

빠르게! Quick & 쉽게! Easy

퀴이찌

정보처리기사 필기 단기완성

시험에 나오는 것만 공부한다!

2025
시나공

베스트셀러

1위

신출근거 후면표기

기출문제집

최신기출문제
10회 수록

무료

동영상 강의

교재에 수록된 모든 내용이
동영상 강의로!

길벗알앤디 지음 (강윤석, 김용감, 김우경, 김종일)

길벗

지은이 길벗알앤디

강윤석, 김용갑, 김우경, 김종일

IT 서적을 기획하고 집필하는 출판 기획 전문 집단으로, 2003년부터 길벗출판사의 IT 수험서인 <시험에 나오는 것만 공부한다> 시리즈를 기획부터 집필 및 편집까지 총괄하고 있다.

30여 년간 자격증 취득에 관한 교육, 연구, 집필에 몰두해 온 강윤석 실장을 중심으로 IT 자격증 시험의 분야별 전문가들이 모여 국내 IT 수험서의 수준을 한 단계 높이기 위한 다양한 연구와 집필 활동에 전념하고 있다.

정보처리기사 필기 - 시나공 시리즈 25

The Written Examination for Engineer Information Processing

초판 발행 · 2025년 1월 20일

지은이 · 길벗알앤디(강윤석, 김용갑, 김우경, 김종일)

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

주문 전화 · 02)332-0931 팩스 · 02)323-0586

홈페이지 · www.gilbut.co.kr 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 강윤석(kys@gilbut.co.kr), 김미정(kongkong@gilbut.co.kr), 임은정(eunjeong@gilbut.co.kr)

표지 및 본문 디자인 · 강은경, 윤석남 제작 · 이준호, 손일순, 이진혁 마케팅 · 조승모, 유영은, 정혜린

영업관리 · 김명자 독자지원 · 윤정아 유통혁신 · 한준희

편집진행 및 교정 · 길벗알앤디(강윤석 · 김용갑 · 김우경 · 김종일) 일러스트 · 윤석남

전산편집 · 예다음 CTP 출력 및 인쇄 · 정민 제본 · 정민

- 이 책은 저작권법의 보호를 받는 저작물로 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성은 허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.
- 인공지능(AI) 기술 또는 시스템을 훈련하기 위해 이 책의 전체 내용은 물론 일부 문장도 사용하는 것을 금지합니다.
- 잘못 만든 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.

© 길벗알앤디, 2025

ISBN 979-11-407-1242-7 13000

(길벗 도서번호 030951)

정가 32,000원

독자의 1초를 아껴주는 정성 길벗출판사

(주)도서출판 길벗 IT단행본, 성인어학, 교과서, 수험서, 경제경영, 교양, 자녀교육, 취미실용 www.gilbut.co.kr

길벗스쿨 국어학습, 수학학습, 주니어어학, 어린이단행본, 학습단행본 www.gilbutschool.co.kr

시나공 홈페이지 www.sinagong.co.kr



0 준비운동

- 1. 수험생을 위한 아주 특별한 서비스 10
- 2. 한눈에 살펴보는 시나공의 구성 12
- 3. 시험 접수부터 자격증을 받기까지 한눈에 살펴볼까요? 16
- 4. 정보처리기사 시험, 이것이 궁금하다! - Q&A 18

1 과목

소프트웨어 설계

1 요구사항 확인

- (B) 001 소프트웨어 공학 22
- (B) 002 소프트웨어 공학의 기본 원칙 22
- (A) 003 폭포수 모형 22
- (A) 004 프로토타입 모형 22
- (A) 005 나선형 모형 23
- (B) 006 애자일 모형 23
- (A) 007 애자일 개발 4가지 핵심 가치 23
- (A) 008 스크럼 개발 프로세스 24
- (A) 009 스크럼(Scrum) 팀 24
- (A) 010 XP의 개요 25
- (A) 011 XP의 핵심 가치 25
- (A) 012 XP의 주요 실천 방법 25
- (C) 013 현행 시스템 파악 절차 25
- (C) 014 DBMS 분석 시 고려사항 26
- (C) 015 웹 애플리케이션 서버(WAS) 26
- (A) 016 비기능 요구사항 26
- (A) 017 기능 요구사항 26
- (B) 018 요구사항 개발 프로세스 27
- (A) 019 요구사항 도출 27
- (C) 020 요구사항 명세 기법 27

