

1. 클라우드 컴퓨팅 서비스 모델과 이에 대한 설명이 가장 옳게 짝지어진 것은?

- 〈 보 기 〉
- ㉠ 응용소프트웨어 개발에 필요한 개발 요소들과 실행 환경을 제공하는 서비스 모델로, 사용자는 원하는 응용소프트웨어를 개발할 수 있으나 운영체제나 하드웨어에 대한 제어는 서비스 제공자에 의해 제한된다.
 - ㉡ 응용소프트웨어 및 관련 데이터는 클라우드에 호스팅 되고 사용자는 웹 브라우저 등의 클라이언트를 통해 접속하여 응용소프트웨어를 사용할 수 있다.
 - ㉢ 사용자 필요에 따라 가상화된 서버, 스토리지, 네트워크 등의 인프라 자원을 제공한다.

- ① ㉠ - SaaS, ㉡ - PaaS, ㉢ - IaaS
- ② ㉠ - PaaS, ㉡ - IaaS, ㉢ - SaaS
- ③ ㉠ - PaaS, ㉡ - SaaS, ㉢ - IaaS
- ④ ㉠ - IaaS, ㉡ - SaaS, ㉢ - PaaS

정답 체크

- (3) • PaaS: 표준화된 플랫폼을 제공하는 서비스로, 대상자는 애플리케이션 개발자이다. 대표적인 예는 데이터베이스, 소프트웨어, 개발 도구 등이 있다.
- SaaS: 웹 브라우저를 통하여 소프트웨어를 제공하는 서비스로, 대상자는 일반사용자이다. 대표적인 예는 전자메일, 웹 컨퍼런스, 협업, CRM 등이 있다.
- IaaS: 인프라스트럭처를 제공하는 서비스로, 대상자는 네트워크 아키텍처이다. 대표적인 예는 컴퓨팅 리소스, 서버, 네트워킹 등이 있다.

2. 전자계산기의 중앙처리장치(CPU)는 4가지 단계를 반복적으로 거치면서 동작을 행한다. 4가지 단계에 가장 속하지 않는 것은?

- ① Fetch Cycle ② Interrupt Cycle
- ③ Branch Cycle ④ Execute Cycle

정답 체크

(3) 분기 사이클은 실행 사이클 안에서 발생한다.

오답 체크

(1), (2), (4) CPU는 인출, 간접, 실행, 인터럽트의 4가지 단계를 거친다.

3. ARP(Address Resolution Protocol)에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?

- ① 호스트의 MAC주소에 해당하는 IP주소를 구할 수 있다.
- ② ARP 요청은 해당 네트워크상의 모든 호스트와 라우터에게 유니캐스트(unicast)된다.
- ③ ARP 응답은 ARP 요청을 전송한 요청자와 모든 호스트에게 브로드캐스트(broadcast)된다.
- ④ ARP는 인증 기능이 없으므로 위조된 정보를 사용할 수 있다.

정답 체크

(4) MAC spoofing이 가능하다.

오답 체크

- (1) IP주소에 해당하는 MAC주소를 구할 수 있다.
- (2) ARP 요청은 MAC 브로드캐스트를 이용한다.
- (3) ARP 응답은 MAC 유니캐스트를 이용한다.

4. Access Time이 빠른 순서로 나열할 때 가장 옳은 것은?

〈 보기 〉	
㉠ Cache Memory	㉡ Register
㉢ Main Memory	㉣ Magnetic Disk

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

정답 체크

(2) 접근 속도는 다음과 같다.

Register > Cache Memory(SRAM, L1과 L2가 존재함) > Main Memory(DRAM) > Magnetic Disk(HDD)

5. 비선점(Non-Preemptive) 스케줄링에 가장 해당하지 않는 것은?

- ① SRT(Shortest Remaining Time)
- ② FCFS(First Come First Served)
- ③ SJF(Shortest Job First)
- ④ HRN(Highest Response ratio Next)

정답 체크

(1) 선점 스케줄링이다. 이외에도 RR, MLQ, MLFQ 등이 존재한다.

오답 체크

(2), (3), (4) FCFS, SJF, HRN 등은 비선점 스케줄링이다.

6. 다음에서 운영체제에 대한 설명으로 옳은 것만을 고른 것은?

