

# 컴퓨터 일반 강의노트

Educational Producer For Your Success

\* 정오 및 오탈자를 수정합니다. 앞으로 더욱더 좋은 양서를 만들 수 있도록 꾸준히 노력할 것을 약속드립니다. 감사합니다.

편저자 : 이상미

Page 위치	전	후																				
[1판] P 11 표 수정	<p>③ Buffer</p> <table border="1"> <tr><th>A</th><th>F</th></tr> <tr><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>0</td></tr> </table>	A	F	0	0	1	0	<p>③ Buffer</p> <table border="1"> <tr><th>A</th><th>F</th></tr> <tr><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	A	F	0	0	1	1								
A	F																					
0	0																					
1	0																					
A	F																					
0	0																					
1	1																					
[1판] P 17	<table border="1"> <tr><th>A B</th><th>F</th></tr> <tr><td>0 0</td><td>1</td></tr> <tr><td>0 1</td><td>0</td></tr> <tr><td>1 0</td><td>1</td></tr> <tr><td>1 1</td><td>1</td></tr> </table> <p><math>F = A + B</math></p>	A B	F	0 0	1	0 1	0	1 0	1	1 1	1	<table border="1"> <tr><th>A B</th><th>F</th></tr> <tr><td>0 0</td><td>1</td></tr> <tr><td>0 1</td><td>0</td></tr> <tr><td>1 0</td><td>1</td></tr> <tr><td>1 1</td><td>1</td></tr> </table> <p><math>F = A + B'</math></p>	A B	F	0 0	1	0 1	0	1 0	1	1 1	1
A B	F																					
0 0	1																					
0 1	0																					
1 0	1																					
1 1	1																					
A B	F																					
0 0	1																					
0 1	0																					
1 0	1																					
1 1	1																					
[1판] P 21 5번 문제 표 수정	<table border="1"> <tr><th><math>S_t K_t</math></th><th><math>Q_{t+1}</math></th></tr> <tr><td>0 0</td><td>(1)</td></tr> <tr><td>0 1</td><td>(2)</td></tr> <tr><td>1 0</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>1 1</td><td>(4)</td></tr> </table>	$S_t K_t$	$Q_{t+1}$	0 0	(1)	0 1	(2)	1 0	(3)	1 1	(4)	<table border="1"> <tr><th><math>S_t R_t</math></th><th><math>Q_{t+1}</math></th></tr> <tr><td>0 0</td><td>(1)</td></tr> <tr><td>0 1</td><td>(2)</td></tr> <tr><td>1 0</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>1 1</td><td>(4)</td></tr> </table>	$S_t R_t$	$Q_{t+1}$	0 0	(1)	0 1	(2)	1 0	(3)	1 1	(4)
$S_t K_t$	$Q_{t+1}$																					
0 0	(1)																					
0 1	(2)																					
1 0	(3)																					
1 1	(4)																					
$S_t R_t$	$Q_{t+1}$																					
0 0	(1)																					
0 1	(2)																					
1 0	(3)																					
1 1	(4)																					
[1판] P 29	<p>③ 16진수 → 10진수</p> $B8_{16} = 11 \times 16_1 + 8 \times 16_0 = 184$	<p>③ 16진수 → 10진수</p> $B8_{16} = 11 \times 16^1 + 8 \times 16^0 = 184$																				
[1판] P 38 3번 문제 문항 수정	<p>03. 다음 중 수치 자료에 대한 부동 소수점 표현 (floating point representation)의 특징으로 잘못 기술된 것은?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>고정 소수점 표현보다 표현의 정밀도를 높일 수 있다.</li> <li>이주 작은 수보다는 이주 큰 수의 표현에 적합하다.</li> <li>수 표현에 필요한 자릿수에 있어서 효율적이다.</li> <li>과학이나 공학 또는 수학적인 응용에 주로 사용되는 수 표현이다.</li> </ol> <p>03. 정답 ③</p>	<p>03. 다음 중 수치 자료에 대한 부동 소수점 표현 (floating point representation)의 특징으로 잘못 기술된 것은?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>고정 소수점 표현보다 표현의 정밀도를 높일 수 있다.</li> <li>정밀도가 높은 숫자의 표현에 적합하지 않다.</li> <li>이주 큰 수를 표현하는데 효율적이다.</li> <li>과학이나 공학 또는 수학적인 응용에 주로 사용되는 수 표현이다.</li> </ol> <p>03. 정답 ②</p>																				
[1판] P 77 9. 어셈블러 그림 바로 위에 추가 내용	<p>[MACRO]</p> <p>매크로 명에 의해 호출되면 매크로 프로세서에 의해 매크로 body가 확장된다. 매크로를 open subprogram 이라고 하는 이유가 바로 매크로 body가 확장되기 때문이다.</p> <p>매크로 프로세서 (Macro processor)의 기능</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>매크로 프로세서 알고리즘은 두 번의 패스를 거쳐 처리한다.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>매크로 정의 인식 : MACRO로 시작해서 MEND로 끝나면 MACRO 정의 인식이다.</li> <li>매크로 정의 저장 : 매크로 프로세서는 매크로명과 정의된 내용을 매크로 호출시 확장하기 위해 저장한다.</li> </ol>																					



[정답 수정]



