

2024 정보처리기사 필기 정오표

[1권]

26쪽 왼쪽 단 4번 문제 해설 수정

수정 전 : “고전적 생명 주기 모형, 선형 순차적 모형”은 폭포수 모형의 대표적인 특징입니다.

수정 후 : 소프트웨어를 개발하면서 발생할 수 있는 위험을 관리하고 최소화하는 것을 목적으로 한 모형은 나선형 모형입니다.

55쪽 아래쪽 의존(Dependency) 관계에서 7번째 줄

수정 전 :

- 영향을 주는 사물(이용자)이 영향을 받는 사물(제공자) 쪽으로 점선 화살표를 연결하여 표현한다.

예제 등급이 높으면 할인율을 적용하고, 등급이 낮으면 할인율을 적용하지 않는다.



수정 후 :

- 영향을 받는 사물(이용자)이 영향을 주는 사물(제공자) 쪽으로 점선 화살표를 연결하여 표현한다.

예제 등급이 높으면 할인율을 적용하고, 등급이 낮으면 할인율을 적용하지 않는다.



115쪽 오른쪽 문제 번호, 정답 수정

수정 전 :

22년 3월
12. 프로그램 설계도의 하나인 NS Chart에 대한 설명으로 가장
가장 먼 것은?
① 논리의 기술에 중점을 두고 도형을 이용한 표현 방법
이다.
② 이해하기 쉽고 코드 변환이 용이하다.
③ 화살표나 GOTO를 사용하여 이해하기 쉽다.
④ 연속, 선택, 반복 등의 제어 논리 구조를 표현한다.

N-S 차트에서는 GOTO나 화살표를 사용하지 않습니다.

22년 5월
12. 한 모듈 내의 각 구성 요소들이 공통의 목적을 달성하기 위하여
서로 얼마나 관련이 있는지의 기능적 연관의 정도를 나타내는 것은?
① Cohesion ② Coupling
③ Structure ④ Unity

모듈의 내부 요소들의 서로 관련되어 있는 정도를 응집도(Cohesion)라고 합니다.

22년 3월
13. 소프트웨어 개발에서 모듈(Module)이 되기 위한 주요 특징에 해
당하지 않는 것은?
① 다른 것들과 구별될 수 있는 독립적인 기능을 가진 단위
(Unit)이다.
② 독립적인 컴파일 가능하다.
③ 유일한 이름을 가져야 한다.
④ 다른 모듈에서의 접근이 불가능해야 한다.

모듈들은 상호 작용을 통해 더 큰 시스템을 구성해야 하므로 모듈은 상호 접근이
가능해야 합니다.

21년 8월
14. 다음 설명에 부합하는 용어로 옳은 것은?
• 소프트웨어 구조를 이루며, 다른 것들과 구별될 수 있는 독
립적인 기능을 갖는 단위이다.
• 하나 또는 몇 개의 논리적인 기능을 수행하기 위한 명령어
들의 집합이라고도 할 수 있다.
• 서로 모여 하나의 완전한 프로그램으로 만들어질 수 있다.

① 통합 프로그램 ② 저장소
③ 모듈 ④ 데이터

소프트웨어를 구성하는 독립적인 각 기능들로, 소프트웨어 내의 프로그램 작업
단위 등과 같은 의미로 사용되는 것은 모듈입니다.

3. ③ 4. ① 5. ④ 6. ② 7. ④ 8. ③ 9. ③ 10. ① 11. ② 12. ① 13. ④ 14. ③

수정 후 :

22년 3월
12. 프로그램 설계도의 하나인 NS Chart에 대한 설명으로 가장
가장 먼 것은?
① 논리의 기술에 중점을 두고 도형을 이용한 표현 방법
이다.
② 이해하기 쉽고 코드 변환이 용이하다.
③ 화살표나 GOTO를 사용하여 이해하기 쉽다.
④ 연속, 선택, 반복 등의 제어 논리 구조를 표현한다.

