

# 소프트웨어공학

문 1. 애자일 선언문은 애자일 방법론이 추구하고 있는 가치를 요약하고 있다. 애자일 선언문의 내용으로 옳은 것은?

- ① 포괄적인 문서보다는 제대로 동작하는 소프트웨어에 더 가치를 둔다.
- ② 고객과의 협력보다는 계약 협상에 더 가치를 둔다.
- ③ 변화에 대응하는 것보다는 계획을 따르는 것에 더 가치를 둔다.
- ④ 개인과 상호작용보다는 도구나 프로세스에 더 가치를 둔다.

문 2. 다음에서 설명하는 아키텍처는?

- 시스템은 여러 개의 실행 모듈 또는 컴포넌트로 구성되며 각 컴포넌트는 독립된 기능을 제공한다.
- 시스템의 서비스는 컴포넌트들의 기능을 조합하여 제공된다.
- 컴포넌트가 상호 작용하는 데이터베이스는 다른 컴포넌트의 데이터베이스와 독립적이다.
- 각 컴포넌트의 실패는 격리되며 일부가 실패해도 전체 시스템이 중단되지 않는다.
- 각 컴포넌트를 독립적으로 개발하고 배포할 수 있으므로 지속적 통합과 지속적 배포가 가능하다.

- ① 피어-투-피어(peer-to-peer) 아키텍처
- ② 저장소(repository) 아키텍처
- ③ 마스터-슬레이브(master-slave) 아키텍처
- ④ 마이크로서비스(microservice) 아키텍처

문 3. 다음은 무엇에 사용되는 도구인가?

- JUnit
- Mockito
- JMeter

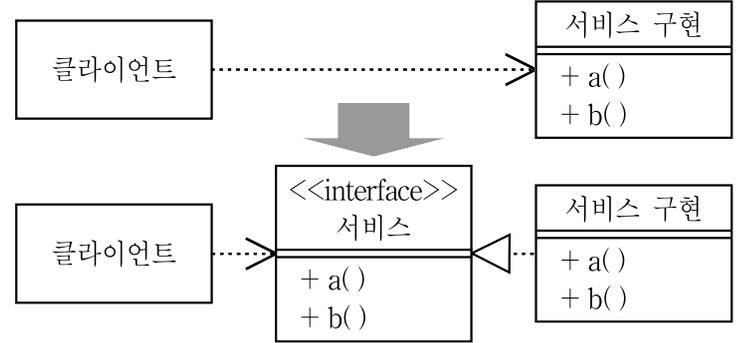
- ① 버전 관리
- ② 프로젝트 관리
- ③ 소프트웨어 설계
- ④ 소프트웨어 테스트

문 4. CMMI 프로세스 성숙도 수준(maturity level) 중 관리(Managed) 단계의 특징으로만 묶은 것은?

- ㄱ. 기본적인 프로젝트 관리 프로세스가 정의되어 비용, 일정, 기능 등을 추적할 수 있다.
- ㄴ. 새로운 프로젝트에 대한 계획과 관리가 이전의 성공한 프로젝트에 근거하여 이루어진다.
- ㄷ. 조직의 소프트웨어 프로세스를 전담하는 소프트웨어공학 프로세스 그룹이 있다.
- ㄹ. 프로세스 개선을 지속적으로 추진하여 프로세스 능력 수준을 높인다.

- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄴ, ㄷ
- ③ ㄱ, ㄴ, ㄹ
- ④ ㄴ, ㄷ, ㄹ

문 5. 그림과 같이 서비스 구현 클래스의 a(), b() 연산을 사용하는 클라이언트 클래스가 서비스 구현 클래스에 직접 의존하는 관계에서 클라이언트 클래스가 서비스 인터페이스에 의존하고 서비스 구현 클래스는 서비스 인터페이스를 구현하는 것으로 설계를 변경하였다. 다음 중 이와 가장 관련이 깊은 SOLID 설계 원칙은?



