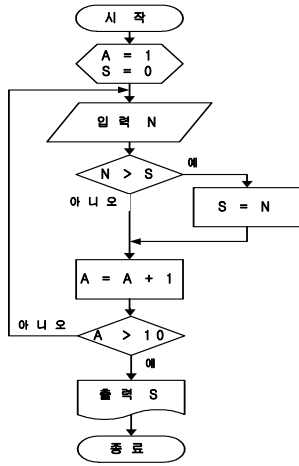




7. 다음 순서도에 대한 설명으로 옳은 것은? (단, 입력 값은 양수로 한다.) [3점]



- ① 10개의 자료를 입력받아 합계를 출력한다.
- ② 10개의 자료를 입력받아 이 값들을 출력한다.
- ③ 10개의 자료를 입력받아 짝수의 값을 출력한다.
- ④ 10개의 자료를 입력받아 홀수의 값을 출력한다.
- ⑤ 10개의 자료를 입력받아 가장 큰 수를 출력한다.

8. 그래프의 두 좌표 A, B로 형성된 도형의 어떤 값을 구하는 프로그램을 작성하였다. 이 프로그램을 실행하였을 때 출력되는 값과 관련되는 것은? [3점]



C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include&lt;stdio.h&gt; void main() {     int x1, y1;     int x2, y2;     int result;     x1=3, y1=3;     x2=6, y2=6;     result=(x2-x1) * (y2-y1);     printf("%dWn",result); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim x1, y1 As Integer     Dim x2, y2 As Integer     Dim result As Integer     x1 = 3: y1 = 3     x2 = 6: y2 = 6     result=(x2-x1) * (y2-y1)     Print result End Sub</pre>

- ① 직사각형의 둘레
- ② 직사각형의 넓이
- ③ 직사각형의 두께
- ④ x좌표의 이동거리
- ⑤ y좌표의 이동거리

9. 그림에서 색칠한 부분에 해당되는 값을 얻기 위한 프로그램을 작성할 때 [가]에 들어갈 내용으로 알맞은 것은?



C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int i;     for(i=1;i&lt;=10;i++) {         if ( [가] )             printf("%dWn", i);     } }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim i As Integer     For i=1 To 10         If ( [가] ) Then             Print i         End If     Next i End Sub</pre>

- | C 언어  | 비주얼베이직 언어  |
|---|--|
| ① $i \% 2 = 0$                              | $i \text{ Mod } 2 = 0$                                       |
| ② $(i \% 2 = 0) \text{    } (i \% 3 = 0)$   | $(i \text{ Mod } 2 = 0) \text{ Or } (i \text{ Mod } 3 = 0)$  |
| ③ $(i \% 3 = 0) \text{    } (i \% 4 = 0)$   | $(i \text{ Mod } 3 = 0) \text{ Or } (i \text{ Mod } 4 = 0)$  |
| ④ $(i \% 2 = 0) \text{ \&\& } (i \% 3 = 0)$ | $(i \text{ Mod } 2 = 0) \text{ And } (i \text{ Mod } 3 = 0)$ |
| ⑤ $(i \% 3 = 0) \text{ \&\& } (i \% 4 = 0)$ | $(i \text{ Mod } 3 = 0) \text{ And } (i \text{ Mod } 4 = 0)$ |

10. 다음에서 가장 먼저 처리되는 논리 연산자로 옳은 것은?

C 언어	$X = \frac{(!A)}{\text{㉠}} + 50 * \frac{B}{\text{㉡}} \text{    } C > D$
비주얼베이직 언어	$X = \frac{(\text{Not } A)}{\text{㉠}} + 50 * \frac{B}{\text{㉡}} \text{ Or } C > D$

- ① ㉠
- ② ㉡
- ③ ㉢
- ④ ㉣
- ⑤ ㉤

11. 다음 프로그램의 출력값으로 알맞은 것은? [3점]

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int i, j, a;     a=0;     for(i=1; i&lt;=10; i++){         for(j=1; j&lt;=10; j++){             if(i*j&gt;=35 &amp;&amp; a=0){                 a=i;             }         }     }     printf("%d", a); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim i, j, a As Integer     a = 0     For i = 1 To 10         For j = 1 To 10             If (i*j) &gt;= 35 And a = 0) Then                 a = i             End If         Next j     Next i     Print a End Sub</pre>

- ① 4
- ② 5
- ③ 6
- ④ 7
- ⑤ 8

12. 그림과 같이 데이터가 변환되는 프로그램을 작성할 때 (가)에 들어갈 내용으로 알맞은 것은? [3점]



C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     double A;     int B;     A = 72.89;     (가);     printf("%dWn", B); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim A As Double     Dim B As Integer     A = 72.89     (가)     Print B End Sub</pre>

- |              |            |
|--------------|------------|
| C 언어         | 비주얼베이직 언어  |
| ① A = A      | A = A      |
| ② A = int(A) | A = Int(A) |
| ③ B = (int)A | B = (Int)A |
| ④ B = (int)A | B = Int(A) |
| ⑤ B = int(A) | B = (Int)A |

13. 다음 계산식을 이용하여 예금 총액을 구하는 프로그램을 작성하려고 한다. (가)에 들어갈 내용으로 알맞은 것은? [3점]

◦ 계산식 : 이자율 = 4%  
 이자 = 원금 \* 이자율  
 예금 총액 = 이자 \* 기간 + 원금

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main(){     int t, w;     double e, tot;     t=3; // 기간     w=30000; // 원금     e=w * 0.04; // 이자     tot= (가); // 예금 총액     printf("%1.0f", tot); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim t, w As Integer     Dim e, tot As Double     t = 3 '기간     w = 30000 '원금     e = w * 0.04 '이자     tot = (가) '예금 총액     Print tot End Sub</pre>