N-S 차트에서는 GOTO나 화살표를 사용하지 않습니다.

22년 5월
13. 한 모듈 내의 각 구성 요소들이 공통의 목적을 달성하기 위하여
서로 얼마나 관련이 있는지의 기능적 연관의 정도를 나타내는 것은?
① Cohesion ② Coupling
③ Structure ④ Unity

모듈의 내부 요소들의 서로 관련되어 있는 정도를 응집도(Cohesion)라고 합니다.

22년 3월
14. 소프트웨어 개발에서 모듈(Module)이 되기 위한 주요 특징에 해
당하지 않는 것은?
① 다른 것들과 구별될 수 있는 독립적인 기능을 가진 단위
(Unit)이다.
② 독립적인 컴파일 가능하다.
③ 유일한 이름을 가져야 한다.
④ 다른 모듈에서의 접근이 불가능해야 한다.

모듈들은 상호 작용을 통해 더 큰 시스템을 구성해야 하므로 모듈은 상호 접근이
가능해야 합니다.

21년 8월
15. 다음 설명에 부합하는 용어로 옳은 것은?
• 소프트웨어 구조를 이루며, 다른 것들과 구별될 수 있는 독
립적인 기능을 갖는 단위이다.
• 하나 또는 몇 개의 논리적인 기능을 수행하기 위한 명령어
들의 집합이라고도 할 수 있다.
• 서로 모여 하나의 완전한 프로그램으로 만들어질 수 있다.

① 통합 프로그램 ② 저장소
③ 모듈 ④ 데이터

소프트웨어를 구성하는 독립적인 각 기능들로, 소프트웨어 내의 프로그램 작업
단위 등과 같은 의미로 사용되는 것은 모듈입니다.

3. ③ 4. ① 5. ④ 6. ② 7. ④ 8. ③ 9. ③ 10. ① 11. ② 12. ③ 13. ① 14. ④ 15. ③

138쪽 왼쪽 가장자리 동료검토 / 워크스루 / 인스펙션 내용

수정 전 : 동료검토는 개발자가 동료 개발자들과 코드를 검토하는 것이고, 워크스루는 개발자가 동료 개
발자들에게 자신이 개발한 코드를 설명하면서 검토하는 것이며,

수정 후 : 동료검토는 개발자가 동료 개발자들에게 자신이 개발한 코드를 설명하면서 검토하는 것이고,
워크스루는 개발자가 동료 개발자들과 코드를 검토하는 것이며,

168쪽 ③ 선택 정렬(Selection Sort) [예제]

수정 후 :

• 초기 상태 :

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

• 1회전 :

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

 →

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

 →

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 2를 찾아 첫 번째 값 8과 위치를 교환한다.

• 2회전 :

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 →

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 →

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 두 번째부터 마지막 값 중 최소값 4를 찾아 두 번째 값 5와 위치를 교환한다.

• 3회전 :

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 →

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

 세 번째부터 마지막 값 중 최소값 5를 찾아 세 번째 값 6과 위치를 교환한다.

• 4회전 :

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	6	8
---	---	---	---	---

 네 번째부터 마지막 값 중 최소값 6을 찾아 네 번째 값 8과 위치를 교환한다.

171쪽 왼쪽 단 1번 문제 해설

수정 후 :

• 1회전 :

37	14	17	40	35
----	----	----	----	----

 →

37	14	17	40	35
----	----	----	----	----

 →

14	37	17	40	35
----	----	----	----	----

 첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 14를 찾아 첫 번째 값 37과 위치를 교환합니다.

• 2회전 :

14	37	17	40	35
----	----	----	----	----

 →

14	37	17	40	35
----	----	----	----	----

 →

14	17	37	40	35
----	----	----	----	----

 두 번째부터 마지막 값 중 최소값 17을 찾아 두 번째 값 37과 위치를 교환합니다.

