

정보처리기사[필기] 정오표

정보처리기사「필기」 1쇄·2쇄 독자를 위한 정오표입니다.



정보처리기사[필기] 2020 정오표(1월 20일 제2쇄)

페이지	위치	수경 전	수경 후
p.1-03	上 표 7행	<div>▼ 플랫폼 기능분석 절차</div> <div>3 결과 산출물 작성</div> <div>• 다양한.....연결하여 중개</div>	<div>▼ 플랫폼 기능분석 절차</div> <div>3 결과 산출물 작성</div> <div>• 수집된 자료를 기반으로 플랫폼 기능 분석도 작성</div>
p.1-05	上 3행	• 컴퓨터 장치들은 노트 간.....	• 컴퓨터 장치들이 노트 간.....
p.1-06	下 2행	데이터베이스의 기능은.....	DBMS의 기능은
p.1-07	上 표 9~11행 12~13행	<div>▼ DBMS 현행 시스템.....</div> <div>상호 호환성</div> <div>기술 지원</div> <div>• 공급 업체들의.....기술 지원</div> <div>• 다수의 정보 공유</div> <div>• 오픈 소스 여부</div> <div>• 설치 가능한 종류</div> <div>• 다양한 지원되는 JDBC, ODBC</div>	<div>▼ DBMS 현행 시스템.....</div> <div>상호 호환성</div> <div>기술 지원</div> <div>• 설치 가능한 종류</div> <div>• 다양한 지원되는 JDBC, ODBC</div> <div>• 공급 업체들의.....기술 지원</div> <div>• 다수의 정보 공유</div> <div>• 오픈 소스 여부</div>
p.1-09	문 3의 해설 3행	• 동시 송수신 방식,	• 단방향 방식,
p.1-16	문 2의 해설 표	스크럼 미팅 매일 15분 정도	데일리 미팅 매일 15분 정도
p.1-17	문 8, 9의 해설: 표	객체 객체 간 상호작용을	시퀀스 객체 간 상호작용을
p.1-26	上 표 5행	<div>▼ UI 구동 환경의 정의</div> <div>모니터 해상도 확인</div> <div>모니터 해상도는 1024×768 등</div>	<div>▼ UI 구동 환경의 정의</div> <div>모니터 해상도 확인</div> <div>모니터 해상도는 1208×1024 등</div>
p.1-28	下 6행	(6) UI 패턴 모델(Pattern Model) 정의	5 UI 패턴 모델(Pattern Model) 정의
p.1-30	上 1행 그림	<div>5 UI 표준 수립을 위한 조직의 구성</div> <div>• 사용자 분석 및 니스(nedes) 조사</div>	<div>6 UI 표준 수립을 위한 조직의 구성</div> <div>• 사용자 분석 및 니즈(needs) 조사</div>
p.1-41	下 표 4행	<div>▼ 감성공학 관련 기술의 종류</div> <div>감성공학 기반 기술</div> <div>인간공학</div> <div>• 인간의 특성을 편리하기 만드는 응용학문</div>	<div>▼ 감성공학 관련 기술의 종류</div> <div>감성공학 기반 기술</div> <div>인간공학</div> <div>• 인간의 특성을 편리하게 만드는 응용학문</div>
p.1-43	上 6행	• UI 설계 도구를.....인 도구, UI 설계 도구로 나눌 수 있다.	• UI 설계 도구를 인 도구로 나눌 수 있다.
p.1-49	下 표 5~6행	<div>▼ 결합도 유형</div> <div>외부 결합도 (External Coupling)</div> <div>모듈이 다수의 수행할 경우</div>	<div>▼ 결합도 유형</div> <div>외부 결합도 (External Coupling)</div> <div>두 개의 모듈이 외부에서 도입된 데이터 포맷, 통신 프로토콜 또는 디바이스 인터페이스를 공유할 경우</div>
p.1-64	문 10	② 캡슐화된 객체의...변경이 발생하게 되어 오류의...	② 캡슐화된 객체의.....변경으로 인한 오류의.....
p.1-65	문 16	③ 개체 모델의 주요요소의	③ 객체 모델의 주요요소의
p.1-68	표 추가	<div>▼ 내·외부 인터페이스 관련</div> <div>순서 프로세스 설명</div> <div>1 내·외부 인터페이스 관련 명세서 및 현황 자료 준비</div>	<div>▼ 내·외부 인터페이스 관련</div> <div>순서 프로세스 설명</div> <div>1 요구사항 식별 내·외부 인터페이스 관련 명세서 및 현황 자료 준비</div>
p.1-70	표 2~3행 중복 삭제	<div>▼ 내·외부 인터페이스 요구사항</div> <div>순서 프로세스 설명</div> <div>1 내·외부 인터페이스 요구사항 정의서 세분화</div> <div>• 내·외부 인터페이스 요구사항.....</div> <div>• 내·외부 인터페이스 요구사항.....</div>	<div>▼ 내·외부 인터페이스 요구사항</div> <div>순서 프로세스 설명</div> <div>1 내·외부 인터페이스 요구사항 정의서 세분화</div> <div>• 내·외부 인터페이스 요구사항.....</div>
p.1-77	문 7	07 요구공학 프로세스 올바르게 짝지어진 것은?	07 요구공학 프로세스 올바르게 짝지어진 것은?
p.1-78	문 10 해설	인스펙은 소프트웨어 요구, 설계,	인스펙션은 소프트웨어 요구, 설계,
p.1-82	下 1 인터페이스 데이터 종류부로 인터페이스 데이터 종류부로
p.1-86	표 14~18행 중복 내용 삭제	<div>▼ 내·외부 송·수신 연계방식</div> <div>간접 연계방식 장점</div> <div>• 송·수신 처리 및 현황을.....</div> <div>• 서로 다른 네트워크와</div> <div>• 인터페이스 변경 시에도</div> <div>- 이하 3개 반복 내용 - 삭제 -</div>	<div>▼ 내·외부 송·수신 연계방식</div> <div>간접 연계방식 장점</div> <div>• 송·수신 처리 및 현황을.....</div> <div>• 서로 다른 네트워크와</div> <div>• 인터페이스 변경 시에도</div>
p.1-95	上 표 8행	<div>▼ 인터페이스 목록 주요 항목</div> <div>통신 유형</div> <div>• ... 통신 유형(단방향, 동기, 비동기)</div>	<div>▼ 인터페이스 목록 주요 항목</div> <div>통신 유형</div> <div>• ... 통신 유형(단방향, 양방향, 동기, 비동기)</div>