- (C) 021 요구사항 확인 28
- (A) 022 요구사항 분석의 개요 28
- (A) 023 자료 흐름도의 구성 요소 28
- (C) 024 자료 흐름도 작성 지침 29
- (B) 025 자료 사전의 표기 기호 29
- (C) 026 SADT 29
- (A) 027 HIPO 29
- (A) 028 UML 30
- (C) 029 사물 30
- (A) 030 의존 관계 30
- (C) 031 실체화 관계 30
- (B) 032 일반화 관계 31
- (A) 033 구조적(정적) 다이어그램의 종류 31
- (A) 034 행위(동적) 다이어그램의 종류 31
- (A) 035 상태 다이어그램 31
- (B) 036 활동 다이어그램 32
- (A) 037 스테레오 타입 32
- (A) 038 유스케이스 다이어그램의 구성 요소 32
- (A) 039 유스케이스 확장 관계 32
- (C) 040 클래스 다이어그램 - 오퍼레이션 33
- (A) 041 순차 다이어그램의 개요 33
- (A) 042 순차 다이어그램의 구성 요소 33
- 기출문제은행 34

2 화면 설계

- (C) 043 인터페이스 40
- (C) 044 사용자 인터페이스(UI)의 특징 40
- (A) 045 사용자 인터페이스의 구분 40
- (B) 046 주요 모바일 제스처(Mobile Gesture) 40
- (A) 047 사용자 인터페이스의 기본 원칙 41
- (A) 048 사용자 인터페이스의 설계 지침 41
- (C) 049 사용자 인터페이스 개발 시스템의 기능 41
- (A) 050 목업 41
- (C) 051 유스케이스 42
- (B) 052 소프트웨어 품질 특성 42
- (C) 053 ISO/IEC 12119 42
- (C) 054 S/W 품질 특성 - 기능성 42
- (C) 055 S/W 품질 특성 - 신뢰성 43
- (C) 056 S/W 품질 특성 - 사용성 43
- (B) 057 S/W 품질 특성 - 이식성 43
- (C) 058 UI 요소 43
- 기출문제은행 44

3 애플리케이션 설계

- (C) 059 상위 설계와 하위 설계 48
- (A) 060 모듈화 48
- (B) 061 추상화의 유형 48
- (B) 062 정보 은닉 48
- (A) 063 소프트웨어 아키텍처의 설계 과정 49
- (B) 064 협약에 의한 설계 49
- (A) 065 파이프-필터 패턴 49

(A) 066	모델-뷰-컨트롤러(MVC) 패턴	49
(A) 067	마스터-슬레이브 패턴	50
(A) 068	객체	50
(A) 069	메시지	50
(A) 070	클래스	50
(A) 071	캡슐화	51
(A) 072	상속	51
(B) 073	다형성	51
(B) 074	객체지향 분석 방법론 - Coad와 Yourdon 방법	51
(A) 075	럼바우의 분석 기법	52
(A) 076	객체지향 설계 원칙(SOLID 원칙)	52
(A) 077	모듈의 개요	53
(A) 078	결합도	53
(A) 079	결합도의 정도(약함 → 강함)	53
(C) 080	응집도의 개념	53
(A) 081	응집도의 종류	54
(A) 082	응집도의 정도(약함 → 강함)	54
(B) 083	팬인 / 팬아웃	54
(A) 084	N-S 차트	54
(C) 085	공동 모듈 - 명확성	55
(A) 086	재사용	55
(C) 087	컴포넌트	55
(A) 088	효과적인 모듈 설계 방안	55
(B) 089	순차 코드	56
(B) 090	표의 숫자 코드	56
(A) 091	디자인 패턴	56
(B) 092	디자인 패턴 사용의 장 · 단점	56
(A) 093	생성 패턴의 종류	57
(A) 094	구조 패턴의 종류	57
(A) 095	행위 패턴의 종류	58
	기출문제은행	59

