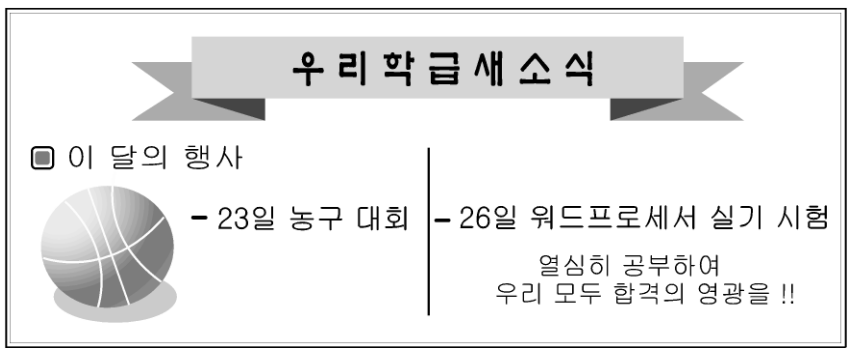
2004학년도 4월 고3 전국연합학력평가 문제지

직업탐구 영역 (컴퓨터일반)

제 4 교시 | 성명 | | 수험번호 | | | | | | 3 | | | | | *1*

◦ 먼저 수험생이 선택한 과목의 문제지인지 확인하시오.
◦ 반드시 자신이 선택한 과목의 문제지를 풀어야 합니다.
◦ 문제지에 성명과 수험 번호를 정확히 기입하시오.
◦ 답안지에 수험 번호, 선택 과목, 답을 표기할 때에는 반드시 '수험생이 지켜야 할 일'에 따라 표기하시오.
◦ 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점씩입니다.

1. 다음은 학급 신문의 일부분이다. 사용된 워드프로세서 기능을 <보기>에서 고르면?



〈 보 기〉
ㄱ. 주석　　ㄴ. 다단　　ㄷ. 개요 번호
ㄹ. 메일 머지　　ㅁ. 그림 넣기

① ㄱ, ㄷ　② ㄱ, ㅁ　③ ㄴ, ㄹ　④ ㄴ, ㅁ　⑤ ㄷ, ㄹ

2. 사회 변화에 따른 정보, 에너지, 토지의 가치 변화를 나타낸 그림의 설명으로 바른 것은?

〈 보 기〉
ㄱ. 농경 사회는 토지가 가치 창출의 중요한 역할을 하였다.
ㄴ. 산업 사회는 정보가 가치 창출의 중요한 역할을 하였다.
ㄷ. 정보 사회는 새로운 아이디어를 포함한 지적 창조력이 존중된다.
ㄹ. 정보 사회는 정보로 인하여 자기 중심에서 공동체 중심으로 가치관이 바뀌게 되었다.

① ㄱ, ㄴ　② ㄱ, ㄷ　③ ㄴ, ㄷ　④ ㄴ, ㄹ　⑤ ㄷ, ㄹ

3. '네티켓'과 관련된 대화 내용 중 (가)에 들어갈 말로 바른 것은?

학 생 : 선생님 네티켓에 대해서 말씀해 주세요.
선생님 : 네티켓(Netiquette)은 네트워크 에티켓(Network + Etiquette), 즉 인터넷 가상공간에서의 예절을 말하는 겁니다.
학 생 : 인터넷에서 지켜야 하는 예절이군요.
선생님 : 맞아요, 인터넷은 또 다른 세상 그곳에서도 예의를 지키는 것이 필요하답니다. 그러나 가상공간에서는 상대방 얼굴이 보이지 않는다고 함부로 행동하는 사람들이 많아서 안타깝군요.
학 생 : 누군지도 모르고, 얼굴도 안 보이는데 내 맘대로 행동하면 어때요?
선생님 : 게시판을 사용하는데도 예절이 있다는 것을 모르는 사람들이 많습니다. 게시판을 사용할 때 (가)

① 내용과 관계없는 제목을 써도 됩니다.
② 문법에 맞지 않아도 의사만 전달하면 됩니다.
③ 다른 사람을 비난하는 글을 올리지 말아야 됩니다.
④ 사실과 다른 내용이라도 익명을 보장하면 게시해도 됩니다.
⑤ 자기의 주장을 강조하기 위해 같은 글을 여러 번 반복해서 게시해도 됩니다.

