# 앱프로그래밍응용 중간고사 모의고사 5회차

## ✅ 문제지 (1~30번)

1. Cross-platform 앱 개발 방식의 특징으로 옳은 것은?

- A. 각각의 플랫폼마다 별도 앱을 개발해야 한다

- B. 웹 기술로만 구현할 수 있다

- C. 하나의 코드로 여러 플랫폼에서 앱 실행이 가능하다

- D. 네이티브 UI와 호환되지 않는다

2. Flutter의 주요 특징으로 옳은 것은?

- A. JavaScript 기반으로 동작한다

- B. Android에서만 실행된다

- C. Dart 언어 기반이며 Hot Reload를 제공한다

- D. HTML과 CSS로 UI를 구성한다

3. `flutter doctor` 명령어의 용도는?

- A. 앱을 실행하는 명령

- B. 프로젝트를 생성하는 명령

- C. 개발 환경의 구성 상태를 점검하는 명령

- D. UI 디자인을 테스트하는 명령

4. 다음 중 Dart의 변수 타입 선언으로 올바른 것은?

- A. val x = 10;

- B. let x = 10;

- C. var x = 10;

- D. const int x := 10;

5. final 키워드에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. 값이 나중에 변경될 수 있다

- B. 선언 후 값 재할당이 불가능하다

- C. 컴파일 타임 상수이다

- D. const와 동일하게 작동한다

6. 다음 중 타입 검사를 위해 사용하는 Dart 연산자는?

- A. typeof

- B. ==

- C. asType

- D. is

7. 다음 중 Dart에서 함수형 프로그래밍 스타일로 볼 수 있는 코드는?

- A. for (var i in list) { print(i); }

- B. list.forEach((item) => print(item));

- C. while (i < list.length) { print(i); i++; }

- D. list.addAll(newItems);

8. 컬렉션 if를 사용할 수 있는 위치는?

- A. 클래스 이름 앞

- B. 리스트 정의 내부

- C. 함수 이름 내부

- D. 클래스 상속 시

9. 익명 함수를 정의하는 올바른 Dart 문법은?

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

- B. def (x) => x \* 2;

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

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

10. 선택 매개변수를 정의할 때 사용하는 Dart 문법은?

- A. (int x, int y)

- B. ([int x, int y])

- C. {int x, int y}

- D. <<int x, int y>>

11. 클래스 정의에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. Dart에서는 클래스 개념이 존재하지 않는다

- B. 클래스는 함수형 프로그래밍에만 사용된다

- C. 클래스는 객체의 구조를 정의하고 생성자를 가질 수 있다

- D. 클래스 내부에서는 함수를 정의할 수 없다

12. 상속과 인터페이스의 차이에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. Dart는 다중 상속만을 지원한다

- B. 인터페이스는 상속을 통해 구현된다

- C. 인터페이스는 extends로 구현한다

- D. 인터페이스는 implements로 구현하며 다중 구현이 가능하다

13. 다음 중 Dart에서 Set을 정의하는 문법으로 옳은 것은?

- A. var s = [1, 2, 3];

- B. var s = <int>{1, 2, 3};

- C. var s = (1, 2, 3);

- D. var s = new List();

14. pubspec.yaml의 역할로 적절하지 않은 것은?

- A. 패키지 의존성 관리

- B. assets 등록

- C. UI 레이아웃 설계

- D. 폰트 파일 지정

15. 다음 중 StatelessWidget과 StatefulWidget의 차이로 옳은 것은?

- A. Stateless는 상태를 가질 수 있다

- B. Stateful은 상태를 변경할 수 없다

- C. Stateless는 상태를 가지지 않으며 build만 실행된다

- D. Stateful은 build 메서드를 사용하지 않는다

16. Container 위젯에서 배경색과 마진을 설정할 수 없는 속성은?

- A. padding

- B. margin

- C. decoration

- D. title

17. Row와 Column의 주된 차이점은?

- A. Row는 수직 정렬, Column은 수평 정렬

- B. Row는 위젯을 겹쳐 배치

- C. Row는 수평, Column은 수직 방향으로 자식 배치

- D. 둘 다 자식 배치를 지원하지 않음

18. Stack 위젯의 사용 목적은?

- A. 위젯을 겹쳐서 배치할 때

- B. 수평 방향 정렬

- C. 리스트 뷰 구현

- D. 사용자 입력 처리

19. ListView 위젯의 특징으로 옳은 것은?

- A. 모든 자식을 한 줄에 배치

- B. 스크롤 가능한 리스트 형태 구성

- C. 입력 값을 수집하는 역할

- D. Navigator 기능 제공

20. mainAxisAlignment 속성은 무엇을 조절하는가?