〈 보기 〉	
㉠ 운영체제는 중앙처리장치, 주기억장치, 보조 기억장치, 주변장치 등의 컴퓨터 자원을 할당 및 관리하는 시스템 소프트웨어이다.	
㉡ 스푼링(spooling)은 CPU와 입출력 장치의 속도 차이를 줄이기 위해 주기억장치의 일부분을 버퍼처럼 사용하는 것이다.	
㉢ 비선점(non-preemptive) 방식의 CPU 스케줄링 기법은 CPU를 사용하고 있는 현재의 프로세스가 종료된 후 다른 프로세스에 CPU를 할당하는데 대표적으로 RR(Round Robin) 스케줄링 기법이 있다.	
㉣ 가상메모리(virtual memory)는 디스크와 같은 보조기억장치에 가상의 공간을 만들어 주기억 장치처럼 활용하도록 하여 실제 주기억장치의 물리적 공간보다 큰 주소 공간을 제공한다.	

- ① ㉠, ㉡ ② ㉠, ㉢

③ ㉠, ㉡

④ ㉢, ㉣

정답 체크

③

㉠. 운영체제의 주된 역할은 자원 관리와 인터페이스이다. 자원은 중앙처리장치(CPU), 주기억장치(DRAM), 보조기억장치(HDD or SSD), 주변장치(I/O)를 의미하고, 해당 자원이 유한하기 때문에 이를 사용하려고 하는 프로세스들이 자원을 사용할 수 있도록 관리(할당 및 회수)를 해주어야 한다. 인터페이스는 윈도우즈의 GUI처럼 사용자의 요청을 받아 하드웨어 자원에게 전달하고, 하드웨어 자원의 응답을 받아 다시 사용자에게 응답하는 역할을 한다.

㉡. 가상메모리(Virtual memory)는 사용자와 논리적 주소(보조기억장치)를 물리적(주기억장치)으로 분리하여 사용자가 주기억장치 용량을 초과한 프로세스에 주소를 지정해서 메모리를 제한 없이 사용할 수 있도록 하는 것이다. 프로그램 전체를 동시에 실행하지 않으므로, 요구한 메모리 전체가 아닌 일부만 적재해도 실행 가능한 원리를 이용한다.

오답 체크

①, ②, ④

㉢. 스펀링은 CPU와 입출력 장치(프린터)의 속도 차이를 줄이기 위해 보조기억장치(HDD or SSD)의 일부를 버퍼처럼 사용한다. 버퍼링은 CPU와 입출력 장치(키보드)의 속도 차이를 줄이기 위해 주기억장치(DRAM)의 일부를 버퍼처럼 사용한다.

㉣. RR은 자신(프로세스)에게 주어진 시간 할당량(Time quantum or Time slice)만큼 사용하고 다른 프로세스에게 CPU를 강제로 내어주어야 하기 때문에 대표적인 선점(Preemptive) 방식이다.

7. UNIX 시스템에서 커널의 수행 기능에 해당하는 것으로 가장 옳지 않은 것은?

- ① 프로세스 관리 ② 기억장치 관리
- ③ 입출력 관리 ④ 명령어 해독

정답 체크

(4) CPU의 기능이다.

오답 체크

(1), (2), (3) 커널에서는 파일 관리, 메모리 관리, 프로세스 스케줄링 등을 수행한다.

8. 파이프라이닝(pipelining) 기법이 적용된 중앙처리장치(CPU)에서의 파이프라인 해저드(pipeline hazard) 종류와 대응 방법을 바르게 짝지은 것만을 모두 고른 것은?

〈 보 기 〉	
㉠ 데이터 해저드(data hazard) → 데이터 전방 전달(data forwarding)	
㉡ 구조적 해저드(structural hazard) → 부족한 자원의 추가	
㉢ 제어 해저드(control hazard) → 분기 예측(branch prediction)	

- ① ㉠, ㉡ ② ㉠, ㉢
- ③ ㉡, ㉢ ④ ㉠, ㉡, ㉢

정답 체크

④

ㄱ. 데이터 해저드: 명령의 값이 현재 파이프라인에서 수행 중인 이전 명령의 값에 종속됨을 의미한다. 이런 경우 데이터 전방 전달(forwarding or bypassing, 결과가 저장되기 전에 미리 사용함)을 수행하면 된다. 아니면 파이프라인 스톱(stall, 어떤 명령어도 수행하지 않는 NOP 실행)을 사용한다.