• 3회전 :

14	17	37	40	35
----	----	----	----	----

 →

14	17	37	40	35
----	----	----	----	----

 →

14	17	35	40	37
----	----	----	----	----

 세 번째부터 마지막 값 중 최소값 35를 찾아 세 번째 값 37과 위치를 교환합니다.

• 4회전 :

14	17	35	40	37
----	----	----	----	----

 →

14	17	35	40	37
----	----	----	----	----

 →

14	17	35	37	40
----	----	----	----	----

 네 번째부터 마지막 값 중 최소값 37을 찾아 네 번째 값 40과 위치를 교환합니다.

184쪽 왼쪽 단 ② 선택 정렬(Selection Sort) [예]

수정 후 :

• 초기 상태 :

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

• 1회전 :

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

 →

8	5	6	2	4
---	---	---	---	---

 →

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 2를 찾아 첫 번째 값 8과 위치를 교환한다.

• 2회전 :

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 →

2	5	6	8	4
---	---	---	---	---

 →

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 두 번째부터 마지막 값 중 최소값 4를 찾아 두 번째 값 5와 위치를 교환한다.

• 3회전 :

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 →

2	4	6	8	5
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

세 번째부터 마지막 값 중 최소값 5를 찾아 세 번째 값 6과 위치를 교환한다.

• 4회전 :

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	8	6
---	---	---	---	---

 →

2	4	5	6	8
---	---	---	---	---

네 번째부터 마지막 값 중 최소값 6을 찾아 네 번째 값 8과 위치를 교환한다.

185쪽 왼쪽 단 [문제2] 해설

수정 후 :

• 1회전 :

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 3을 찾아 첫 번째 값 8과 위치를 교환합니다.

• 2회전 :

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

두 번째부터 마지막 값 중 최소값 4를 찾아 두 번째 값 8과 위치를 교환합니다.

• 3회전 :

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

세 번째부터 마지막 값 중 최소값 7을 찾아 세 번째 값 8과 위치를 교환합니다.

• 4회전 :

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	8	9
---	---	---	---	---

네 번째부터 마지막 값 중 최소값 8을 찾아 네 번째 값 9와 위치를 교환합니다.

324쪽 오른쪽 단 [문제1]의 해설 중 아래서 1번째 줄

수정 전 : ※ SELECT문에 대한 자세한 내용은 Section 111을 참고하세요.

수정 후 : ※ SELECT문에 대한 자세한 내용은 Section 083을 참고하세요.

[2권]

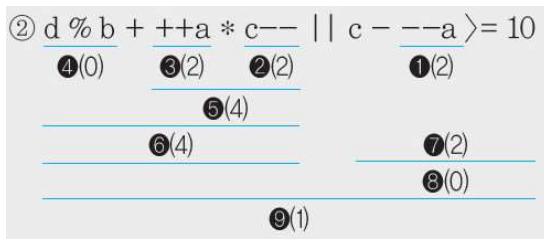
51쪽 기출문제 따라잡기 오른쪽 단 해설 중 아래서 4번째 줄

수정 전 : - %x는 16진수를 출력하는 서식 지정자로, printf문의 자세한 내용은 Section 135를 참조하세요.

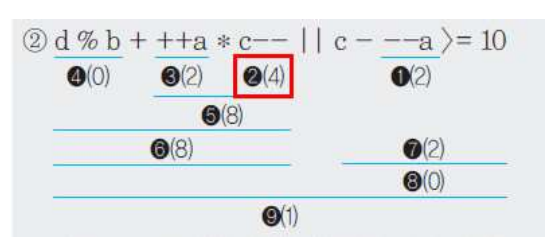
수정 후 : - %x는 16진수를 출력하는 서식 지정자로, printf문의 자세한 내용은 Section 100을 참조하세요.