4 인터페이스 설계

(D) 096	시스템 인터페이스 요구사항 분석	68
(D) 097	시스템 인터페이스 요구사항 분석 절차	68
(A) 098	요구사항 검증 방법	68
(C) 099	시스템 연계 기술 - Socket	69
(C) 100	연계 매커니즘 구성 요소	69
(A) 101	미들웨어의 개요	69
(B) 102	RPC	69
(B) 103	TP-Monitor	70
(A) 104	MOM	70
(B) 105	ORB	70
	기출문제은행	71



소프트웨어 개발

1 데이터 입 · 출력 구현

(A) 106	자료 구조의 분류	76
(C) 107	연결 리스트	76
(A) 108	스택	76
(B) 109	스택의 응용 분야	76
(A) 110	스택의 삽입과 삭제	77
(C) 111	큐	77
(A) 112	데크	77
(A) 113	방향/무방향 그래프의 최대 간선 수	78
(C) 114	인접행렬(Adjacency Matrix)을 이용한 그래프의 표현 방법	78
(A) 115	트리	78
(A) 116	트리의 운행법	79
(A) 117	수식의 표기법(Infix → Postfix)	80
(B) 118	삽입 정렬	80
(A) 119	선택 정렬	81
(A) 120	버블 정렬	81
(A) 121	퀵 정렬	82
(A) 122	힙 정렬	82
(A) 123	이분 검색	82
(A) 124	해싱 함수(Hashing Function)	83
(C) 125	Collision(충돌 현상) 해결 방법	83
(C) 126	DBMS	84
(B) 127	스키마	84
(C) 128	테스트와 디버깅의 목적	84
	기출문제은행	85

2 통합 구현

(D) 129	단위 모듈	92
(D) 130	IPC	92
(D) 131	단위 모듈 테스트	92
(C) 132	테스트 케이스의 구성 요소	92
(A) 133	통합 개발 환경(IDE)	93
(B) 134	빌드 도구	93
	기출문제은행	94

3 제품 소프트웨어 패키징

(A) 135	소프트웨어 패키징	98
(A) 136	패키징 시 고려사항	98
(B) 137	디지털 저작권 관리(DRM)	98
(A) 138	디지털 저작권 관리(DRM)의 구성 요소	99

(A) 139	디지털 저작권 관리(DRM)의 기술 요소	99
(C) 140	소프트웨어 설치 매뉴얼	99
(B) 141	소프트웨어 설치 매뉴얼의 기본 사항	100
(C) 142	소프트웨어 사용자 매뉴얼	100
(A) 143	소프트웨어 패키징의 형상 관리	100
(C) 144	형상 관리의 중요성	101
(B) 145	형상 관리 기능	101
(A) 146	소프트웨어의 버전 등록 관련 주요 기능	101
(C) 147	소프트웨어 버전 관리 도구 - 공유 폴더 방식	102
(C) 148	소프트웨어 버전 관리 도구 - 분산 저장소 방식	102
(C) 149	빌드 자동화 도구	102
	기출문제은행	103

4 애플리케이션 테스트 관리

(B) 150	애플리케이션 테스트	108
(A) 151	애플리케이션 테스트의 기본 원리	108
(B) 152	결함 집중	108
(C) 153	애플리케이션의 목적에 따른 테스트	108
(A) 154	화이트박스 테스트	109
(A) 155	화이트박스 테스트의 종류	109
(A) 156	블랙박스 테스트	110
(A) 157	블랙박스 테스트의 종류	110
(B) 158	소프트웨어 생명 주기의 V-모델	110
(A) 159	단위 테스트	111
(A) 160	인수 테스트	111
(B) 161	하향식 통합 테스트	111
(C) 162	상향식 통합 테스트	111
(B) 163	테스트 드라이버	112
(A) 164	테스트 스텝	112
(C) 165	테스트 케이스	112
(A) 166	테스트 오라클	112
(C) 167	테스트 오라클의 종류	113
(B) 168	테스트 자동화 도구 - 테스트 케이스 생성 도구	113
(C) 169	테스트 자동화 도구 - 성능 테스트 도구	113
(C) 170	결함	114
(A) 171	시간 복잡도	114
(A) 172	순환 복잡도	114
(A) 173	클린 코드 작성 원칙	115
(B) 174	나쁜 코드	115
(A) 175	소스 코드 품질 분석 도구 - 정적 분석 도구	115
	기출문제은행	116