ㄴ. 구조적 해저드: 하드웨어가 여러 명령들의 수행을 동시에 지원하지 않기 때문에 발생한다. 자원 충돌이 발생한 것이므로 부족한 자원을 추가하면 된다.

ㄷ. 제어 해저드: 분기(jump, branch 등) 명령어에 의해서 발생한다. 분기를 결정된 시점에, 잘못된 명령이 파이프라인에 있기 때문에 발생하는 것을 의미한다. 해결 방법으로는 분기 예측(분기를 예측하고 분기된 곳의 명령어를 가지고 온다), 지연 분기(어차피 수행할 명령어들을 미리 가지고 와서 수행한다) 등이 존재한다. 아니면 파이프라인 스톱(stall, 어떤 명령어도 수행하지 않는 NOP 실행)을 사용한다.

9. 유비쿼터스 컴퓨팅에 대한 설명으로 가장 옳지 않은 것은?

- ① 노매딕(nomadic) 컴퓨팅은 현실 세계와 가상 화면을 결합하여 보여주는 기술이다.
- ② 감지 컴퓨팅은 컴퓨터가 센서 등을 이용하여 사용자의 행위 또는 주변 환경을 인식하여 필요 정보를 제공하는 기술이다.
- ③ 퍼베이시브(pervasive) 컴퓨팅은 컴퓨터가 도처에 편재되도록 하는 기술이다.
- ④ 웨어러블(wearable) 컴퓨팅은 컴퓨터 착용을 통해 컴퓨터를 인간 몸의 일부로 여길 수 있도록 하는 기술이다.

정답 체크

(1) 노매딕: 해당 설명은 증강 현실이고, 노매딕은 선(네트워크)과 연결의 제약을 없애고 네트워킹의 이동성을 극대화하여 특정장소가 아닌, 어디에서나 컴퓨터를 사용할 수 있게 하는 기술이다. 현재는 이동통신(LTE, 5G)과 스마트폰을 이용해서 노매딕 컴퓨팅을 구현하고 있다.

오답 체크

(2) 감지: 인간이 감각기관을 통하여 외부환경의 상태를 느끼는 것처럼 센서라는 장치를 이용하여 정보를 획득하여 사용자에게 정보를 제공하거나 스스로 처리하는 것을 말한다. 예를 들어, 컵에 온도를 측정할 수 있는 장치가 있다면 이를 감지 컴퓨팅이라고 한다.

(3) 퍼베이시브: 생활 속 구석구석 파고드는 컴퓨터 관련 기술로서, 사무실 외부나 자동차 안 등 어느 곳에서도 자유롭게 회사의 정보망에 연결해 업무를 처리하고 교통상황·기상 등 간단한 정보조회는 물론 금융업무도 볼 수 있는 컴퓨팅 환경을 의미한다.

(4) 웨어러블: 안경, 시계, 의복 등과 같이 착용할 수 있는 형태로 된 컴퓨터를 뜻한다. 예를 들면, 스마트 워치나 구글 글래스 등을 들 수 있다.

10. 캐시메모리의 매핑(mapping) 방법이 아닌 것은?

- ① direct mapping
- ② indirect mapping
- ③ associative mapping
- ④ set-associative mapping

정답 체크

(2) 간접 매핑은 존재하지 않는다.

오답 체크

- (1) 주소를 태그, 슬롯, 단어로 나눈다.
- (3) 주소를 태그, 단어로 나눈다(슬롯이 없음).
- (4) 주소를 태그, 집합, 단어로 나눈다(슬롯 대신 집합이 들어감).