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ① e * t     | ② e * w     |
| ③ e * w + t | ④ e * t + w |
| ⑤ w * t + e |             |

14. 다음은 'yes'와 'no'를 출력하는 프로그램이다. 'no'가 출력되지 않도록 하는 (가)의 내용으로 알맞은 것은? [3점]

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int a, b;     a=1;     b=1;     do {         if (b==2) {             printf(" no ");         }         else {             printf(" yes ");         }         b=2;     } while( (가) ); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim a, b As Integer     a = 1     b = 1     Do         If (b = 2) Then             Print " no "         Else             Print " yes "         End If         b = 2     Loop While ( (가) ) End Sub</pre>

- ① 1      ② a      ③ a>=1      ④ a<1      ⑤ a<=1

15. 다음 프로그램의 출력값으로 알맞은 것은? [3점]

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include&lt;stdio.h&gt; void main() {     int x=5, y=8;     int z=0;     while(x&lt;=y) {         z = z + x;         x++;     }     printf("결과 값 : %dWn", z); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim x, y, z As Integer     x=5: y=8     z = 0     Do While (x &lt;= y)         z = z + x         x = x + 1     Loop     Print "결과 값 : " &amp; z; End Sub</pre>

- ① 24      ② 25      ③ 26      ④ 27      ⑤ 28

16. 그림은 도형에 따라 N각형의 내각의 합을 계산하는 원리를 나타낸 것이다. 이 원리를 프로그램으로 작성할 때 (가)에 들어갈 내용으로 알맞은 것은?



C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int n, s;     printf("몇각형 ? : ");     scanf("%d",&amp;n);     s = 180 * ( (가) );     printf("%d", s); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim n, s As Integer     n = InputBox("몇각형 ? :")     s = 180 * ( (가) )     Print s End Sub</pre>

- ① n      ② (n - 1)      ③ (n - 2)  
 ④ (n + 1)      ⑤ (n + 2)

17. 다음 조건을 만족하는 프로그램을 작성할 때 (가)에 들어갈 내용으로 알맞은 것은? [3점]

**<조건>**

- 번호는 1~35까지이다.
- 번호를 입력받아 해당되는 모듈 명을 출력한다.
- 모듈의 편성은 다음과 같다.

번호	모듈 명
1~7	A
8~14	B
15~21	C
22~28	D
기타	E

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int n;     scanf("%d",&amp;n);     switch( (가) ) {         case 0 : printf("A"); break;         case 1 : printf("B"); break;         case 2 : printf("C"); break;         case 3 : printf("D"); break;         default : printf("E"); } }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim n As Integer     n = InputBox("")     Select Case ( (가) )         Case 0: Print "A"         Case 1: Print "B"         Case 2: Print "C"         Case 3: Print "D"         Case Else: Print "E"     End Select End Sub</pre>

- | C 언어                | 비주얼베이직 언어           |
|---------------------|---------------------|
| ① (n - 1) / 7       | (n - 1) W 7         |
| ② (n - 7) / 7       | (n - 7) W 7         |
| ③ (n % 1) / 7       | (n Mod 1) W 7       |
| ④ (n % 7) / 7       | (n Mod 7) W 7       |
| ⑤ ((n % 7) - n) / 7 | ((n Mod 7) - n) W 7 |

18. 다음은 a, b를 비교하여 큰 수를 출력하는 프로그램이다. 순서대로 바르게 배열한 것은?

	C 언어	비주얼베이직 언어
㉠	else printf("%d", b);	Else Print b
㉡	if(a>b) printf("%d", a);	If a > b Then Print a
㉢	a=1; b=2;	a = 1 b = 2
㉣	#include <stdio.h> void main(){ int a, b;	Private Sub Form_Activate() Dim a, b As Integer
㉤	}	End If End Sub

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

19. 다음과 같이 출력하는 프로그램을 작성할 때 (가)에 들어갈 내용으로 알맞은 것은? [3점]

```
*
2 *
22 *
222 *
2222 *
```

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int i=0, j=0;     while(i&lt;5) {         while(j&lt;i) {             printf("2");             j=j+1;         }         (가) ;         printf(" * Wn");         i=i+1;     } }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim i, j As Integer     i = 0: j = 0     Do While(i&lt;5)         Do While(j&lt;i)             Do Print "2";             j = j + 1         Loop         (가)         Print " * "         i = i + 1     Loop End Sub</pre>

- ① i = 0                      ② j = 0                      ③ i = i - 1  
 ④ j = j - 1                  ⑤ i = i + j

20. 다음 프로그램을 컴파일하였을 때 오류가 발생하는 부분으로 옳은 것은?

C 언어	비주얼베이직 언어
<pre>#include &lt;stdio.h&gt; void main() {     int a;     float b;     const c=10;     a=1;     b=2;     a = b;    → ㉠     a = c;    → ㉡     b = c;    → ㉢     b = a;    → ㉣     c = a;    → ㉤     printf("%d %f %d",a,b,c); }</pre>	<pre>Private Sub Form_Activate()     Dim a As Integer     Dim b As Double     Const c = 10     a = 1     b = 2     a = b    → ㉠     a = c    → ㉡     b = c    → ㉢     b = a    → ㉣     c = a    → ㉤     Print a, b, c End Sub</pre>

- ① ㉠                      ② ㉡                      ③ ㉢                      ④ ㉣                      ⑤ ㉤

**※ 확인사항**

○ 문제지와 답안지의 해당란을 정확히 기입(표기)했는지 확인하십시오.