5 인터페이스 구축

(D) 176	모듈 간 공통 기능 및 데이터 인터페이스	122
(D) 177	인터페이스 설계서	122
(A) 178	EAI의 구축 유형	122
(D) 179	ESB	122
(B) 180	인터페이스 데이터 표준	123
(A) 181	JSON	123
(C) 182	AJAX	123
(A) 183	인터페이스 보안 기능 적용	123
(A) 184	IPSec	124

(B) 185	데이터 무결성 검사 도구	124
(A) 186	인터페이스 구현 검증 도구	124
(D) 187	APM	124
	기출문제은행	125



데이터베이스 구축

1 논리 데이터베이스 설계

(D) 188	데이터베이스 설계 순서	130
(B) 189	개념적 설계	130
(B) 190	논리적 설계	130
(A) 191	물리적 설계	130
(C) 192	관계의 형태	131
(A) 193	데이터 모델에 표시할 요소	131
(A) 194	E-R 다이어그램	131
(A) 195	관계형 데이터베이스의 Relation 구조	132
(A) 196	릴레이션의 특징	132
(A) 197	후보키	132
(B) 198	기본키	133
(C) 199	대체키	133
(A) 200	슈퍼키	133
(A) 201	외래키	133
(A) 202	무결성의 종류	134
(A) 203	관계대수	134
(A) 204	순수 관계 연산자	134
(A) 205	일반 집합 연산자	135
(A) 206	관계해석	135
(A) 207	정규화	135
(A) 208	정규화의 목적	136
(A) 209	이상	136
(A) 210	정규화 과정	136
(B) 211	함수적 종속	137
(A) 212	이행적 종속 관계	137
(B) 213	반정규화	137
(C) 214	중복 테이블 추가 방법	137
(A) 215	시스템 카탈로그	138
	기출문제은행	139

2 물리 데이터베이스 설계

(B) 216	트랜잭션	150
(A) 217	트랜잭션의 상태	150
(A) 218	트랜잭션의 특성	150
(A) 219	CRUD 분석	150
(A) 220	인덱스	151

(A) 221	뷰	151
(A) 222	파티션의 종류	151
(B) 223	분산 데이터베이스	152
(A) 224	분산 데이터베이스의 목표	152
(B) 225	분산 데이터베이스의 장·단점	152
(C) 226	암호화	153
(A) 227	접근통제 기술	153
(C) 228	빨라파돌라 모델	153
(C) 229	데이터베이스 백업	154
(A) 230	스토리지 - DAS	154
(B) 231	스토리지 - SAN	154
(D) 232	스토리지 - NAS	154
	기출문제은행	155

3 SQL 응용

(A) 233	DDL	162
(A) 234	DML	162
(A) 235	DCL	162
(A) 236	CREATE TABLE	162
(B) 237	ALTER TABLE	163
(A) 238	DROP	163
(A) 239	GRANT/REVOKE	164
(C) 240	ROLLBACK	164
(D) 241	COMMIT	164
(A) 242	삽입문(INSERT INTO~)	165
(A) 243	삭제문(DELETE FROM~)	165
(A) 244	갱신문(UPDATE~ SET~)	165
(D) 245	데이터 조각문의 네 가지 유형	166
(A) 246	SELECT - 일반 형식 및 기본 검색	166
(C) 247	조건 연산자	166
(A) 248	SELECT - 조건 지정 검색	167
(A) 249	SELECT - 정렬 검색	167
(A) 250	SELECT - 하위 질의	168
(B) 251	SELECT - 그룹 지정	168
(B) 252	그룹 함수	168
(A) 253	집합 연산자를 이용한 통합 질의	169
(C) 254	EQUI JOIN	169
(D) 255	OUTER JOIN	170
(D) 256	CROSS JOIN	170
	기출문제은행	171