4. 컴퓨터 기억 장치 종류와 용량의 관계를 바르게 나타낸 것은? [3점]

①　②

③　④

⑤

5. 다음 과제 해결에 적합한 프로그램 작성 절차를 <보기>에서 바르게 나열한 것은? [3점]

> 철수는 반 학생들의 체형을 조사하여 체육 시간의 수행 평가 과제를 쉽고 편리하게 해결하고 싶었다. 아래의 공식을 사용할 때 학생들의 키와 체중을 입력하여 체중이 표준 체중과 일치하면 '정상', 가벼우면 '체중미달', 무거우면 '과체중'이라고 출력하고자 한다.
> ◦ 표준 체중 = (키-100)×0.9

〈 보 기〉

ㄱ. 프로그램을 종료한다.
ㄴ. 키와 체중을 입력받는다.
ㄷ. 표준 체중과 입력받은 체중을 비교한다.
ㄹ. 입력받은 키의 값을 공식에 대입하여 표준 체중을 계산한다.
ㅁ. 비교한 값이 같으면 '정상', 작으면 '체중미달', 크면 '과체중'이라고 출력한다.

① ㄴ - ㄷ - ㄹ - ㅁ - ㄱ ② ㄴ - ㄹ - ㄷ - ㅁ - ㄱ
③ ㄷ - ㄹ - ㄴ - ㅁ - ㄱ ④ ㄷ - ㅁ - ㄴ - ㄹ - ㄱ
⑤ ㄹ - ㄴ - ㄷ - ㅁ - ㄱ

6. 다음과 같이 정보를 찾기 위한 인터넷 검색 방법은?

① 메타 검색 ② 보안 검색 ③ 통합형 검색
④ 주제별 검색 ⑤ 키워드형 검색

7. 컴퓨터 시스템에서 다음과 같은 역할을 하는 것은?

> ◦ 사용자가 지시하는 명령을 해석하고 실행 결과를 출력한다.
> ◦ 디스크와 주기억장치에 처리되어 있는 데이터를 관리·운영한다.
> ◦ 주변장치에서 컴퓨터로 들어오고 나가는 입출력 데이터를 제어한다.
> ◦ 프로그램이 효율적으로 수행되도록 필요한 시스템 자원을 할당한다.

① 운영 체제 ② 제어 장치
③ 입·출력 장치 ④ 중앙 처리 장치
⑤ 응용 소프트웨어

8. 2진수 보수에 의한 뺄셈 과정으로 [ ]에 알맞은 것은? [3점]

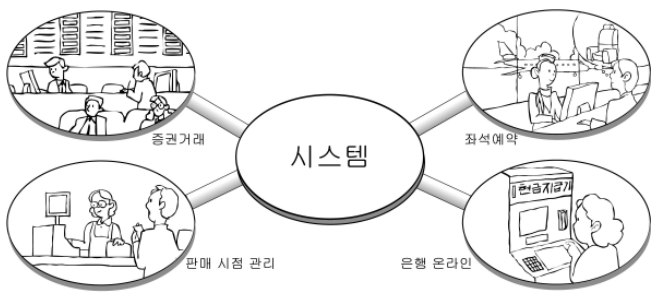
▶1의 보수에 의한 뺄셈
(i) 감수의 1의 보수를 취하여 피감수에 더한다.
(ii) 위의 결과 값에 자리 올림수가 있으면 그 올림수를 최하위 자리에 더하고, 자리 올림수가 없으면 결과 값에 대하여 다시 [가]의 보수를 취한 후 - 부호 값을 붙인다.

▯ 110 - 011
110
+ [나] … 보수
1 010 … 올림수 발생
+ 1 … 1을 더함
결과 :011

▯ 010 - 111
010
+ 000 … 보수
010 … 올림수 없음
↓
결과 : [다] … 보수

	가	나	다
①	1	110	-101
②	2	100	-111
③	1	100	-101
④	2	110	-111
⑤	1	100	-111

9. 다음과 같은 일상 생활에서 활용되는 컴퓨터 처리 시스템 유형으로 바르지 <u>않은</u> 것은?



