| 평가일시 | 2023년 03월 10일 | | | | 훈 련 생 | |  | (인) | | --- | --- | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 훈련과정 | 자바(JAVA)프로그래밍 입문 | | | | | | | |
| 교 과 목 | 프로그래밍 언어 활용 | | | | 능력단위 | 객체지향 프로그래밍 언어 활용하기 | | |
| 평가방법 | 평가방법 | 평가  문항 | 배점 | 평가  시간 | 출 제 자 | 고 기 천 (인) | 점수 |  |
| 평 가 자 | 고 기 천 (인) |
| 서술형 | 20 | 100 | 60 |
| 검 수 자 | (인) |
| 【문항1】 다음 중 JRE에 포함되지 않는 것은? (5점) 4  ① 컴파일러 ② JVM  ③ 자바 클래스 로더 ④ 자바 클래스 라이브러리  【문항2】 Java의 기본 자료형이 아닌 것은? (5점) 2  ① int ② String  ③ long ④ float  【문항3】 다음 자료형을 byte 크기가 큰 순서대로 나열하세요.(가장 큰 자료형이 첫 번째, 가장 작은 자료형이 마지막) (5점)   | char, double, int, boolean | | --- |   double>char=int>boolean  【문항4】 다음 중 JVM에 대한 설명으로 옳은 것은? (5점) 4  ① JVM은 .java파일을 컴파일해서 .class파일을 생성한다.  ② JVM은 JRE와는 독립적으로 JRE 밖에 존재한다.  ③ JVM때문에 Java 어플리케이션은 OS와 상관없이 동일하게 동작한다.  ④ JVM은 Java Vertical Machine의 약자이다.  【문항5】 다음은 형변환 코드의 일부분입니다. 각각의 ①, ②에 들어갈 단어을 작성하세요 (5점)   | **(1) long** longVal = 32770l;  **int** intVal = ① longVal;  **(2) char** chVal = 'A';  **int** intVal = ② ; | | --- |   ① (long)  ② (char)chVal  【문항6】 다음 소스코드를 실행했을 출력되는 것으로 옳은 것은? (5점) 1   | **double** dNum = 12.134;  **int** iNum = 15;  String str = "helloJava";  System.***out***.println(dNum + iNum);  System.***out***.println(str + iNum); | | --- |   ① 27.134 ② 27.134 ③ 12.149 ④ 12.284  helloJava15 helloJava27.134 15helloJava helloJava12.134  【문항7】 다음은 영문자를 입력받아 대문자인지 소문자인지 판단해주는 프로그램 소스코드의 일부분입니다. 괄호안에 들어갈 조건을 작성하세요.(대문자 A의 아스키코드 65, 소문자 a의 아스키코드 97, 알파벳 총 개수는 26개) (5점)   | System.***out***.print("영문자 하나를 입력하세요. : ");  **int** asciiCode = System.***in***.read();    System.***out***.println(  (① ) ? "대문자입니다." :  (② ) ? "소문자입니다." :  "잘못 입력하셨습니다.“  ); | | --- |   ①  ②  【문항8】 다음은 점수에 따라 학점을 출력하는 프로그램 소스코드의 일부분입니다. 괄호안에 조건을 작성하세요.(90점 이상  A학점, 90점 미만 80점이상 B 학점, 80점 미만 70이상 C 학점, 70점 미만 D학점) (5점)   | **int** score;  **if**(① )  System.***out***.println("A학점입니다.");  **else** **if**(② )  System.***out***.println("B학점입니다.");  **else** **if**(③ )  System.***out***.println("C학점입니다.");  **else**  System.***out***.println("D학점입니다."); | | --- |   ① score>90  ② score < 90 && score => 80  ③ score < 80 && score => 70  【문항9】 다음 소스코드의 switch-case문을 완성하세요.(A는 1, B는 2, C는 3) (5점)   | System.***out***.print("A, B, C 중 하나를 입력하세요. : ");  **char** inputCh = (**char**)System.***in***.read();    **int** inputNum;    **switch**(① ) {  **case** (② ) :  inputNum = 1;  **break**;  **case** ‘B’ :  inputNum = 2;  **break**;  **case** ‘C’ :  (③ )  **break**;  **default** :  System.***out***.println("잘못 입력하셨습니다.");  (④ )  } | | --- |   ① inputNum  ② A  ③ inputNum = 3;  ④ break;  【문항10】 반복문 중 for문에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? (5점) 4  ① for문은 초기화식, 조건식, 증감식이 존재한다.  ② for문은 조건식의 값이 true일 경우 계속적으로 실행된다.  ③ for문은 조건식의 값이 false로 변할 때 종료된다.  ④ for(int i = 0, i < 10; i++)의 마지막 i의 값은 11이다.  【문항11】 다음은 1부터 10까지 합을 구하는 프로그램 소스코드의 일부분이다. 프로그램을 실행했을 때의 출력 값을 작성하  세요. (5점)   | **int** sum = 0;  **int** i;    **for**(i = 1; i <= 10; i++) {  sum += i;  }  System.***out***.println("마지막 i의 값 : " + i);    System.***out***.println("1~10까지의 합 : " + sum); | | --- |   마지막 i의 값 : 10  1~10까지의 합 : 55  【문항12】 다음 중 원시 타입에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? (5점) 2  ① int는 4byte를 차지한다.  ② double은 float보다 더 세밀하고 큰 표현범위를 갖는다.  ③ short은 int보다 차지하는 크기가 크다.  ④ 원시 타입은 각각의 래퍼클래스가 존재한다.  【문항13】 다음 중 원시 타입과 참조 타입에 대한 설명으로 옳은 것은? (5점) 3  ① 원시 타입 변수는 static영역 메모리에 저장된다.  ② 참조 타입 변수는 stack영역에는 heap영역의 주소가 저장된다.  ③ 참조 타입의 실제 값이 저장되는 메모리 영역은 static영역이다.  ④ String은 원시 타입이다.  【문항14】 다음 타입들의 자동 형변환 순서를 올바르게 나열하시오? (5점)   | int, short, long, double, byte, float | | --- |   byte >int > short > long > double > float  【문항15】 다음 중 형변환에 대한 설명으로 옳은 것은? (5점) 4  ① 표현 범위가 작은 타입은 자동으로 표현 범위가 큰 타입으로 형변환된다.  ② 더 세밀한 표현 범위를 갖는 타입을 덜 세밀한 표현 범위를 갖는 타입으로  형변환 할 때는 변환할 타입을 명시해야 한다.  ③ long타입은 float보다 크기도 크고 더 세밀한 표현 범위를 갖는다.  ④ 자바에서 정수형 연산은 4byte를 기본으로 하기 때문에 long타입과 int타입의 연산은 int타입으로 이뤄진다.  【문항16】 다음 중 switch~case문에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? (5점) 2  ① switch~case문은 case 마다 break;를 사용해야 정상적으로 동작한다.  ② switch~case문의 조건으로 boolean 값을 사용할 수 있다.  ③ case문의 조건으로는 값이나 상태가 올 수 있다.  ④ switch~case문에서 break;가 빠지면 만족하는 조건부터 아래의 모든 case문이 실행된다.  【문항17】 다음 중 상수에 대한 설명으로 옳은 것은? (5점) 3  ① 상수는 선언 시 초기화하지 않으면 사용할 수 없다.  ② 어플리케이션에서 자주 변동되는 값을 상수로 선언한다.  ③ 상수는 한 번 값이 지정되면 변경할 수 없다.  ④ 상수의 변수명은 카멜케이스 표기법을 사용한다.  【문항18】 다음 소스코드에서 ①의 출력 값과 ②에서 에러가 발생하는 원인을 작성하세요. (5점)   | **public** **static** **void** main(String[] args) {  **byte** bNum = 127;    ① System.***out***.println(bNum++);    ② bNum = 128;  } | | --- |   ① 127  ② 후위 연산자가 붙었기 때문에 128로 저장 되지만 127로 값이 출력된다.  【문항19】 다음 소스코드에서 ① ~ ④의 출력값을 작성하세요. (5점)   | **public** **static** **void** main(String[] args) {  **int** iNum = 59;    ① System.***out***.println(iNum++);  ② System.***out***.println(++iNum);    iNum %= 5;    ③ System.***out***.println(iNum--);  ④ System.***out***.println(--iNum);  } | | --- |   ① 59  ② 61  ③ 4  ④ 2  【문항20】 다음 소스코드에서 ① ~ ④ 중 에러나는 부분을 찾고 원인을 작성하세요. (5점)   | **public** **static** **void** main(String[] args) {  ① **int** a = 10;    ② **if**(a > 5) {  **int** b = 30;  } **else** {  ③ **int** b = 20;  }    ④ System.***out***.println(b / a);  } | | --- |   에러 부분: 2  에러 원인: int b를 초기화 하지 않았다. | | | | | | | | |
| **평가문제** |