

第1章 章末問題解答

【1.1】 ウ, エ

【1.2】 ア, エ

【1.3】 0.00111

【1.4】 01010010 \rightarrow 82

第2章 章末問題解答

【2.1】 ウ

【2.2】 イ

【2.3】 ウ

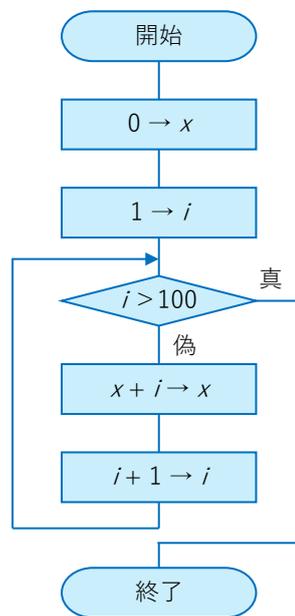
【2.4】 エ

第3章 章末問題解答

【3.1】

- (1) 連結リスト
- (2) 配列
- (3) 連結リスト
- (4) 連結リスト

【3.2】



【3.3】 顧客番号が昇順に配置されているデータ構造.

【3.4】 関数の中で自分自身を用いた処理を行うこと.

第4章 章末問題解答

【4.1】 125,000 回

【4.2】 CPU と主記憶装置との速度差を埋めることができること.

【4.3】

メリット：コンデンサで構成されており，構成が簡単なため，SRAM に比べて安価で大容量を確保することができ，消費電力も少ない.

デメリット：定期的にはリフレッシュが必要となり，速度は低下する.

【4.4】 制御装置

第5章 章末問題解答

【5.1】 デュアルシステム

【5.2】 利用者が誤った操作をしても、システムに異常が起こらないようにすること.

【5.3】 スループット

【5.4】 $P\{1 - (1 - P^2)^2\}$

第6章 章末問題解答

【6.1】 実行可能なタスクに対してプロセッサの使用権を割り当てること.

【6.2】 ルートディレクトリから対象ファイルに至るパス名.

【6.3】

- (1)FIFO：読み込んでから最も長い時間が経過したページを置き換える.
- (2)LFU：参照頻度が最も少ないページを置き換える.
- (3)LIFO：読み込んだばかりのページを置き換える.
- (4)LRU：最後に参照されてから最も長い時間が経過したページを置き換える.

【6.4】 時間切れや、より優先順位の高いタスクが実行可能状態になったとき.

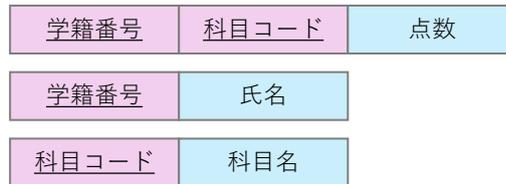
第7章 章末問題解答

- 【7.1】 相互参照の解決などを行い、複数の目的モジュールなどから1つのロードモジュールを生成する.
- 【7.2】 ソースコードを解析して、実行時の処理効率を高めたオブジェクトコードを生成する.
- 【7.3】 約 775 分
- 【7.4】 H.264/MPEG-4 AVC

第8章 章末問題解答

【8.1】 E-R 図

【8.2】



【8.3】 原子性

【8.4】 複数のトランザクション処理プログラムが、同一のデータベースを同時に更新する際に論理的な矛盾を生じさせないため.

第9章 章末問題解答

【9.1】ブリッジ と スイッチングハブ

【9.2】ネットワーク層

【9.3】トランスポート層

【9.4】CSMA/CD 方式

第10章 章末問題解答

【10.1】 イ

【10.2】 510 個

【10.3】 IPv6

【10.4】 NAT と ルータ

第 11 章 章末問題解答

【11.1】 9.6%

【11.2】 約 49%

【11.3】 5 ビット

第12章 章末問題解答

【12.1】 ドメイン名やホスト名などと IP アドレスとを対応づける。

【12.2】 POP3 と IMAP4

【12.3】 HTTP (または, HTTPS)

第13章 章末問題解答

【13.1】 現状の業務を分析し、システム要件を整理するシステム要件定義.

【13.2】 すでに決定しているソフトウェア要件をどのように実現させるかを決める.

【13.3】

メリット：素早く市場に製品をリリースできる.

デメリット：当初の品質は高く、トラブルを生じさせることもある.

【13.4】 B, E, F

第14章 章末問題解答

【14.1】 ア, ウ, エ

【14.2】 2

【14.3】 2

【14.4】 リグレッションテスト

第15章 章末問題解答

【15.1】 機会，動機，正当性

【15.2】 Bさんの公開鍵

【15.3】 リスク移転

【15.4】 完全性