- A. 텍스트 크기

- B. 가로 방향 여백

- C. 주축 방향의 정렬

- D. 정렬 방향

21. ElevatedButton 위젯에 대한 설명으로 옳은 것은?

- A. 그림을 출력할 때 사용

- B. 네이티브 코드와 연동

- C. 클릭 가능한 버튼 생성

- D. 스크롤 리스트 구성

22. TextField 위젯의 주요 기능은?

- A. 텍스트 입력

- B. 버튼 클릭

- C. 페이지 전환

- D. 이미지 출력

23. showDialog를 사용할 때 필수로 지정해야 하는 매개변수는?

- A. context

- B. title

- C. builder

- D. child

24. GestureDetector의 역할은?

- A. 버튼 스타일 지정

- B. 애니메이션 효과 설정

- C. 사용자의 제스처 감지

- D. 컬렉션 타입 정의

25. 애니메이션 효과를 줄 때 주로 사용하는 위젯은?

- A. AnimatedContainer

- B. Stack

- C. ListView

- D. Text

26. CupertinoAlertDialog는 어떤 디자인 스타일을 따른 것인가?

- A. Android Material

- B. Web HTML

- C. iOS Cupertino

- D. Windows Fluent

27. Flutter에서 화면 전환 방식 중 pop()의 기능은?

- A. 현재 화면 제거 후 이전 화면으로 돌아감

- B. 새 화면을 쌓음

- C. 전체 앱 종료

- D. 새 창을 띄움

28. Navigator.push()의 역할로 옳은 것은?

- A. 기존 화면 종료

- B. 이전 화면 복원

- C. 새로운 화면을 스택에 추가

- D. 위젯 정렬 방식 지정

29. MaterialApp에서 named routes를 등록하는 속성은?

- A. routeBuilder

- B. routeMap

- C. routeList

- D. routes

30. 다음 중 null safety 문법에 맞는 Dart 변수 선언은?

- A. int a = null;

- B. int! a = null;

- C. int? a = null;

- D. late? int a;

---

## 🧠 정답 및 해설 (1~30)

1. C – Cross-platform은 하나의 코드로 여러 플랫폼에 대응 가능

2. C – Flutter는 Dart 기반이며 Hot Reload 기능 제공

3. C – flutter doctor는 개발 환경 점검 도구

4. C – var은 Dart의 기본 타입 추론 변수 선언

5. B – final은 런타임 상수로 재할당 불가

6. D – Dart의 타입 검사 연산자는 is

7. B – forEach는 함수형 스타일을 지원하는 대표적인 예시

8. B – 컬렉션 if는 리스트/셋/맵 정의 내부에서 사용

9. C – 익명 함수는 (x) { return ... } 형태로 정의

10. C – 선택 매개변수는 중괄호 {} 로 감싸서 정의

11. C – Dart 클래스는 생성자와 메서드를 가질 수 있음

12. D – Dart에서 인터페이스는 implements로 구현하며 다중 구현 가능

13. B – Set은 <타입>{요소} 형태로 정의

14. C – UI 설계는 pubspec.yaml에서 설정하지 않음

15. C – Stateless는 상태가 없는 위젯이며 build만 호출됨

16. D – title은 Container 위젯의 속성이 아님

17. C – Row는 수평, Column은 수직 방향으로 자식 배치

18. A – Stack은 위젯을 겹쳐서 배치

19. B – ListView는 스크롤 가능한 리스트 구성 위젯

20. C – mainAxisAlignment는 주축(main axis)의 정렬 방식 설정

21. C – ElevatedButton은 클릭 가능한 버튼 생성

22. A – TextField는 사용자 입력을 위한 위젯

23. C – showDialog에는 builder 매개변수가 반드시 필요

24. C – GestureDetector는 탭, 드래그 등 제스처 인식

25. A – AnimatedContainer는 기본 애니메이션 제공 위젯

26. C – Cupertino 위젯은 iOS 스타일을 모방

27. A – pop()은 현재 화면을 제거하고 이전 화면으로 돌아감

28. C – push()는 새로운 화면을 스택에 추가

29. D – named routes는 routes 속성에 등록

30. C – null 허용 변수는 타입 뒤에 ?를 붙여 선언 (`int?`)