페이지	위치	수정 전	수정 후								
p.2-03	上 표 11행	<div>▼ 리스트의 종류</div> <div>연결 리스트 (Linked List) • 포인터를 통해 추가되어 순차 리스트에 ...</div>	<div>▼ 리스트의 종류</div> <div>연결 리스트 (Linked List) • 포인터를 통해 ... 추가되어 선형 리스트에 ...</div>								
p.2-04	그림	<div>PUT</div> <div></div> <div>▲ 큐의 개념</div>	<div>PUSH</div> <div></div> <div>▲ 큐의 개념</div>								
p.2-08	下 표 3행	<div>▼ 그래프 용어 정리</div> <table><tr><th>용어</th><th>설명</th></tr><tr><td>기본 경로(Basic Path)</td><td>한 경로의 모든 간선</td></tr></table>	용어	설명	기본 경로(Basic Path)	한 경로의 모든 간선	<div>▼ 그래프 용어 정리</div> <table><tr><th>용어</th><th>설명</th></tr><tr><td>단순 경로(Simple Path)</td><td>한 경로의 모든 간선</td></tr></table>	용어	설명	단순 경로(Simple Path)	한 경로의 모든 간선
용어	설명										
기본 경로(Basic Path)	한 경로의 모든 간선										
용어	설명										
단순 경로(Simple Path)	한 경로의 모든 간선										
p.2-15	上 8 분포도	분포도=(1 / (컬럼 값의 종류) × 100	분포도=(1 / (컬럼 값의 종류)) × 100% (단위는 %)								
p.2-16	上 표 3행	<div>▼ 뷰 속성</div> <table><tr><th>속성</th><th>설명</th></tr><tr><td>FORCE</td><td>본 테이블의 존재 여부에</td></tr></table>	속성	설명	FORCE	본 테이블의 존재 여부에	<div>▼ 뷰 속성</div> <table><tr><th>속성</th><th>설명</th></tr><tr><td>FORCE</td><td>기본 테이블의 존재 여부에</td></tr></table>	속성	설명	FORCE	기본 테이블의 존재 여부에
속성	설명										
FORCE	본 테이블의 존재 여부에										
속성	설명										
FORCE	기본 테이블의 존재 여부에										
p.2-17	下 표 5행	<div>▼ 파티션의 장점</div> <table><tr><th>속성</th><th>설명</th></tr><tr><td>경합 감소</td><td>디스크 스트라이핑로 입출력</td></tr></table>	속성	설명	경합 감소	디스크 스트라이핑로 입출력	<div>▼ 파티션의 장점</div> <table><tr><th>속성</th><th>설명</th></tr><tr><td>경합 감소</td><td>디스크 스트라이핑으로 입출력</td></tr></table>	속성	설명	경합 감소	디스크 스트라이핑으로 입출력
속성	설명										
경합 감소	디스크 스트라이핑로 입출력										
속성	설명										
경합 감소	디스크 스트라이핑으로 입출력										
p.2-18	上 6행 테이블을 구성하는 활용된다. 테이블을 구성하는 데 활용된다.								
p.2-20	문 5 해설: 표	<table><tr><td>FORCE</td><td>본 테이블의 존재 여부에</td></tr></table>	FORCE	본 테이블의 존재 여부에	<table><tr><td>FORCE</td><td>기본 테이블의 존재 여부에</td></tr></table>	FORCE	기본 테이블의 존재 여부에				
FORCE	본 테이블의 존재 여부에										
FORCE	기본 테이블의 존재 여부에										
p.2-33	표 10행	<div>▼ 단위 모듈 테스트의 종류</div> <table><tr><th>종류</th><th>설명</th></tr><tr><td>화면 기반 테스트</td><td>• 화면 기반 테스트 단위 테스트에 참여</td></tr></table>	종류	설명	화면 기반 테스트	• 화면 기반 테스트 단위 테스트에 참여	<div>▼ 단위 모듈 테스트의 종류</div> <table><tr><th>종류</th><th>설명</th></tr><tr><td>화면 기반 테스트</td><td>• 화면 기반 테스트 단위 모듈 테스트에 참여</td></tr></table>	종류	설명	화면 기반 테스트	• 화면 기반 테스트 단위 모듈 테스트에 참여
