. pubspec.yaml 파일에서 assets 항목을 설정하는 목적은 무엇인가?

- A. 앱의 테마를 지정하기 위해

- B. 외부 API 주소를 저장하기 위해

- C. 이미지, 폰트 등 정적 자원을 앱에 포함시키기 위해

- D. 앱 내 위젯 구조를 명시하기 위해

15. 다음 중 StatefulWidget과 StatelessWidget의 차이로 옳은 것은?

- A. StatelessWidget은 상태 변경이 가능하다.

- B. StatefulWidget은 상태가 없으며 build만 호출된다.

- C. StatelessWidget은 상태를 가지지 않으며 build만 실행된다.

- D. StatefulWidget은 build 메서드를 가질 수 없다.

16. 다음 중 Container 위젯의 속성으로 사용할 수 없는 것은?

- A. margin

- B. padding

- C. child

- D. label

17. Row 위젯을 사용할 때 수직 정렬을 위해 사용하는 속성은?

- A. crossAxisAlignment

- B. mainAxisAlignment

- C. alignment

- D. textAlign

18. 다음 중 위젯을 겹쳐 배치할 수 있는 Flutter 위젯은?

- A. Stack

- B. Column

- C. Row

- D. ListView

19. ListView는 어떤 경우에 사용하는 것이 적절한가?

- A. 화면 내 고정된 텍스트 구성

- B. 수평 방향으로 위젯을 배치할 때

- C. 스크롤이 필요한 리스트 형태를 만들 때

- D. 위젯을 겹쳐 배치할 때

20. Column 위젯에서 주축 방향 정렬을 담당하는 속성은?

- A. crossAxisAlignment

- B. mainAxisAlignment

- C. alignItems

- D. textAlign

21. 다음 중 위젯의 크기를 제한하거나 간격을 띄우는 데 사용하는 위젯은?

- A. Stack

- B. Column

- C. SizedBox

- D. Expanded

22. TextField 위젯은 어떤 기능을 수행하는가?

- A. 이미지 출력

- B. 텍스트 입력

- C. 버튼 클릭

- D. 리스트 출력

23. AlertDialog 위젯을 사용하기 위해 가장 먼저 호출해야 하는 함수는?

- A. showToast()

- B. showDialog()

- C. displayDialog()

- D. Navigator.push()

24. GestureDetector의 주된 용도는?

- A. 텍스트 출력

- B. 스크롤 처리

- C. 제스처 인식 및 처리

- D. 애니메이션 구성

25. Cupertino 스타일 위젯은 어떤 디자인 가이드를 기반으로 하는가?

- A. Android Material Design

- B. Windows Fluent Design

- C. Apple iOS Design

- D. Web HTML5 UI

26. Flutter에서 기본 애니메이션을 위해 사용되는 클래스는?

- A. AnimatedContainer

- B. GestureContainer

- C. SlideBox

- D. FlexView

27. Navigator.pop(context)의 역할은?

- A. 새 화면으로 이동

- B. 현재 화면 제거 후 이전 화면으로 이동

- C. 앱 종료

- D. 라우팅 초기화

28. routes를 설정하려면 MaterialApp에서 어떤 속성을 사용해야 하는가?

- A. initialRoute

- B. routeList

- C. screenMap

- D. routes

29. Navigator의 작동 구조로 옳은 것은?

- A. 큐(Queue) 구조

- B. 트리(Tree) 구조

- C. 스택(Stack) 구조

- D. 배열(Array) 구조

30. 다음 중 null safety를 만족하는 Dart 변수 선언으로 옳은 것은?

- A. int a = null;

- B. int? a = null;

- C. int! a = null;

- D. var a: int = null;

---

## 🧠 정답 및 해설

1번 정답: C

해설: Cross-platform은 하나의 코드로 다양한 플랫폼(Android, iOS 등)에서 실행 가능.

2번 정답: C

해설: Flutter는 Dart 기반이며 JavaScript를 사용하지 않는다.

3번 정답: B

해설: flutter doctor는 개발 환경의 구성 상태를 점검한다.

4번 정답: B

해설: var는 Dart에서 타입 추론을 통해 변수 선언할 때 사용.

5번 정답: C

해설: const는 컴파일 타임에 값이 결정되는 상수다.

6번 정답: A

해설: is는 특정 타입인지 확인하는 연산자다.

7번 정답: B

해설: (x) { return x \* 2; }는 익명 함수 표현식이다.

8번 정답: C

해설: 중괄호는 이름 있는 선택 매개변수를 정의할 때 사용된다.

9번 정답: C

해설: 언더스코어(\_)는 private 처리를 의미한다.

10번 정답: C

해설: extends는 상속을 의미하며, implements는 인터페이스 구현.

11번 정답: D

해설: Dart의 Set은 \*\*중복을 허용하지 않는\*\* 자료구조이며, 순서도 보장되지 않는다. 키-값 쌍은 Map에서 사용된다.

12번 정답: B

해설: 고차 함수는 \*\*함수를 인자로 받거나 반환하는 함수\*\*를 의미한다. Dart에서도 이러한 함수는 first-class citizen으로 다룬다.

13번 정답: C

해설: Dart에서는 컬렉션 안에서 조건문을 사용할 수 있다. 예를 들어 `var list = [1, 2, if (condition) 3];` 처럼 \*\*리스트 정의 내부\*\*에서 `if`, `for`를 쓸 수 있다.

14번 정답: C

해설: `assets`는 이미지, 폰트, JSON 등 정적 자원을 앱에 포함시킬 때 사용하는 pubspec.yaml 항목이다.

15번 정답: C

해설: StatelessWidget은 상태 없이 UI만 그리며, build()만 호출된다.

16번 정답: D

해설: label은 Container 속성이 아니라 ElevatedButton 등에서 사용된다.

17번 정답: A

해설: crossAxisAlignment는 Row에서 수직 정렬을 담당하는 속성이다.

18번 정답: A

해설: Stack은 위젯을 겹쳐 배치할 수 있도록 해주는 레이아웃 위젯이다.

19번 정답: C

해설: ListView는 스크롤 가능한 리스트 형태의 UI를 구현할 때 사용된다.

20번 정답: B

해설: mainAxisAlignment는 주축 방향 정렬 속성으로, Column의 수직 정렬에 사용된다.

21번 정답: C

해설: SizedBox는 고정된 크기나 간격을 줄 때 사용하는 레이아웃 도우미 위젯이다.

22번 정답: B

해설: TextField는 사용자 입력을 받는 입력 위젯이다.

23번 정답: B

해설: AlertDialog는 showDialog()를 통해 모달 창으로 띄울 수 있다.

24번 정답: C

해설: GestureDetector는 탭, 드래그, 스와이프 등 사용자의 제스처를 인식한다.

25번 정답: C

해설: Cupertino 위젯은 iOS 디자인 스타일을 기반으로 한다.

26번 정답: A

해설: AnimatedContainer는 값이 바뀔 때 애니메이션 효과를 자동으로 적용해준다.

27번 정답: B

해설: pop은 현재 화면을 제거하고 이전 화면으로 되돌아간다.

28번 정답: D

해설: routes 속성은 named route들을 등록하는 데 사용된다.

29번 정답: C

해설: Navigator는 스택 구조로 화면을 쌓고 제거하는 방식으로 동작한다.

30번 정답: B

해설: null safety를 만족하려면 nullable 타입으로 `int?`처럼 선언해야 한다.

---