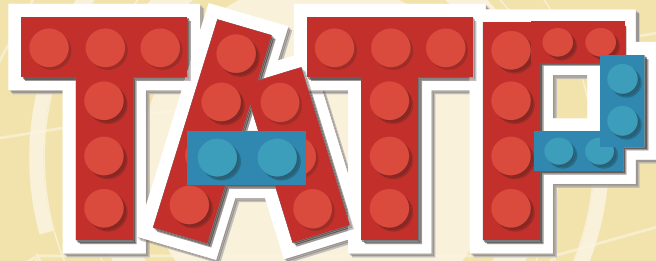


# 기출 유형 문제집

-스크래치 3.0 버전-



한 권으로 끝내는

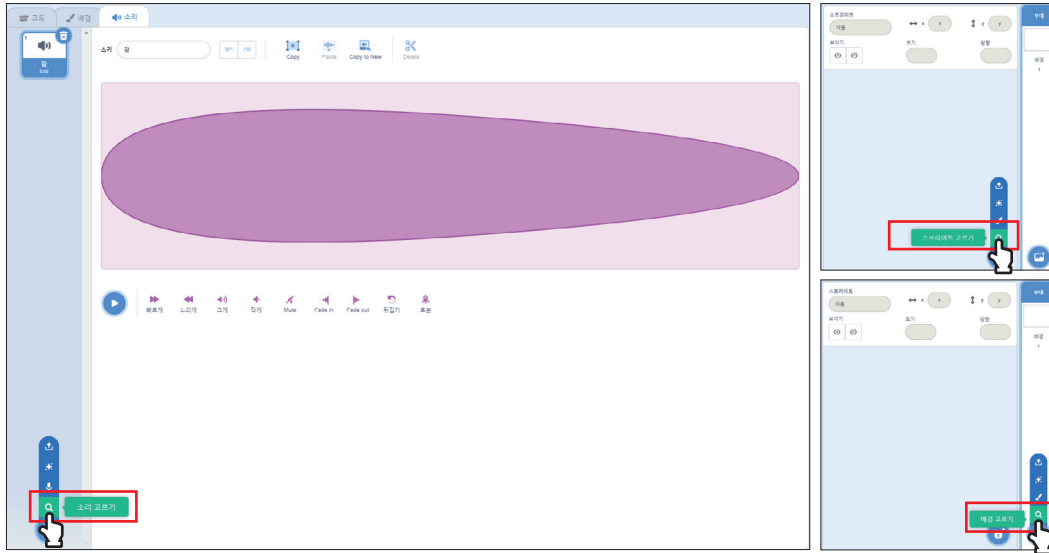


프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험



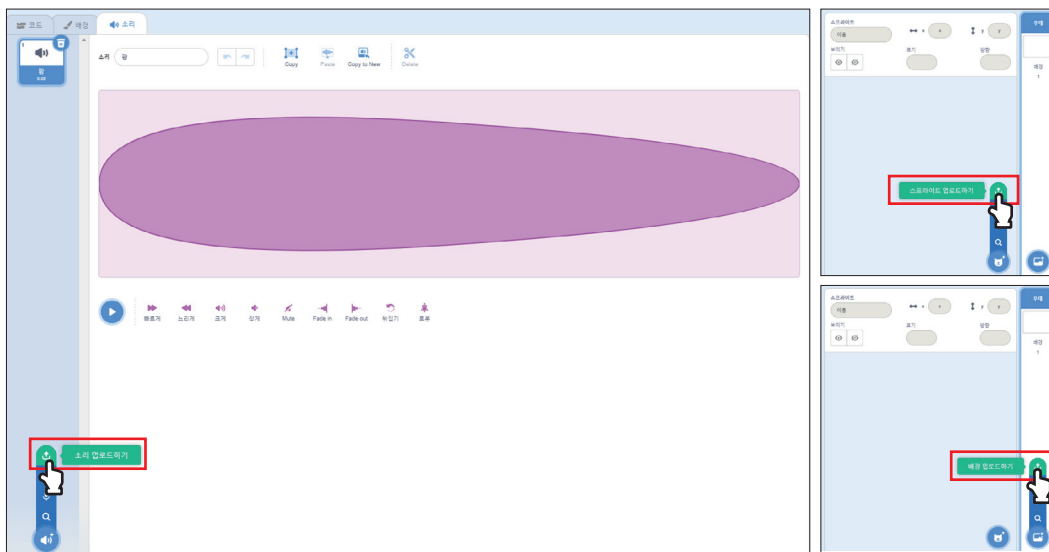
# 배경 및 스프라이트 안내

## 기출문제집 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



-배경 고르기 (Q) / 스프라이트 고르기 (Q) / 소리 고르기 (Q)를 클릭하여 가져옵니다.