① 분산 처리 ② 다중 처리
③ 일괄 처리 ④ 실시간 처리
⑤ 시분할 처리

10. 다음 논리 회로를 나타낸 진리표의 내용이 바른 것은? [3점]

〈 보 기 〉

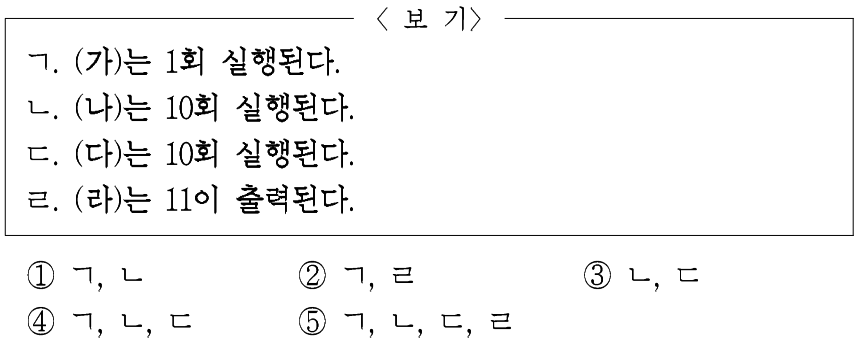
	X	Y	S	C
ㄱ.	0	0	0	0
ㄴ.	0	1	0	1
ㄷ.	1	0	1	0
ㄹ.	1	1	1	0

① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

11. 컴퓨터의 발달 과정을 시대 순으로 바르게 나열한 것은?

① (가)-(다)-(나)-(라) ② (가)-(다)-(라)-(나)
③ (가)-(라)-(다)-(나) ④ (다)-(가)-(나)-(라)
⑤ (다)-(가)-(라)-(나)

12. 다음 프로그램의 순서도에서 바르게 설명한 것을 <보기>에서 모두 고르면? [3점]



〈 보 기〉

ㄱ. (가)는 1회 실행된다.
ㄴ. (나)는 10회 실행된다.
ㄷ. (다)는 10회 실행된다.
ㄹ. (라)는 11이 출력된다.

① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ

13. 다음 내용을 부호와 절대치로 바르게 표현한 것은?

◦ 2바이트 정수형이다.
◦ 고정 소수점 데이터 형식이다.
◦ 첫 번째 비트는 부호이다.
◦ 나머지 비트는 정수부이다.
◦ 10진수 -43을 2진수로 변환한 값이다.

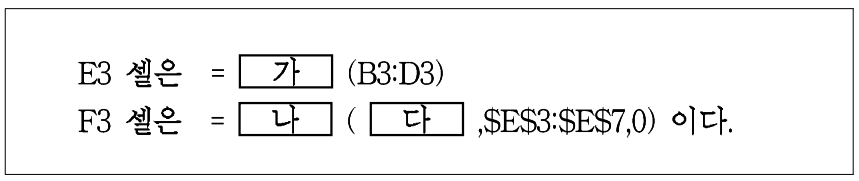
① 0000000000101011 ② 0000000000101101
③ 1000000000100011 ④ 1000000000101101
⑤ 1000000000101011

14. 통신망에 대한 설명으로 바르게 짝지은 것은?

가. 컴퓨터의 데이터 처리 기능과 통신의 교환 기능이 결합된 것으로 불특정 다수를 대상으로 통신 서비스를 제공한다.
나. 여러 대의 컴퓨터가 전용 통신 회선을 통하여 연결되어 있고 사무실, 건물, 학교 등과 같이 비교적 가까운 지역에 한정된다.

	가	나
①	부가 가치 통신망	광역 통신망
②	종합 정보 통신망	광역 통신망
③	종합 정보 통신망	도시권 통신망
④	종합 정보 통신망	근거리 통신망
⑤	부가 가치 통신망	근거리 통신망

15. 스프레드시트를 이용하여 다음과 같이 출력하고자 할 때, [ ]에 알맞은 것은? [3점]



	가	나	다
①	SUM	RANK	E3
②	SUM	RANK	F3
③	SUM	AVERAGE	E3
④	SUMIF	RANK	F3
⑤	SUMIF	AVERAGE	E3

16. 다음 언어 번역기에 대한 특징을 <보기>에서 고르면? [3점]

원시 프로그램을 한 줄씩 번역하여 단계별로 수행하는 방식으로 목적 프로그램이나 실행 파일을 만들지 않고 번역과 실행 과정이 실행할 때마다 이루어진다.