107쪽 오른쪽 단 [문제 1] 해설 내용

수정 전 :



수정 후 :



116쪽 오른쪽 단 위쪽 ④, ⑤번 내용

수정 전 :

21.3
③ while문

예

```
while i <= 10:
    i = i + 1
```

i가 10보다 작거나 같은 동안 i의 값을 1씩 누적시킨다.

21.5
④ 클래스 **내용삭제**

예

```
if (a == b)
    print("참");
else
    print("거짓");
```

a와 b가 같으면 참을 출력하고, 아니면 거짓을 출력한다.

23.7, 23.2, 21.8 **번호 수정**

⑤ 클래스 없는 메소드의 사용

C언어의 사용자 정의 함수와 같이 클래스 없이 메소드만 단독으로 사용할 수 있다.

수정 후 :

21.3
③ while문

예

```
while i <= 10:
    i = i + 1
```

i가 10보다 작거나 같은 동안 i의 값을 1씩 누적시킨다.

23.7, 23.2, 21.8
④ 클래스 없는 메소드의 사용

C언어의 사용자 정의 함수와 같이 클래스 없이 메소드만 단독으로 사용할 수 있다.

175쪽 왼쪽 단 Section 116 ① 페이지 크기가 작을 경우 내용 수정

수정 전 :

21.5
① 페이지 크기가 작을 경우

- 페이지 정보를 갖는 페이지 맵 테이블의 크기가 작아지고, 매핑 속도가 빨라진다.
- 디스크 접근 횟수가 줄어들어 전체적인 입·출력의 효율성이 증가된다.
- 페이지 단편화가 증가되고, 한 개의 페이지를 주기억장치로 이동하는 시간이 늘어난다.
- 프로세스(프로그램) 수행에 불필요한 내용까지도 주기억장치에 적재될 수 있다.

수정 후 :

- 페이지 단편화가 감소되고, 한 개의 페이지를 주기억장치로 이동하는 시간이 줄어든다.
- 불필요한 내용이 주기억장치에 적재될 확률이 적으므로 효율적인 워킹 셋을 유지할 수 있다.
- Locality에 더 일치할 수 있기 때문에 기억장치 효율이 높아진다.
- 페이지 정보를 갖는 페이지 맵 테이블의 크기가 커지고, 매핑 속도가 늦어진다.
- 디스크 접근 횟수가 많아져서 전체적인 입·출력 시간은 늘어난다.

[3권]

5쪽 왼쪽 단 8번 문제 보기 ④

수정 전 : ④ CLK(Command Line Interface)

수정 후 : ④ CLI(Command Line Interface)

67쪽 왼쪽 단 30번 문제 전문가의 조언 아래쪽

수정 후:

- 원본 : 8, 3, 4, 9, 7

- 1회전 :

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 3을 찾아 첫 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 2회전 :

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

두 번째부터 마지막 값 중 최소값 4를 찾아 두 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 3회전 :

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

세 번째부터 마지막 값 중 최소값 7을 찾아 세 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 4회전 :

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	8	9
---	---	---	---	---

네 번째부터 마지막 값 중 최소값 8을 찾아 네 번째 값 9와 위치를 교환합니다.

81쪽 왼쪽 단 17번 문제 보기 ④

수정 전 : ④ CLK(Command Line Interface)

수정 후 : ④ CLI(Command Line Interface)

158쪽 왼쪽 단 38번 문제 [전문가의 조언]

수정 후 :

- 1회전 :

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

8	3	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

첫 번째부터 마지막 값 중 최소값 3을 찾아 첫 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 2회전 :

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	8	4	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

두 번째부터 마지막 값 중 최소값 4를 찾아 두 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 3회전 :

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	8	9	7
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

세 번째부터 마지막 값 중 최소값 7을 찾아 세 번째 값 8과 위치를 교환합니다.
- 4회전 :

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	9	8
---	---	---	---	---

 →

3	4	7	8	9
---	---	---	---	---

네 번째부터 마지막 값 중 최소값 8을 찾아 네 번째 값 9와 위치를 교환합니다.