2017년09월02일년 DIAT 정보통신상식 필기시험 기출문제 답안

【1과목 : 20문제】 컴퓨터 이해	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	④	④	②	①	④	④	②	④	①	③
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	④	④	①	③	③	①	①	②	②	④

【2과목 : 10문제】 정보통신 이해	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	①	③	②	②	①	③	②	②	②	②

【3과목 : 10문제】 정보사회 이해	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	②	①	③	③	③	②	④	①	③	②

전자문제집 CBT 홈페이지 : https://www.cbtestpro.kr

최신 수정 자료와 해설(오타・오답・규정변경)은 cbtestpro.kr 웹 및 앱에서 확인하세요.

기출문제의 저작권은 출제기관에 있습니다. cbtestpro.kr 및 관련 앱에서는 편집 및 재구성 작업만 하였음을 밝힙니다.

CBT기출문제

전자문제집 CBT

빠르고 효과적으로 배워 시험 합격을 노려라!

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

【1과목】 컴퓨터 이해 (20문제)

1. 다음 중 Windows의 메뉴 명칭과 그에 대한 설명이 바르게 연결된 것은?

① Windows 탐색기 : 삭제된 파일이나 폴덕 임시로 보관되는 곳이다.

② 휴지통 : Windows에 내장된 응용 프로그램으로, 사용자 편의를 위해 제공된다.

③ 보조프로그램 : 컴퓨터에 설치된 드라이브나 프린터, 파일 및 폴더 등을 관리하는 기능을 가진 프로그램이다.

④ 제어판 : Windows의 사용 환경을 설정하거나 시스템에 설치된 장치의 정보 등을 확인할 수 있다.

2. 다음 중 실시간 처리 시스템 운영방식으로 옳지 않은 것은?

① 은행 예금처리 시스템

② 공장 작업용 프로세서 제어 시스템

③ 항공 예약 시스템

④ 월 급여 처리 시스템

3. 다음 중 사용자가 컴퓨터로 생성된 가상의 공간에서 보고, 듣고, 느끼면서 데이터와 상호작용을 하며, 직접 또는 간접적으로 가상의 공간에서 움직일 수 있는 것을 무엇이라 하는가?

① AR

② VR

③ DVR

④ AVR

4. 다음 중 프로그램 내의 입출력 단위로, 1개 이상의 필드로 구성된 것은?

① 레코드

② 패리티 비트

③ 바이트

④ 비트

5. 다음 중 자료와 정보에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 자료는 처리 이전 상태의 문자나 수치, 그림 등 컴퓨터에 입력되는 기초 자료를 말한다.

② 정보는 어떤 목적에 의해 유용하게 활용될 수 있는 상태를 말한다.

③ 정보는 자료를 처리한 결과이다.

④ 자료는 어떤 현상을 종합적으로 한 눈에 알아보기 쉽게 일정한 체계에 따라 숫자로 나타낸다.

6. 다음 중 상용 소프트웨어로 옳지 않은 것은?

① Microsoft Office

② 아래한글

③ Photoshop

④ GOM Player

7. 다음 중 시스템 소프트웨어를 분류할 때 제어 프로그램에 속하는 것은?

① 언어 번역기

② 데이터 관리 프로그램

③ 서비스 프로그램

④ 문제 프로그램

8. 다음 중 메모리 기반 보조기억장치로 옳지 않은 것은?

① USB

② SSD

③ SD

④ CD

9. 다음 중 유틸리티 소프트웨어(Utility Software)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 컴퓨터를 사용하는데 필수적인 프로그램이다.

② 특정 작업을 수행 및 도움을 주는 소프트웨어이다.

③ 컴퓨터 소프트웨어 중 하나이다.

④ 대표적인 예로는 디스크 조각 모음이나 화면 보호기가 있다.

10. 다음 중 멀티미디어 기술이 발전하게 된 배경으로 옳지 않은 것은?

① 디지털 데이터 기술의 발전

② 고속 통신기술의 실현

③ 아날로그 데이터 기술의 향상

④ 하드웨어 기술의 발전

11. 다음 중 알고리즘의 표현 방법으로 옳지 않은 것은?

① 자연어 : 한글이나 영어와 같은 자연어를 사용하여 알고리즘을 표현한다.

② 의사코드 : 특정 프로그래밍 언어의 문법과 무관하지만, 프로그래밍 언어로 변환이 쉽도록 알고리즘을 표현한다.

③ 순서도 : ISO(국제표준화기구)에서 정의한 표준 기호를 사용하여 알고리즘을 표현한다.

④ 프로그래밍 언어 : 네트워크를 구성하는 요소로 프로토콜이 사용된다.