4 SQL 활용

(D) 257	프로시저	182
(D) 258	프로시저의 구성	182
(D) 259	프로시저의 생성/실행/제거	182
(B) 260	트리거	183
(D) 261	트리거의 구성	183
(D) 262	트리거의 생성/제거	183
(D) 263	사용자 정의 함수	183
(D) 264	사용자 정의 함수의 구성	184
(D) 265	사용자 정의 함수의 생성/실행/제거	184
(D) 266	DBMS 접속 기술	185

(D) 267	동적 SQL	185
	기출문제은행	186

5 데이터 전환

(D) 268	데이터 전환	190
(D) 269	데이터 전환 계획서	190
(D) 270	데이터 전환 방안	190
(D) 271	데이터 검증	191
(D) 272	오류 데이터 측정 및 정제	191
	기출문제은행	192

4 과목 **프로그래밍 언어 활용**

1 서버 프로그램 구현

(D) 273	대표적인 서버 개발 프레임워크	196
(D) 274	API	196
(B) 275	배치 프로그램이 갖추어야 하는 필수 요소	196
	기출문제은행	197

2 프로그래밍 언어 활용

(A) 276	C/JAVA의 자료형	200
(A) 277	Python의 시퀀스 자료형	200
(A) 278	변수명 작성 규칙	200
(B) 279	가비지 콜렉터	200
(A) 280	산술 연산자	201
(A) 281	비트 연산자	201
(A) 282	논리 연산자	201
(B) 283	조건 연산자	201
(A) 284	연산자 우선순위	202
(B) 285	scanf() 함수	202
(A) 286	printf() 함수	203
(A) 287	JAVA의 출력 함수	203
(A) 288	단순 if문	203
(A) 289	다중 if문	204
(A) 290	switch문	205
(A) 291	for문	205
(A) 292	while문	206
(A) 293	do~while문	207
(A) 294	break, continue	207
(A) 295	1차원 배열	207
(A) 296	2차원 배열	208
(A) 297	포인터와 포인터 변수	208
(A) 298	포인터와 배열	209
(A) 299	구조체	210

(A) 300	Python의 데이터 입·출력 함수	211
(C) 301	입력 값의 형변환	212
(A) 302	리스트 / 딕셔너리	212
(B) 303	슬라이스	213
(B) 304	Python의 활용 - if문	213
(B) 305	Python의 활용 - for문	214
(C) 306	Python의 활용 - while문	214
(C) 307	Python의 활용 - 클래스	215
(A) 308	Python의 활용 - 클래스 없는 메소드의 사용	216
(C) 309	자바스크립트	216
(C) 310	파이썬(Python)	217
(C) 311	셸 스크립트	217
(C) 312	라이브러리의 개념	217
(B) 313	C언어의 stdio.h	217
(A) 314	C언어의 stdlib.h	218
(C) 315	C언어의 string.h	218
(B) 316	malloc() 함수 / free() 함수	218
(B) 317	JAVA의 예외 처리	219
	기출문제은행	220

(A) 351	OSI 7계층 - 데이터 링크 계층	244
(A) 352	OSI 7계층 - 네트워크 계층	244
(A) 353	OSI 7계층 - 전송 계층	244
(C) 354	OSI 7계층 - 세션 계층	244
(A) 355	네트워크 관련 장비	245
(B) 356	전처리기	245
(A) 357	TCP	245
(C) 358	IP	245
(A) 359	MQTT	246
(A) 360	UDP	246
(B) 361	ICMP	246
(A) 362	ARP	246
(B) 363	CSMA/CD	246
	기출문제은행	247