# 컴퓨터 일반 강의노트

Educational Producer For Your Success

CHAPTER 01. 컴퓨터의 개요						
01. ①	02. ①	03. ①	04. ④	05. ②		
CHAPTER 02. 논리회로						
01. ①	02. ③	03. ④	04. ①	05. ③	06. ①	
CHAPTER 03. 조합회로의 최소화						
01. ③	02. ④	03. ①	04. ①	05. ③		
CHAPTER 04. 조합 논리회로						
01. ④	02. ①	03. ③	04. ③	05. ②	06. ②	
CHAPTER 05. 진법 변화과 보수						
01. ②	02. ②	03. ②	04. ①	05.		
CHAPTER 06. 수치 데이터						
01. ②	02. ④	03. ②	04. ②	05. ①		
CHAPTER 07. 문제 데이터						
01. ④	02. ②	03. ②	04. ④	05. ②		
CHAPTER 08. 연산						
01. ③	02. ②	03. ④	04. ②	05. ③		
CHAPTER 09. 중앙처리장치						
01. ③	02. ①	03. ③	04. ②	05. ②		
CHAPTER 10. 명령어						
01. ④	02. ②	03. ①	04. ①	05. ③		
CHAPTER 11. 기억장치						
01. ①	02. ①	03. ②	04. ③	05. ②		
CHAPTER 12. 입출력						
01. ①	02. ③	03. ③	04. ②	05. ②		
CHAPTER 13. 운영체제의 개요						
01. ③	02. ③	03. ②	04. ②	05. ①		
CHAPTER 14. 프로세스 1						
01. ①	02. ②	03. ②	04. ①	05.		
CHAPTER 15. 프로세스 2						
01. ①	02. ②	03. ④	04. ②	05. ②		
CHAPTER 16. 프로세스 3						
01. ②	02. ②	03. ③	04. ④	05. ②		
CHAPTER 17. 기억장치 관리(1)						
01. ②	02. ③	03. ②	04. ①	05. ①		
CHAPTER 18. 기억장치 관리(2)						
01. ①	02. ④	03. ②	04. ②	05. ①		
CHAPTER 19. 유닉스						
01. ③	02. ①	03. ②	04. ②	05. ③		
CHAPTER 20. 자료의 기본 개념						
01. ③	02. ①	03. ②	04. ③	05. ③		

# 컴퓨터 일반 강의노트

Educational Producer For Your Success

CHAPTER 21. 선형 구조						
01. ①	02. ④	03. ②	04. ③	05. ③		
CHAPTER 22. 비선형 구조(트리)						
01. ④	02. ④	03. ④	04. ④	05. ③		
CHAPTER 23. 비선형 구조(그래프)						
01. ①	02. ④	03. ③	04. ①	05. ④		
CHAPTER 24. 정렬						
01. ③	02. ④	03. ③	04. ①	05. ③		
CHAPTER 25. 검색, 파일, 구조 및 처리						
01. ②	02. ②	03. ③	04. ③	05. ④		
CHAPTER 26. 데이터베이스의 개념						
01. ③	02. ④	03. ①	04. ③	05. ②		
CHAPTER 27. 데이터 모델링						
01. ③	02. ③	03. ②	04. ①	05. ④		
CHAPTER 28. 관계 데이터 연산						
01. ②	02. ③	03. ④	04. ③			
CHAPTER 29. SQL						
01. ③	02. ②	03. ①	04. ④	05. ③		
CHAPTER 30. 정규화						
01. ④	02. ①	03. ④	04. ①	05. ②		
CHAPTER 31. 회복과 병행제어 데이터베이스 보안과 응용						
01. ④	02. ④	03. ①	04. ②	05. ③		
CHAPTER 32. C언어(1)						
01. ②	02. ③	03. ②	04. ②	05. ③		
CHAPTER 33. C언어(2)						
01. ②	02. ①	03. ①	04. ③			
CHAPTER 34. C언어(3)						
01. ③	02. ④	03. ④	04. ③	05. ④	06. ①	07. ②
CHAPTER 35. JAVA(1)						
01. ②	02. ①	03. ①	04. ③	05. ③	06. ④	07. ①
CHAPTER 36. JAVA(2)						
01. ③	02. ③	03. ③	04. ②	05. ③		
CHAPTER 37. 소프트웨어공학의 개요						
01. ①	02. ④	03. ④	04. ④	05. ③		
CHAPTER 38. 프로젝트 관리						
01. ①	02. ③	03. ④	04. ③			
CHAPTER 39. 소프트웨어 분석 및 설계						
01. ①	02. ①	03. ③	04. ①	05. ②		
CHAPTER 40. 객체지향 패러다임						
01. ③	02. ④	03. ①	04. ④	05. ④		

# 컴퓨터 일반 강의노트

Educational Producer For Your Success

<b>CHAPTER 41. 소프트웨어 구현과 테스트</b>						
01. ②	02. ③	03. ②	04. ②	05. ③		
<b>CHAPTER 42. 소프트웨어 형상관리 및 유지보수&amp;소프트웨어 재공학</b>						
01. ③	02. ②	03. ①	04. ④	05. ④		
<b>CHAPTER 43. 데이터 통신의 개요</b>						
01. ④	02. ③	03. ②	04. ③	05. ④		
<b>CHAPTER 44. 데이터 전송</b>						
01. ④	02. ①	03. ②	04. ②			
<b>CHAPTER 45. 데이터 회선망</b>						
01. ②	02. ④	03. ④	04. ①	05. ①		
<b>CHAPTER 46. 통신 프로토콜</b>						
01. ④	02. ④	03. ②	04. ③	05. ①		
<b>CHAPTER 47. 인터넷</b>						
01. ④	02. ③	03. ③	04. ①	05. ④		
<b>CHAPTER 48. 정보보안</b>						
01. ②	02. ①	03. ②	04. ①	05. ④		
<b>CHAPTER 49. 함수(1)</b>						
01. ④	02. ②	03. ①	04. ①	05. ④		
<b>CHAPTER 50. 함수(2)</b>						
01. ③	02. ④	03. ③	04. ④	05. ④		