11. Unix에서 <보기>의 작업을 수행하는 명령어들을 나열한 것 중 가장 옳은 것은?

〈 보 기 〉			
㉠ 디렉터리 내의 파일 목록 확인			
㉡ 현재 실행 중인 프로세스들의 정보를 확인			
㉢ 현재 실행 중인 특정 프로세스 종료			
㉣ 파일 또는 디렉터리의 디스크 사용량 확인			
① ㉠ ls	㉡ netstat	㉢ bg	㉣ wc
② ㉠ dir	㉡ ps	㉢ bg	㉣ wc
③ ㉠ ls	㉡ netstat	㉢ kill	㉣ du
④ ㉠ ls	㉡ ps	㉢ kill	㉣ du

정답 체크

(4) ls : 파일의 목록을 표시하는 기능을 수행한다.

ps : 대부분의 유닉스 계통 운영 체제에서 현재 실행되고 있는 프로세스들을 표시한다(process status).

kill : 시스템상에서 동작하고 있는 프로세스에 간단한 메시지를 보내는 명령어이다. 기본적으로 보내는 메시지는 종료 메시지이고 프로세스에 종료하는 것을 요구한다.

du : 디렉토리별로 디스크 사용량을 알려주는 명령어이다.

오답 체크

(1), (2), (3) netstat : 유닉스, 리눅스, 윈도우에서 전송 제어 프로토콜, 라우팅 테이블, 수많은 네트워크 인터페이스, 네트워크 프로토콜 통계를 위한 네트워크 연결을 보여주는 명령 줄 도구이다. 예를 들면, 현재 내 컴퓨터가 맺고 있는 TCP/UDP 연결 정보를 확인하기 위해 사용한다.

bg : 현재 실행중인 프로세스를 백그라운드로 전환하는 명령어이다.

wc : 각각의 파일에 대한 줄, 단어, 문자, 그리고 바이트 수를 알려준다.

dir : 윈도우에서 ls와 비슷한 역할을 수행한다.

12. 다음 중 <보기>의 Java 프로그램 실행 결과로 가장 옳은 것은?

〈 보 기 〉
class CodeRunner {
public static void main(String[] args) {
A obj = new C(); obj.f(); obj.g();
} }
class A {
public void f() {System.out.print("1 ");}
public static void g() {System.out.print("2 ");}

```

}
class B extends A {
public void f() {System.out.print("3 ");}
}
class C extends B {
public static void g() {System.out.print("4 ");}
}

```

- ① 3 2 ② 3 1 ③ 1 4 ④ 1 2

정답 체크

① A obj = new C(); // 자식 객체를 생성해서 부모 객체가 받음(default로 부모 객체의 메소드 호출) (자식은 부모를 포함하기 때문에 해당 관계로 성립한다)
obj.f(); // 원래 A.f()가 호출되어야 하나 동적 바인딩(실행 시간에 호출 결정)으로 인해 B.f()가 호출(다형성의 overriding 개념이다)
obj.g(); // 메소드가 static인 경우에는 동적 바인딩이 적용되지 않는다. static은 클래스를 통해 1개만 존재하기 때문이다. (상속이 무의미하다)

13. 다음 중 <보기1>의 테이블 R에 대해 <보기2>의 SQL을 수행한 결과로 가장 옳은 것은?

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center; margin: 0;"><보기1></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">A</th> <th style="padding: 5px;">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="padding: 5px;">3</td><td style="padding: 5px;">1</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">2</td><td style="padding: 5px;">4</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">3</td><td style="padding: 5px;">2</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">2</td><td style="padding: 5px;">5</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">3</td><td style="padding: 5px;">3</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">1</td><td style="padding: 5px;">5</td></tr> </tbody> </table> </div>	A	B	3	1	2	4	3	2	2	5	3	3	1	5	<p style="margin: 0;"><보기2></p> <pre style="margin: 0;">SELECT SUM(B) FROM R GROUP BY A HAVING COUNT(B) = 2;</pre>
A	B														
3	1														
2	4														
3	2														
2	5														
3	3														
1	5														

- ① 9 ② 5 ③ 6 ④ 2

정답 체크

(1) GROUP BY A HAVING COUNT(B) = 2 // A를 그룹으로 묶었을 때 동일한 속성값의 개수(중복의 개수)가 2인 것을 찾는다. (3은 3개, 2는 2개, 1은 1개), GROUP BY A HAVING COUNT(*) = 2와 같이 써도 무방하다.
SUM(B) // 찾아진 2에서 B의 값을 합하면 9(=4 + 5)가 된다.

14. 다음 중 <보기>에서 설명하는 기술로 가장 옳은 것은?

