

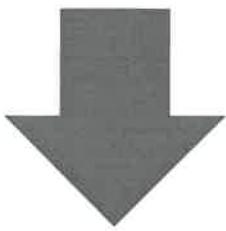
# 온라인 시험방법 안내 - 학습자



☰ [교육Sp] 소프트



해당교과목 입장 → 시험 및 설문 → 해당 시험 입장



Ex]



# 시험 응시 | 관련 유의사항 - 학습자

## • 응시 시간 이후 담안 제출 불가 (남은 시간 알림 표시)

☰ [교육5p] 소프트웨어 공학 > 시험 및 설문 > [1강] 학습진단 퀴즈

홈  
개설  
작성  
수업계획서  
열린게시판  
문의게시판  
강의자료실  
강의콘텐츠  
출결학습현황  
과제 및 평가  
예시(식은)  
설명  
시작됨: 4월 15일 오후 11:56  
설명  
1강 학습 내용을 기반으로 다음 문제를 풀어주시기 바랍니다.

▣ 문제 1  
0과 1로 정보를 표현하는 최소 단위는?  
정답: 비트(bit) / 비트(bit)  
1점

문제  
문제 1  
문제 2  
문제 3  
문제 4  
문제 5  
문제 6  
문제 7  
문제 8

▣ 문제 2  
남은 시간: 00:00  
시도 가능: 5월 31일 오후 11:59  
32점, 41초  
1점

국제적으 표준으로 사용하는 문자 코드 체계로서 기비트를 사용하여 128개의 문자, 숫자, 특수문자, 코드를 규정하는?