3 응용 SW 기초 기술 활용

(D) 318	운영체제의 목적	234
(C) 319	운영체제의 구성	234
(C) 320	운영체제의 기능	234
(D) 321	Windows의 개요	234
(C) 322	UNIX의 특징	235
(C) 323	UNIX의 커널	235
(B) 324	UNIX의 셸	235
(C) 325	파일 디스크립터	235
(A) 326	배치 전략	236
(A) 327	페이징/세그멘테이션 기법	236
(C) 328	페이지 교체 알고리즘	236
(A) 329	페이지 교체 알고리즘 - FIFO	237
(C) 330	페이지 교체 알고리즘 - LRU	237
(C) 331	가상기억장치 - 페이지 크기가 작은 경우	238
(B) 332	Locality	238
(C) 333	워킹 셋	238
(A) 334	스래싱	238
(C) 335	프로세스의 정의	238
(B) 336	프로세스 상태 전이	239
(C) 337	Dispatch	239
(B) 338	스레드의 특징	239
(C) 339	스레드의 분류	240
(C) 340	비선점 스케줄링	240
(C) 341	선점 스케줄링	240
(C) 342	SJF 스케줄링	240
(A) 343	HRN 스케줄링	241
(C) 344	UNIX/LINUX의 주요 환경 변수	242
(A) 345	UNIX/LINUX의 기본 명령어	242
(A) 346	IP 주소	242
(A) 347	서브네팅의 예	242
(A) 348	IPv6	243
(A) 349	IPv6 주소 체계	243
(B) 350	OSI 7계층 - 물리 계층	244



정보시스템 구축 관리

1 소프트웨어 개발 방법론 활용

(C) 364	구조적 방법론	256
(B) 365	정보공학 방법론	256
(D) 366	객체지향 방법론	256
(A) 367	컴포넌트 기반 방법론	256
(D) 368	애자일 방법론	257
(B) 369	소프트웨어 재사용	257
(C) 370	소프트웨어 재사용 방법	257
(C) 371	소프트웨어 재공학	257
(A) 372	소프트웨어 재공학의 주요 활동	258
(A) 373	CASE 사용의 이점	258
(B) 374	CASE의 주요 기능	258
(C) 375	CASE의 원천 기술	258
(A) 376	LOC 기법	259
(B) 377	수학적 산정 기법	259
(B) 378	COCOMO 모형	259
(A) 379	COCOMO의 소프트웨어 개발 유형	259
(C) 380	Putnam 모형	260
(C) 381	기능 점수(FP) 모형의 가중치 증대 요인	260
(C) 382	자동화 추정 도구	260
(B) 383	PERT	260
(C) 384	CPM	261
(A) 385	임계 경로 소요 기일	261
(C) 386	간트 차트	261
(A) 387	프로젝트 관리	262
(A) 388	위험 관리	262
(C) 389	ISO/IEC 12207	262
(A) 390	CMMI의 소프트웨어 프로세스 성숙도 5단계	262
(B) 391	SPICE	263
(C) 392	SPICE의 프로세스 수행 능력 단계	263

393	소프트웨어 개발 방법론 테일러링	263
394	소프트웨어 개발 방법론 테일러링 고려사항	263
395	소프트웨어 개발 프레임워크	264
396	프레임워크의 특성	264
	기출문제은행	265

2 IT프로젝트 정보 시스템 구축 관리

397	SDN	270
398	SDDC	270
399	SDS	270
400	올조인	270
401	메시 네트워크	271
402	피코넷	271
403	클라우드 기반 HSM	271
404	파스-타	271
405	징	272
406	WDM	272
407	SSO	272
408	스마트 그리드	272
409	메타버스	272
410	네트워크 설치 구조	273
411	VLAN	273
412	LAN의 표준 규격 - 802.11의 버전	273
413	WPA	274
414	CSMA/CD	274
415	CSMA/CA	274
416	RIP	274
417	OSPF	275
418	흐름 제어	275
419	메시업	275
420	증발품	275
421	SOA	276
422	디지털 트윈	276
423	텐서플로	276
424	도커	276
425	스크래피	277
426	비트로커	277
427	BaaS	277
428	OWASP	277
429	TCP 래퍼	278
430	허니팟	278
431	DPI	278
432	고가용성 솔루션	278
433	앤 스크린	279
434	Secure OS	279
435	Secure OS의 보안 기능	279
436	하둡	279
437	맵리듀스	280
438	데이터 마이닝	280
439	OLAP	280
440	회복	280
441	즉각 갱신 기법	281
442	병행제어	281
443	병행제어 기법의 종류	281