- < 보 기 >

 - 클라이언트의 요구에 대한 응답 시간을 줄일 수 있다.
 - 외부 인터넷과 연결된 트래픽을 줄일 수 있다.

- 최근 호출된 객체의 사본을 저장한다.

- ① DNS server ② NAT server
- ③ Router ④ Proxy server

정답 체크

(4) 클라이언트가 자신을 통해서 다른 네트워크 서비스에 간접적으로 접속할 수 있게 해 주는 컴퓨터 시스템이나 응용 프로그램을 가리킨다.

오답 체크

- (1) 도메인 혹은 호스트 이름을 숫자로 된 IP 주소로 해석해 주는 TCP/IP 네트워크 서비스이다.
- (2) 인터넷의 공인 IP 주소는 한정되어 있기 때문에 가급적 이를 공유할 수 있도록 하는 것이 필요한데 NAT를 이용하면 사설 IP 주소를 사용하면서 이를 공인 IP 주소와 상호 변환할 수 있도록 하여 공인 IP 주소를 다수가 함께 사용할 수 있도록 함으로써 이를 절약할 수 있는 것이다.
- (3) 패킷의 위치를 추출하여, 그 위치에 대한 최적의 경로를 지정하며, 이 경로를 따라 데이터 패킷을 다음 장치로 전향시키는 장치이다.

15. 다음 중 네트워크 장비에 대한 설명으로 가장 옳지 않은 것은?

- ① 라우터(router)는 데이터 전송을 위한 최선의 경로를 설정한다.
- ② 브리지(bridge)는 한 네트워크 세그먼트에서 들어온 데이터를 그의 물리적 주소에 관계없이 무조건 다른 세그먼트로 전달한다.
- ③ 스위치(switch)는 보안(security) 및 트래픽(traffic) 관리 기능도 제공할 수 있다.
- ④ 허브(hub)는 전달받은 신호를 그와 연결된 모든 노드들에 전달한다.

정답 체크

④ 브리지: L2 switch이다. 브리지는 들어오는 데이터 패킷을 분석하여(물리적 주소에 따라) 브리지가 주어진 패킷을 다른 세그먼트의 네트워크로 전송할 수 있는지를 결정할 수 있다. (브리지가 스위칭 허브로 발전한다)

오답 체크

- ① 라우터: L3 switch이다.
- ② 허브: 더미 허브는 MAC 주소에 상관없이 모든 포트로 브로드캐스팅하고(L1 switch), 스위칭 허브는 학습 기능을 이용해서 MAC 주소와 관련된 포트로 포워딩한다(L2 switch).
- ③ 스위치: L2 switch에도 보안 기능과 트래픽 관리 기능이 들어간다. 예전에는 L4, L7 스위치에만 적용했는데 L4, L7의 경우 로컬 네트워크에서 발생하는 보안 문제를 처리할 수 없기 때문에 L2에도 보안 기능을 제공하기 시작했다.

16. 시큐어 코딩(Secure Coding) 기법으로 가장 옳지 않은 것은?

- ① 화이트리스트 방식으로 허용된 확장자만 업로드를 허용한다.
- ② 입력 화면 폼(Form) 작성시 POST 방식보다 GET 방식을 사용한다.
- ③ 사용자로부터 입력받은 스크립트 관련 문자열을 필터링 하여 변환한다.
- ④ 인자화된 질의문(parameterized query)을 사용한다.

정답 체크

(2) GET 보다 POST가 안전한 방식이다.

오답 체크

(1) 예를 들어, exe 파일의 업로드를 허용하지 않는다.

(3) XSS 공격 예방에 효과적이다.

(4) SQL Injection 공격 예방에 효과적이다.

17. 다음 중 RAID(Redundant Array of Inexpensive Disks)에 대한 설명으로 가장 옳지 않은 것은?

① RAID-0은 디스크 스트라이핑(Disk Striping) 방식으로 중복 저장과 오류 검출 및 교정이 없는 방식이다.

② RAID-1은 디스크 미러링(Disk Mirroring) 방식으로 높은 신뢰도를 갖는다.

③ RAID-4는 데이터를 비트(bit) 단위로 여러 디스크에 분할하여 저장하는 방식이며, 별도의 패리티(parity) 디스크를 사용한다.

