１．コンピュータシステム

１．２　基礎理論（確率／統計）

問題５

１．コンピュータシステム

１．２　基礎理論（確率／統計）

問題５

にするのうち、なものはどれか。

ア：がらばっているほど、はきくなる

イ：がらばっているほど、はさくなる

ウ：のがくなるほど、はきくなる

エ：のがくなるほど、はきくなる。

問題６

コインを4げたときに、が2だけるはらか。

ア：　0.2 イ：　0.375 ウ：　0.5 エ：　0.625

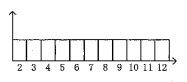
問題７

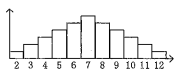
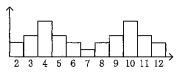
あるプロジェクトの5が、それぞれ11でのをうがるとき、のをうためになのはなくともつになるか。

　ア：　5 イ：　10 ウ：　15 エ：　30

問題８

　１~６のをつさいころをつにり、そののをめる。これをなしたときののをすグラフとして、なものはどれか。

ア： イ：

ウ： エ：

問題９

　ａ，ｂ，ｃ，ｄ，ｅ，ｆの6すべてをのでにべたとき、ａとｂがになるは、りあるか。

ア：　24 イ：　30 ウ：　48 エ：　360

１．コンピュータシステム

１．２　基礎理論（待ち行列／グラフ理論）

問題１

　コンピュータに関連する待ち行列の例として、**適切でないもの**はどれか。

ア：CPUでデータを処理するために、タスクを記録した行列

イ：多次元方程式の解を得るために、各校の係数を記録した行列。

ウ：他のコンピュータに送信するために、送信データを記録した行列

エ：プリンタで帳票として印刷するために、出力データを記録した行列

問題２

　待ち行列理論において、単位時間あたりに来店する客の人数や発生する仕事の件数などを表すものはどれか。

ア：平均サービス率 イ：平均到着率

ウ：平均待ち人数 エ：平均利用率

問題３

　グラフ理論において、図のように接点を結ぶ枝の向きを考えないグラフの名称はどれか。

ア：アローダイアグラム イ：状態遷移図

ウ：無向グラフ エ：有向グラフ

問題４

窓口業務において、来訪者の到着状況に応じた窓口数とサービス時間を解析するときに用いる理論はどれか。

ア：イノベータ理論 イ：グラフ理論

ウ：ゲーム理論 エ：待ち行列理論

問題５

　物と物とのつながりを抽象化してとらえるとき、XからYへのつながり（順序関係という）を（Ｘ，Ｙ）と記し、→と図字するものとする。図の順序関係として、適切なものはどれか。

ア：（Ａ，Ｂ）,（Ａ，Ｃ）,（Ｃ，Ｄ） イ：（Ａ，Ｂ），（Ｃ，Ａ），（Ｃ，Ｄ）

ウ：（Ｂ，Ａ），（Ａ，Ｃ），（Ｄ，Ｃ） エ：（Ｂ，Ａ），（Ｃ，Ａ），（Ｄ，Ｃ）