〈 보 기〉

ㄱ. 디버깅이 용이하다.
ㄴ. 실행 속도가 빠르다.
ㄷ. 어셈블러를 이용하여 번역한다.
ㄹ. 실행할 때는 반드시 언어 번역기가 있어야 한다.

① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄱ, ㄹ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄹ

17. 다음은 성취도를 판정하는 입력 화면과 프로그램이다. [ ]에 알맞은 것은? [3점]

```
Private Sub Command1_Click()
Dim 점수 As Double
 가  = Val(Text1.Text)
If 점수 >= 90  나
    Text2.Text = "수"
    ElseIf 점수 >= 80 Then
    Text2.Text = "우"
    ElseIf 점수 >= 70 Then
    Text2.Text = "미"
    ElseIf 점수 >= 60 Then
    Text2.Text = "양"
  다
    Text2.Text = "가"
    End If
End Sub

Private Sub Command2_Click()
 라
End Sub
```

	가	나	다	라
①	성취	Else	End	Then
②	성취	Then	Else	End
③	점수	End	Then	Else
④	점수	Then	Else	End
⑤	점수	Else	End	Then

18. 다음을 논리 기호로 나타내려고 한다. 관계있는 것을 <보기>에서 고르면? [3점]

철수는 우유와 신문 중 하나만을 배달하는 집들의 주소록을 만들었다.

〈 보 기〉

ㄱ. AND 게이트　　ㄴ. OR 게이트
ㄷ. NOT 게이트　　ㄹ. XOR 게이트
ㅁ.　　ㅂ.
ㅅ.　　ㅇ.

① ㄱ, ㅁ　② ㄱ, ㅇ　③ ㄴ, ㅁ　④ ㄷ, ㅂ　⑤ ㄹ, ㅅ

19. 다음은 일상 생활에서 발생할 수 있는 프로그래밍 활용의 예이다. [ ]에 해당하는 프로그래밍의 절차는? [3점]

영희는 한달 용돈이 5만원이다. 1년 동안 저축하여 자전거를 사려고 한다. 매월 용돈 중 몇 퍼센트씩 저축하면 얼마만큼 모을 수 있는지를 알고 싶었다. 즉 한 달 용돈의 몇 퍼센트를 저축할지를 입력하면 1년 간 모을 수 있는 금액을 알려주는 프로그램의 절차를 나타내 보았다.

1. [가]
 - 1년은 12개월이다.
 - 1년 동안 매월 같은 액수의 용돈을 받는다.
 - ((용돈×(퍼센트/100))×12개월)을 계산한 값이 1년간 모은 총액이다.
2. [나]
 - 변수 : 저축할 용돈의 퍼센트, 1년간 모을 수 있는 저축액
 - 상수 : 12개월, 한 달 용돈
 - 문제 해결 전략
  ◦ 저축할 퍼센트 수치를 입력받는다.
  ◦ [{50,000×(퍼센트 수치/100)}×12개월]을 계산한다.
  ◦ 결과를 출력한다.

	가	나
①	문제 분석	프로그램 설계
②	문제 분석	프로그램 테스트
③	프로그램 분석	프로그램 설계
④	프로그램 설계	프로그램 테스트
⑤	프로그램 설계	프로그램 분석

20. 그림은 컴퓨터 장치의 일부이다. (가)에 해당하는 것을 <보기>에서 고르면?

〈 보 기〉

ㄱ. 중앙 처리 장치(CPU)이다.
ㄴ. 실행할 명령어를 해독한다.
ㄷ. 실행할 프로그램이나 자료를 기억시키는 곳이다.
ㄹ. 컴퓨터를 인체에 비교한다면 눈, 귀, 코, 피부 등을 통해 외부 자극을 수용하는 기능을 담당한다.

① ㄱ, ㄴ　② ㄱ, ㄷ　③ ㄴ, ㄷ　④ ㄴ, ㄹ　⑤ ㄷ, ㄹ

※ 확인사항

○ 문제지와 답안지의 해당란을 정확히 기입(표기)했는지 확인하시오.