- ① 단일 책임 원칙(Single Responsibility Principle)
- ② 리스코프 치환 원칙(Liskov Substitution Principle)
- ③ 의존관계 역전 원칙(Dependency Inversion Principle)
- ④ 인터페이스 분리 원칙(Interface Segregation Principle)

문 6. 어떤 웹 서비스 시스템은 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 이 시스템과 관련하여 ISO/IEC 9126 품질 특성 중에서 개선할 필요가 있는 것은?

- 온라인/오프라인 도움말을 제공하지 않는다.
- 시스템이 제공하는 기능을 메뉴명으로 이해하기 어렵다.
- 모든 웹 페이지에서 홈페이지로 바로 가는 '홈 버튼'이 제공되지 않아 이전 페이지로 이동하는 '뒤로 가기 버튼'을 이용하여 여러 단계를 거쳐 홈페이지로 갈 수 밖에 없다.

- ① 효율성(efficiency)                      ② 사용성(usability)
- ③ 이식성(portability)                      ④ 유지보수성(maintainability)

문 7. 스크럼(Scrum)의 제품 백로그(product backlog)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 제품 백로그에 있는 업무 목록은 프로젝트를 수행하는 동안 수정되고 정제된다.
- ② 제품 백로그의 업무 중 높은 우선순위를 갖는 항목부터 개발한다.
- ③ 제품 백로그에 있는 업무의 우선순위를 결정한 후에는 변경하지 않는다.
- ④ 제품 책임자(product owner)가 제품 백로그를 관리한다.

문 8. 개발자 A는 <명세>에 따라 <코드>를 작성한 후 테스트를 수행하였다. A는 100% 문장 커버리지를 달성하면서 동시에 프로그램의 오류를 발견할 수 있었다. A가 사용한 테스트 입력은? (단, 단축 연산(short-circuit evaluation)은 수행하지 않는다)

— <명 세> —  
두 정수를 입력 받아 두 정수 중 적어도 하나가 음수이면 두 정수의 곱을 반환하고 그렇지 않다면 두 정수의 합을 반환한다.

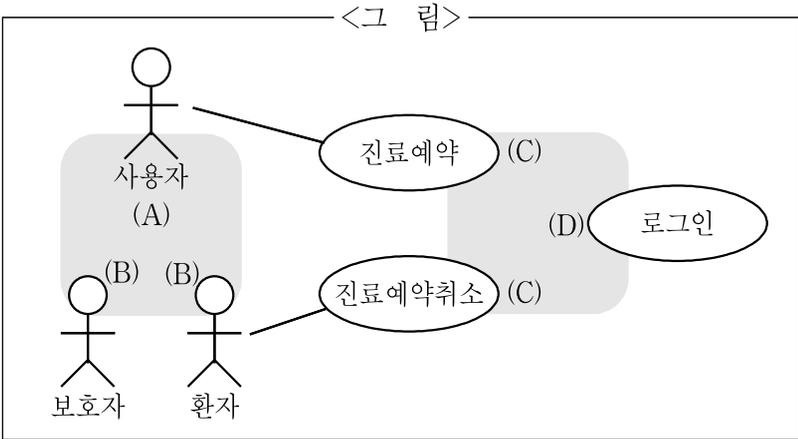
— <코 드> —  

```
int foo(int v1, int v2) {
    int v3 = v1*v2;
    if (v1 >= 0 || v2 >= 0)
        v3 = v1+v2;
    return v3;
}
```

- ① (v1 = -2, v2 = 2)
- ② (v1 = 2, v2 = 0)
- ③ (v1 = -2, v2 = -2)
- ④ (v1 = 0, v2 = 0)

문 9. <그림>은 <보기>에서 기술하고 있는 병원 진료 시스템의 일부 명세에 해당하는 유스케이스 다이어그램이다. <그림>에서 '사용자'와 '보호자', '사용자'와 '환자' 사이에 들어갈 관계와 '진료예약'과 '로그인', '진료예약취소'와 '로그인' 사이에 들어갈 관계로 옳은 것은? (단, A, B, C, D는 다이어그램의 구성 요소가 아니며 관계의 방향을 지시한다)

<보 기>  
병원 진료 시스템 사용자로 환자와 보호자가 있다. 환자는 진료예약이나 진료예약취소를 모두 할 수 있는 반면에 보호자는 진료예약만이 가능하다. 또한 진료예약이나 진료예약취소를 하기 위해서는 반드시 로그인 절차가 필요하다.