정답:ASCII 코드

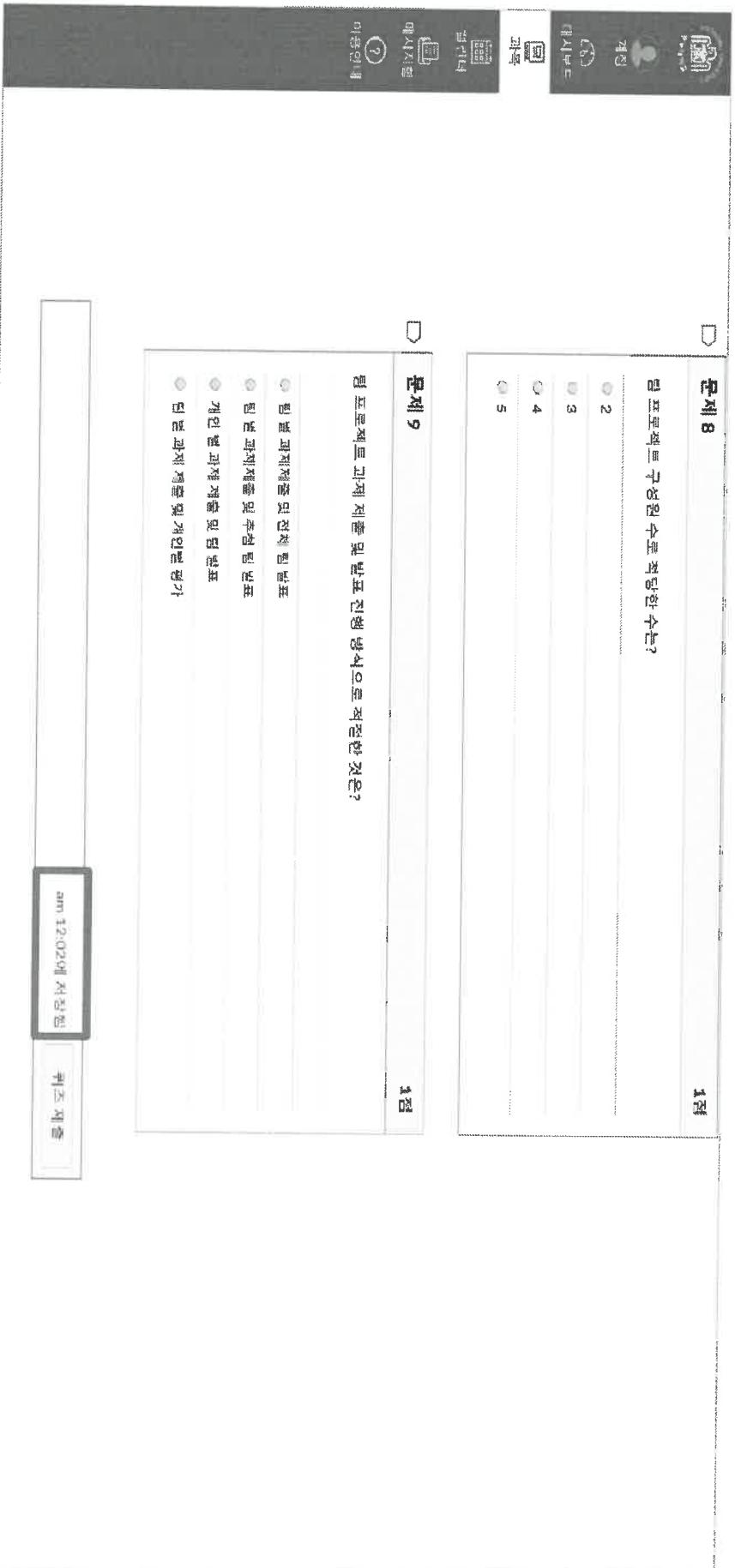
문제 2  
1점

☰ Untitled

개설  
작성  
수업계획서  
열린게시판  
문의게시판  
강의자료실  
강의콘텐츠  
출결학습현황  
과제 및 평가  
예시(식은)  
설명  
시작 및 설문  
토론  
성적  
사용자 및 그룹  
ClassMix  
Zoom

# 시험 응시 관리 유의사항 - 학습자

## • 풀이 내역은 자동 저장



The slide features a background image of a university building at night, with lights visible through the windows. The main title and sections are overlaid on this image.

**문제 8**

답 프로젝트 구성원 수로 적당한 수는?

1주  
 2  
 3  
 4  
 5

**문제 9**

팀 프로젝트 과제 제출 및 발표 진행 방식으로 적절한 것은?

팀별 과제제출 및 전체 팀 발표  
 팀별 과제제출 및 추첨 팀 발표  
 개인별 과제 제출 및 팀 발표  
 단일 과제 제출 및 개인별 평가

1주

1회

2018.12.02에 저작됨

퀴즈 제출

# 시험 응시 관련 유의사항 - 학습자

## • '퀴즈 제출' 클릭 시 제출 완료

### 문제 8

1점

팀 프로젝트 구성원 수로 적당한수는?

- 2
- 3
- 4
- 5

### 문제 9

1점

팀 프로젝트 고지 제출 및 발표 진행 방식으로 적절한 것은?

- 팀별 과제제출 및 전체 팀 발표
- 팀별 과제제출 및 주체 팀 발표
- 개인별 과제 제출 및 팀 발표
- 단체 과제 제출 및 개인별 평가

am 12:02에 저작됨

퀴즈 제출

## 시험 응시 관련 유의사항

- 시험 응시 전
- PC 이상 유무 점검
- 인터넷 접속 환경 점검 및 권장 사용 환경 확인
- 시험 10분 전 로그인
- 가급적 PC로 시험 응시

## 시험 응시 관련 유의사항



- 시험 응시 중
    - 타 PC, 기기 동시 로그인 금지
    - 응시 시간 이후 답안 제출 불가 (남은 시간 알림 표시)
    - 풀이 내역 자동 저장
    - '퀴즈 제출' 클릭 시 제출 완료
  - 비정상 종료 시 '퀴즈참여제거' 버튼 클릭
- [남은 시간에 한해서 시험진행]

# 시험 응시 관련 유의사항 - 학습자

• 비정상 종료 시 ‘퀴즈참여제거’ 버튼 클릭 : 날은 시간에 한해서 시험진행

☰ [교육Sp] 소프트웨어 공학 > 시험 및 설문 > [1강] 학습진단 퀴즈



## [1강] 학습진단 퀴즈

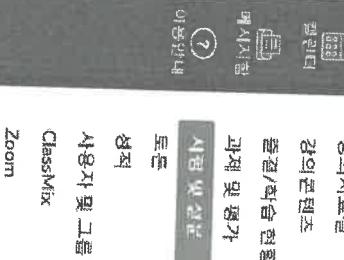
마감 5월 31일 오후 11:59      배점 9      문제 9      이용 가능 3월 16일 오전 12:00 이후

### 지침

1강 학습 내용을 기반으로 다음 문제를 풀이하시기 바랍니다.



나음 ▶



\* 이전