종류	설명										
화면 기반 테스트	• 화면 기반 테스트 단위 테스트에 참여										
종류	설명										
화면 기반 테스트	• 화면 기반 테스트 단위 모듈 테스트에 참여										
p.2-35	下 그림	<div>결정</div> <div></div> <div>▲ 조건 커버리지</div>	<div>조건</div> <div></div> <div>▲ 조건 커버리지</div>								
p.2-40	上 표 4행	<div>▼ 형상 관리 도구의 기능</div> <table><tr><th>기능</th><th>설명</th></tr><tr><td>커밋 (Commit)</td><td>개발자가 소스를 업데이트가 되었음을 때에 형상 관리.....</td></tr></table>	기능	설명	커밋 (Commit)	개발자가 소스를 업데이트가 되었음을 때에 형상 관리.....	<div>▼ 형상 관리 도구의 기능</div> <table><tr><th>기능</th><th>설명</th></tr><tr><td>커밋 (Commit)</td><td>개발자가 소스를...업데이트가 되었을 때 형상 관리...</td></tr></table>	기능	설명	커밋 (Commit)	개발자가 소스를...업데이트가 되었을 때 형상 관리...
기능	설명										
커밋 (Commit)	개발자가 소스를 업데이트가 되었음을 때에 형상 관리.....										
기능	설명										
커밋 (Commit)	개발자가 소스를...업데이트가 되었을 때 형상 관리...										
p.2-48	下 표 12행	<div>▼ 애플리케이션 배포 도구 세부기술</div> <table><tr><th>항목</th><th>설명</th></tr><tr><td>MPGE-21</td><td>• 멀티미디어 관련 요소</td></tr></table>	항목	설명	MPGE-21	• 멀티미디어 관련 요소	<div>▼ 애플리케이션 배포 도구 세부기술</div> <table><tr><th>항목</th><th>설명</th></tr><tr><td>MPEG-21</td><td>• 멀티미디어 관련 요소</td></tr></table>	항목	설명	MPEG-21	• 멀티미디어 관련 요소
항목	설명										
MPGE-21	• 멀티미디어 관련 요소										
항목	설명										
MPEG-21	• 멀티미디어 관련 요소										
p.2-54	문 6 해설: 표	<table><tr><td>모정개 영정추</td><td>..... 노트 작성 / 추가 개선 항목 식</td></tr></table>	모정개 영정추 노트 작성 / 추가 개선 항목 식	<table><tr><td>모정개 영정추</td><td>..... 노트 작성 / 추가 개선 항목 식별</td></tr></table>	모정개 영정추 노트 작성 / 추가 개선 항목 식별				
모정개 영정추 노트 작성 / 추가 개선 항목 식										
모정개 영정추 노트 작성 / 추가 개선 항목 식별										
p.2-58	上 2행	① 제품 소프트웨어 설치 매뉴얼 개념	① 제품 소프트웨어 사용자 매뉴얼 개념								
p.2-66	문 10	④ 적용 및 평가 성수도를 평가하는	④ 적용 및 평가 성속도를 평가하는								
p.2-80	문 5	05 소프트웨어 테스트 종류에 속하지 않는 것은?	05 소프트웨어 테스트 종류에 속하는 것은?								
p.2-88	下 8행	• 메인 제어 모듈은 하위 제어한다.	• 메인 제어 모듈은 하위 모듈을 제어한다.								
p.2-90	문 1 해설: 2	해설: • 메인 제어 모듈은 하위 제어한다.	해설: • 메인 제어 모듈은 하위 모듈을 제어한다.								
p.3-12	문 10	정답: 10 ④	정답: 10 답 없음								
p.4-34	문 5	④ 자바(JAVA)는 안전 코드(Unsafe Code)와	④ 자바(JAVA)는 불안전 코드(Unsafe Code)와								