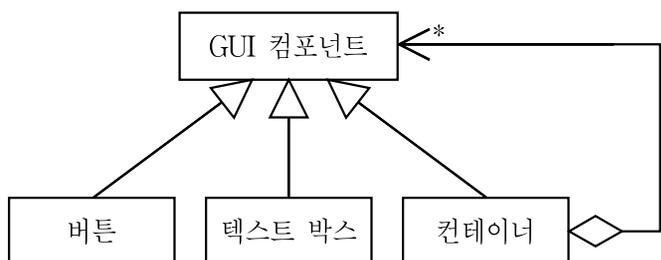
- ① (A) ← (B), (C) .....<<include>> (D)
- ② (A) ← (B), (C) <<extend>> (D)
- ③ (A) → (B), (C) .....<<include>> (D)
- ④ (A) → (B), (C) <<extend>> (D)

문 10. 다음은 어떤 시스템의 유지보수를 위한 요구사항의 일부이다. 아래 요구사항에 따라 수행한 유지보수 활동이 기존 기능에 영향을 끼쳤는지 알아보기 위해 수행하는 테스트는?

Req-01	윈도우 환경에서 동작하는 시스템을 리눅스 환경에서도 동작하도록 한다.
Req-02	SMS 문자 발송 기능의 오류를 수정한다.
Req-03	논리 흐름을 보다 이해하기 쉽도록 코드 구조를 개선한다.

- ① 회귀 테스트(regression testing)
- ② 사용성 테스트(usability testing)
- ③ 성능 테스트(performance testing)
- ④ 보안성 테스트(security testing)

문 11. 다음 클래스 다이어그램으로 표현한 설계에서 사용한 디자인 패턴은?



- ① Adapter 패턴
- ② Composite 패턴
- ③ Observer 패턴
- ④ Factory Method 패턴

문 12. 어떤 소프트웨어의 고장 간 평균 시간(MTBF; Mean Time Between Failures)이 2,500시간이고 평균 수리 시간(MTTR; Mean Time To Repair)이 100시간일 때 평균 가동 시간(MTTF; Mean Time To Failure)과 가용성(availability)은? (단, 소수점 이하에서 반올림한다)

- ① 2,400시간, 92 %
- ② 2,400시간, 96 %
- ③ 2,600시간, 92 %
- ④ 2,600시간, 96 %

문 13. 형상관리의 형상 제어(configuration control) 활동에서 수행하는 작업으로만 묶은 것은?

- ㄱ. 형상 항목과 형상 식별자 선정
- ㄴ. 변경 요청사항에 대한 심사 및 변경 실시
- ㄷ. 변경 내용을 확인하고 베이스라인 수립
- ㄹ. 형상 관리 계획서대로 형상관리가 진행되고 있는지 검증

- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄴ, ㄷ
- ③ ㄴ, ㄹ
- ④ ㄷ, ㄹ

문 14. 다음은 리팩토링 전후의 코드 변화이다. 적용된 리팩토링 기법에 해당하는 것은?

```
public void myMethod(int n) {
    if (isEven(n))
        System.out.println("Even");
    else
        System.out.println("Odd");
}
private boolean isEven(int number) {
    return number % 2 == 0;
}
```



```
public void myMethod(int n) {
    if (n % 2 == 0)
        System.out.println("Even");
    else
        System.out.println("Odd");
}
```

- ① 메소드 은폐(Hide Method)
- ② 메소드 추출(Extract Method)
- ③ 메소드 내용 직접 삽입(Inline Method)
- ④ 메소드를 매개변수로 전환(Parameterize Method)

문 15. 소프트웨어 테스트 문서에 관한 국제 표준은?