12. 다음 중 네트워크와 관련된 하드웨어로 옳지 않은 것은?

① LAN Card

② Ethernet Cable

③ Wireless

④ PSU

13. 다음 중 모바일 운영체제에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 모바일 기기나 장치를 제어하는 운영체제

② 데스크톱 컴퓨터를 제어하는 운영체제

③ 노트북을 제어하는 운영체제

④ 산업용 PC를 제어하는 운영체제

14. 다음 중 운영체제의 주요 목적으로 옳지 않은 것은?

① 사용자가 컴퓨터에 쉽게 접근할 수 있도록 편리한 인터페이스를 제공한다.

② 수행 중인 프로그램의 효율적인 운영을 도와준다.

③ 오류가 발생하면 오류를 처리하지 않고 기다린다.

④ 작업 처리 과정 중에 데이터를 공유한다.

15. 다음 중 멀티미디어 데이터로 옳지 않은 것은?

① 텍스트 데이터

② 오디오 데이터

③ 통신 데이터

④ 이미지 데이터

16. 다음 중 Windows 운영체제의 특징으로 옳지 않은 것은?

① 명령어 인터페이스(Command Line Interface)

② 멀티태스킹(Multitasking)

③ 플러그 앤 플레이(Plug & Play)

④ 멀티미디어 구현

17. 다음 중 정보처리 방식에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 일괄처리 시스템 –발생된 자료를 일정 기간 모아 두었다가 여러 번 나누어 처리하는 방식

② 실시간처리 시스템 –발생된 자료를 바로 처리하는 방식

③ 다중처리 시스템 - 두 개 이상의 CPU로 동시에 여러 개의 프로그램을 처리하는 방식

④ 시분할 시스템 –하나의 CPU를 여러 사용자가 사용하는 경우 사용권을 일정 시간(Time Slice) 동안 할당하여 혼자 독점 사용하는 것처럼 처리하는 방식

18. 다음 중 유닉스(UNIX)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 소스가 공개된 개방형 시스템

② 단일 작업 시스템

③ 다중 사용자 시스템

④ 이식성과 확장성이 좋음

19. 다음 중 3D 그래픽을 편집하는 멀티미디어 소프트웨어로 옳은 것은?

① Windows Movie Maker

② MAYA

③ Flash

④ Adobe Illustrator

20. 다음 중 통신기술과 멀티미디어 환경을 접목한 사례로 옳은 것은?

① 리듬액션 게임

② CD-ROM 개발

③ 전자출판

④ 영상회의

【2과목】 정보통신 이해 (10문제)

21. 다음 중 웹 브라우저의 종류와 개발사가 바르게 짝지어진 것은?

① Safari - Apple

② Chrome - Samsung

③ Internet Explorer - Google

④ Kakao - Naver

22. 다음 중 소셜미디어의 종류로 옳지 않은 것은?

① Facebook
② Instagram
③ Gmail
④ Twitter

23. 다음 중 빅데이터(Big Data)에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 블로그에 등록된 글
② 데이터의 생성 양, 주기, 형식 등이 방대한 데이터
③ 언제 어디서든 데이터를 이용할 수 있도록 하는 것
④ 모든 사물을 인터넷과 연결하는 것

24. 다음 중 인터넷과 같이 각각의 네트워크와 네트워크를 연결해 주는 장비로 옳은 것은?

① 허브(Hub)
② 라우터(Router)
③ 리피터(Repeater)
④ 브릿지(Bridge)

25. 다음 중 네트워크 토폴로지의 명칭과 설명이 바르게 짝지어진 것은?

① 성형(Star형) : 중앙 컴퓨터를 중심으로 노드들이 포인트 투 포인트 방식으로 연결된 형태
② 링형(Ring형) : 한 개의 통신 회선에 단말장치들이 연결된 형태
③ 버스형(Bus형) : 여러 개의 단말장치들이 계층적으로 연결된 형태
④ 망형(Mesh형) : 서로 이웃한 컴퓨터나 단말장치끼리 포인트 투 포인트 방식으로 연결된 형태

26. 다음 중 IP 주소 체계에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① A Class : 국가나 대형통신망에서 사용
② B Class : 중대형 통신망에서 사용
③ C Class : 멀티캐스트용으로 사용
④ E Class : 실험용으로 사용

27. 다음 중 네트워크 데이터의 전송 방식 및 종류의 연결로 옳은 것은?

① 단방향 통신 - 핸드폰
② 반이중 통신 - 무전기
③ 단방향 통신 - 전화기
④ 전이중 통신 - 라디오

28. 다음 중 컴퓨터 간에 정보를 주고 받을 때의 통신방법에 대한 규칙 또는 약속으로, 관련된 개체들 사이에 서로 용납되는 규약을 무엇이라고 하는가?