444	로킹 단위	281
445	교착상태	282
446	교착상태의 해결 방법	282
	기출문제은행	283

3 소프트웨어 개발 보안 구축

447	Secure SDLC의 방법론	288
448	보안 3대 요소	288
449	세션 하이재킹	288
450	보안 약점의 종류	288
451	보안 기능의 보안 약점	289
452	에러 처리 - 부적절한 예외처리	289
453	스택 가드	289
454	접근 지정자	290
455	개인키 암호화 기법	290
456	개인키 암호화 기법의 종류	290
457	공개키 암호화 기법	290
458	ARIA	291
459	DES	291
460	AES	291
461	RSA	291
462	ECC / Rabin	291
463	해시	292
464	솔트	292
	기출문제은행	293

4 시스템 보안 구축

465	서비스 거부 공격	298
466	죽음의 핑	298
467	SMURFING	298
468	SYN Flooding	298
469	Land	299
470	DDoS 공격	299
471	Ping Flood	299
472	스위치 재밍	299
473	블루투스(Bluetooth) 관련 공격	300
474	웜	300
475	키로거 공격	300
476	랜섬웨어	300
477	백도어	301
478	트로이 목마	301
479	파밍	301
480	인증/인가	301
481	인증의 주요 유형	302
482	관리적/물리적/기술적 보안	302
483	리눅스 로그 파일 - 커널 로그	302
484	침입 탐지 시스템(IDS)	302
485	VPN	303
486	SSH	303
	기출문제은행	304

이 책은 IT자격증 전문가와 수험생이 함께 만든 책입니다.



'시나공' 시리즈는 독자의 지지와 격려 속에 성장합니다!

정보처리 책으로 Very good! 서점이나 인터넷을 많이 서핑하고 고른 책입니다. 정보처리 책은 시중에 많은 책이 있지만 그중 제일 짜임새 있고 보기 편하게 잘 만들어진 책입니다. 정말 적극 추천하고 싶습니다. 꼭~~~~~ | 인터파크 황** |

역시 시나공은 곳이에요. 이 책만 보면 시험에 무조건 합격하겠는걸요. 저희 학교 교수님들도 시나공을 교재로 선택하여 강의하십니다. | 도서11번가 s011*** |

'딱'입니다. 핵심별로 등급이 나뉘어져 있어서 중요한 핵심과 그렇지 않은 핵심을 구분할 수 있습니다. 제가 이 덕을 톡톡히 봤죠. 내용은 많은데 시간이 없어 다 볼 수는 없었으니까요. 의심을 하면서 A, B등급 위주로 공부했는데 충분히 합격한 것 같아요. | YES24 gospel*** |

내용의 중요도에 따라 등급을 표시하여 구성했기 때문에 선별적으로 공부할 수 있어 좋았습니다. 다음 자격증 준비도 시나공에서 출판하는 책으로 준비하고 싶습니다. 알찬 내용에 쉬운 풀이는 비전공자도 쉽게 학습할 수 있어 좋습니다. | 알라딘 공한*** |

공부를 시작하지 일주일 정도 됐는데 알기 쉽게 체계적으로 구성되어 있어 공부하기 쉽네요. 중요도에 따라 등급이 나뉘져 있어 시간이 부족한 분들에게 추천하고 싶습니다. 아주 만족합니다. | 도서11번가 tryg*** |

혼자 공부하기에는 '딱'이에요. 설명도 쉽고 책 옆에 용어 설명이나 공부 방법 등이 재미있게 따라다녀요. 또 공부한 내용을 바로 문제로 확인해 볼 수 있어서 좋더군요. '시험에 나오는 것만 공부한다'라는 제목이 믿음이 갑니다. | YES24 kjs2*** |

정말 좋은 책입니다. 이책 저책 살펴보다가 이름만 보고 샀는데 정말 시험에 나올 만한 것만 꼭 짚어 주더라고요. ^^ | 인터파크 권** |

정보처리 분야 베스트셀러 1위 기준 : 2024년 1월, 2월, 4월(YES24)

sinagong.co.kr



9 791140 712427

가격 32,000원

ISBN 979-11-407-1242-7



TO.시나공
온라인 독자엽서



스마트한 시나공
수험생 지원센터