- ① ISO/IEC 9899
- ② IEEE 828
- ③ IEEE 829
- ④ IEEE 1042

문 16. 다음은 두 정수를 입력받아 큰 값을 출력하는 프로그램이다. 이 프로그램에서 caller 함수와 max 함수 간의 결합도와 max 함수의 응집도를 바르게 나열한 것은?

```
void caller(int x, int y) {
    int maxVal = max(x, y);
    printf("%d", maxVal);
}

int max(int v1, int v2) {
    if (v1 > v2) return v1;
    else return v2;
}
```

- ① 제어(control) 결합도, 논리적(logical) 응집도
- ② 제어(control) 결합도, 기능적(functional) 응집도
- ③ 데이터(data) 결합도, 논리적(logical) 응집도
- ④ 데이터(data) 결합도, 기능적(functional) 응집도

문 17. 다음 용어에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 사용자 스토리(User Story)는 개발자 관점에서 프로젝트를 통해 구현하고 싶은 기능을 상세하게 표현한 알고리즘이다.
- ② 베이스라인(Baseline)은 공식적인 변경절차 없이 언제라도 개발자가 변경할 수 있는 상태에 있는 산출물의 집합이다.
- ③ 기능 점수(Function Point)는 시스템을 구현한 기술에 의존적이고 개발자에 의해 식별되는 기능에 기반하여 시스템의 크기를 측정하는 척도이다.
- ④ 순환 복잡도(Cyclomatic Complexity)는 원시 코드의 복잡도를 정량적으로 평가하는 척도이며 기본 경로(basis path) 테스트와 밀접한 관련이 있다.

문 18. <명세>는 어떤 과목의 통과 여부를 결정하는 프로그램에 대한 명세이다. <코드>의 프로그램은 <명세>에 따라 작성하였지만 오류가 있다. <코드>의 오류를 검출할 수 있는 테스트 기법과 테스트 입력을 바르게 짝 지은 것은?

— <명 세> —

입력 점수가 70보다 크거나 같으면 통과이고 그렇지 않으면 통과하지 못한다. 점수는 0이상 100이하 범위를 갖는 정수형이다. 프로그램의 반환 값이 0이면 통과, 1이면 통과하지 못함, -1이면 입력이 범위를 벗어났음을 나타낸다.

— <코 드> —

```
int passOrNot(int score) {
    if ((score > 100) || (score < 0)) return -1;
    if (score > 70) return 0;
    else return 1;
}
```

- ① 경계 값 분석 기법, 70
- ② 경계 값 분석 기법, 100
- ③ 동등 분할 기법, 50
- ④ 동등 분할 기법, 80

문 19. 유스케이스 분석 기법에서는 유스케이스를 바탕으로 세 가지 유형의 클래스들을 도출한다. 다음 중에서 이에 해당하지 않는 클래스 유형은?

- ① 제어(control) 클래스
- ② 경계(boundary) 클래스
- ③ 싱글톤(singleton) 클래스
- ④ 엔티티(entity) 클래스

문 20. 다음 Java 코드의 MyEmployeeService, EmployeeService, EmployeeDao, Employee 클래스를 UML 클래스 다이어그램으로 표현하였을 때 클래스 다이어그램에 나타나지 않는 관계는? (단, MyEmployeeService, EmployeeService, EmployeeDao, Employee 클래스는 이 외 다른 클래스와 아무 관계가 없다)

```
class MyEmployeeService extends EmployeeService{
    private EmployeeDao employeeDao;
    public void setEmployeeDao(EmployeeDao dao){
        this.employeeDao = dao;
    }
    public Employee getEmployee(String id){
        return employeeDao.get(id);
    }
    public void addEmployee(Employee emp){
        employeeDao.insert(emp);
    }
}
class EmployeeService { ... }
class EmployeeDao { ... }
class Employee { ... }
```

- ① 연관(association)
- ② 의존(dependency)
- ③ 일반화(generalization)
- ④ 실체화(realization)