① 라우팅(Routing)
② 프로토콜(Protocol)
③ 인코딩(Encoding)
④ 단편화(Fragmentation)

29. 다음 중 등대나 봉화대처럼 일정한 신호를 보냄으로써 자신의 위치를 알려주거나 혹은 그에 따르는 정해진 일들을 수행하도록 하는 기기는?

① NFC
② 비콘(Beacon)
③ 블루투스
④ RFID

Download on the App Store 전자문제집 CBT(App Store) :[다운로드]
GET IT ON Google Play 전자문제집 CBT(Google Play) :[다운로드]

30. 다음 중 전자우편에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 자신이 받은 메일을 원문 그대로 다른 사람에게 전송할 수 있다.
② 한 번에 한 사람에게만 메일을 보낼 수 있다.
③ 그림, 동영상 등 다양한 형식의 데이터를 첨부할 수 있다.
④ 메일을 받을 때는 POP3, 메일을 보낼 때는 SMTP 프로토콜을 이용한다.

【3과목】 정보사회 이해 (10문제)

31. 다음 중 잦은 인터넷 사용을 통해 일상 생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적, 경제적 지장을 받고 있는 상태를 무엇이라고 하는가?

① 도박 중독
② 인터넷 중독
③ 운동 중독
④ TV 중독

32. 다음 중 정보 사회의 역기능으로 옳지 않은 것은?

① 정보화의 진전에 따른 첨단 직업이 출현한다.

② VDT 증후군 등과 같은 새로운 직업병이 발생한다.

③ 개인정보 노출로 인한 사생활 침해가 발생한다.

④ 인터넷이나 게임 등에 중독된다.

33. 다음 중 네티켓에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 통신망(Network)과 예의범절(Etiquette)의 합성어

② 네티즌들이 사이버공간에서 지켜야할 규범

③ 사이버 공간은 보이지 않기 때문에 네티즌간 경어를 사용하지 않아도 됨

④ 네티즌 스스로 만들고, 공유하며, 지켜야 할 약속고, 다양성을 인정해야 한다.

34. 다음 중 저작인격권의 종류로 옳지 않은 것은?

① 공표권

② 성명표시권

③ 방송권

④ 동일성유지권

35. 다음 중 지적재산권 분쟁을 예방하는 활동으로 옳은 것은?

① 제품만 출시되면 상표등록은 하지않아도 된다.

② 제품개발이 최우선이니 관련 설계도 및 서류 작성은 필요없다.

③ 자신의 발명 및 개발기술을 적시에 출원 및 권리화한다.

④ 관련기술의 최신 특허 정보는 조회할 필요가 없다.

36. 다음 중 전자서명에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 전자서명은 금융 분야, 전자상거래 분야, 공공 분야 등 활용범위가 다양하다.

② 공인인증서는 주민센터에서 발급해준다.

③ 한 쌍의 전자서명키(공개키+개인키)를 사용하여 자신을 증명하는 원리이다.

④ 사이버 공간에서 전자거래의 안전성과 신뢰성을 확보하기 위해 필요한 증명수단이다.

37. 다음 중 사이버 범죄 예방을 위한 PC방 이용시 주의사항으로 옳지 않은 것은?

① 아이디, 비밀번호, 카드번호 등 개인정보 입력시 자동 완성 기능은 쓰지 않는다.

② 신용카드 결제 등 금융거래를 이용하지 않는다.

③ 불법 소프트웨어를 설치하거나 복사하지 않는다.

④ 사용의 편리성을 위해 보안 프로그램 및 백신 프로그램의 동작을 중지시킨다.

38. 다음 중 개인정보 침해 유형으로 옳지 않은 것은?

① 공개된 기업정보(업체명, 설립연도, 사업장 주소 등)를 수집하여 활용

② 차량번호와 자동차등록원부를 획득하여 활용

③ 마을 게시판에 특정 주거인의 성명, 주소, 연락처를 공지

④ 병원 내원자의 병명과 성명을 홍보활동에 활용

39. 다음 중 온라인 공간에서 지켜야 할 예절로 옳지 않은 것은?

① 실제 생활과 같은 바른 언어를 사용해야 한다.

② 자신의 행동에 대한 책임을 져야 한다.

③ 타인의 개인정보는 가공하여 자유롭게 사용한다.

④ 다른 사람의 인권이나 사생활을 존중하고 보호해야 한다.

40. 다음 중 사이버 범죄의 유형으로, 개인정보를 낚시하는 것처럼 낚아챈다는 의미의 용어는?

① 파밍(Pharming)

② 피싱(Phishing)

③ 해킹(Hacking)

④ 스머핑(Smurfing)