④ RAID-5는 별도의 패리티(parity) 디스크 대신 모든 디스크에 패리티(parity) 정보를 나누어 기록하는 방식이다.

정답 체크

③ RAID-4: 미리 정해진 블록 단위로 데이터를 분할하고 패리티를 계산한다.

오답 체크

① RAID-0: 디스크 스트라이핑 방식을 사용한다.

② RAID-1: 디스크 미러링 방식을 사용한다.

④ RAID-5: 모든 디스크에 패리티 정보를 나눈다.

18. 다음 중 소프트웨어 규모를 예측하기 위한 기능점수 (function point)를 산정할 때 고려할 사항으로 가장 옳지 않은 것은?

① 원시 코드 라인 수(Line Of Code) ② 외부입력(External Input)

③ 외부조회(External inquiry) ④ 내부논리파일(Internal Logical File)

정답 체크

기능 점수(소프트웨어의 기능이 얼마나 복잡한가를 상대적인 점수로 표현하는 것으로 라인수와 무관하게 기능이 많으면 규모도 크고 복잡도도 높다고 판단한다)는 소프트웨어 비용 산정 기법 중 수학적 산정 기법에 해당한다.

(1) 원시 코드 라인 수: 소프트웨어 비용 산정 기법 중 상향식 산정 기법에 해당한다. 원시 코드 라인 수의 비관치, 낙관치, 중간치를 측정 후 예측치를 구해 비용을 산정한다.

오답 체크

(2) 외부 입력: 데이터베이스에 데이터를 등록하거나, 수정/삭제하는 기능이다.

(3) 외부 조회: 로직이 필요 없고 DB에 존재하는 데이터를 찾아 그대로 표시만 해주는 기능이다.

(4) 내부 논리 파일: 사용자가 등록/수정/삭제/조회를 하기 위한 기능 수행의 대상이다.

19. 다음 중 캐시기억장치 교체 알고리즘에 대한 설명으로 가장 옳지 않은 것은?

① LRU는 최근에 가장 오랫동안 사용되지 않았던 블록을 교체하는 방법이다.

- ② FIFO는 캐시에 적재된 후 가장 오래된 블록을 먼저 교체하는 방법이다.
- ③ LFU는 참조 횟수를 기록함으로써 가장 많이 참조된 블록을 교체하는 방법이다.
- ④ Random은 사용 횟수와 무관하게 임의로 블록을 교체하는 방법이다.

정답 체크

- ③ LFU: 해당 설명은 MFU이고, LFU는 가장 적게 참조된 블록을 교체한다.

오답 체크

- ① LRU: 시간을 기준으로 오랫동안 사용되지 않았던 블록을 교체한다.
- ② FIFO: 들어온 순서대로 블록을 교체한다.
- ④ Random: 랜덤하게 임의의 블록을 교체한다.

20. 다음 중 <보기>에서 설명하는 C프로그램의 실행 결과로 가장 옳은 것은?

```

< 보 기 >
#include <stdio.h>
int a = 10; int b = 20; int c = 30;
void func(void) {
    static int a = 100; int b = 200;
    a++;
    b++;
    c = a;
}
int main(void) {
    func( ); func( );
    printf("a = %d, b = %d, c = %d\n", a, b, c);
}

```

- ① a = 10, b = 20, c = 30 ② a = 10, b = 20, c = 102
- ③ a = 101, b = 201, c = 101 ④ a = 102, b = 202, c = 102

정답 체크

②

printf("a = %d, b = %d, c = %d\n", a, b, c); // 일단 main 안에 지역변수 a, b, c가 없기 때문에 전역 변수 a, b, c를 출력하게 된다. func에 a, b가 있지만 해당 지역변수는 func 함수 안에서만 사용할 수 있다. 그러므로 a는 10이고, b는 20이 된다. c는 func 함수 안에서 변하기 때문에 두 번 호출되는 func 함수를 분석해야 한다.

첫 번째 func() 호출: 정적변수 a는 101이 되고, c에 할당된다.

두 번째 func() 호출: 정적변수 a는 두 번째 호출에도 해당 값이 유지하므로 102가 되고, c에 할당된다. 그러므로 최종 c는 102가 된다.