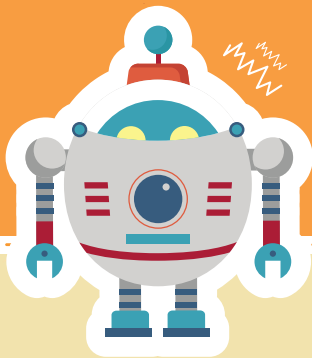
## TATP 시험 시 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



-배경 업로드 하기 (U) / 스프라이트 업로드 하기 (U) / 소리 업로드 하기 (U)를 클릭하여 본인이 응시한 과목에 [유형] 폴더에서 가져옵니다.



# 기출 유형 문제 풀어보기



- 01. 기출 유형 문제 풀어보기 1회
- 02. 기출 유형 문제 풀어보기 2회
- 03. 기출 유형 문제 풀어보기 3회

## 수험자 유의사항

## BASIC

- 1 수험자는 신분증 또는 동등한 자격을 갖춘 증빙서류를 지참하여야 시험에 응시할 수 있으며, 미지참시 퇴실 조치합니다.
- 2 시험 20분 전까지 반드시 입실하여야 하며, 시험 15분 전에 시스템 (테블릿, 네트워크 상태 등)의 이상여부를 반드시 확인하며, 시스템 이상이 있을 시에는 감독관의 조치를 받아야 합니다.
- 3 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자 부담으로 합니다.
- 4 시험 실행 앱은 시험 시작 시간부터 작동하여 시험 종료 시간에 닫힙니다.
- 5 시험이 종료된 후 제출하기를 눌렀을 경우, 시스템은 동작하지 않습니다. 제출하기가 되지 않는 문제가 발생할 경우 감독관의 지시에 따라 진행하시기 바랍니다.
- 6 시험 중 다른 프로그램을 작동 시 부정행위로 간주하여 실격 처리됨을 유의하시기 바랍니다.
- 7 시험 시간 외 수정 및 정정은 할 수 없음이 원칙입니다.
- 8 [스크래치 이동하기] 버튼 클릭 시 3초 이상 검은 화면이 지속될 수 있으며, 위 시간을 고려하여 시험시간이 책정되었음을 알려드립니다.

※ 수험자 유의사항은 시험 환경에 따라 추가 또는 변경될 수 있습니다.

※ 다음 사항의 경우 실격(0점) 혹은 부정행위 처리됩니다.

- \* 답안을 저장하지 않았거나, 미제출 또는 저장한 파일이 손상되었을 경우
- \* 답안 파일을 다른 보조 기억장치(USB)또는 이메일(E-mail) 등으로 전송할 경우
- \* 휴대용 전화기 등 통신장비를 사용할 경우
- \* 시스템 조작의 미숙으로 시험이 불가능할 경우

## 답안 작성 요령

1. 프로젝트 작성시 [구현 조건]을 반드시 확인하고, 주어진 [주요 블록]을 모두 포함하여 프로젝트를 구성합니다.
2. 불필요한 명령 블록 및 미디어를 사용한 경우, [구현 조건]을 임의로 변경 또는 추가한 경우, [주요 블록]을 사용하지 않은 경우에는 감점 또는 실격 처리 됩니다.
3. 파일 삽입 시에는 반드시 지시하는 위치에서 파일을 가져와 사용합니다.
4. 별도의 조건이 없는 경우에는 기본 값(Default)으로 처리해야 합니다.

※ TATP 자격 능력 시험 시 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드 지정 경로 ※

배경 파일 업로드 하기(📁) / 스프라이트 파일 업로드 하기(📁) / 소리 파일 업로드 하기(🔊)를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형]폴더에서 가져온다.

\* TATP 자격능력 시험 시 지정된 경로 외의 파일을 가져올 경우 감점 또는 실격처리되므로 반드시 지정경로의 파일을 가져와 사용합니다.

※ 프로젝트를 살펴보고, 주어진 조건에 맞게 [문제1-5]를 해결하시오.

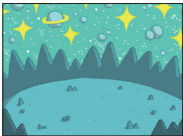
### 프로젝트 살펴보기



#### 달려달려 달리기

오늘은 우주에서 운동회가 열리는 날입니다. 이번 경기 종목은 달리기입니다. 경기가 시작되면 선수들이 달린 시간을 기록하고, 먼저 도착한 선수의 승리와 도착시간을 알려줄 수 있도록 프로젝트를 만들어 봅시다.

### 배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트		
			
1	2	3	4

## 문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

다음<조건>에 따라 배경 및 스프라이트를 가져와 시작화면을 구현하시오.



배경	스프라이트		
① 'Space'	② 'Gobo'	③ 'Pico walking'	④ 'Line'
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치 (x: -185, y: -120)</li> <li>• 크기(75%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치 (x: -190, y:-30)</li> <li>• 크기(70%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치 (x: 210, y:0)</li> <li>• 방향(180도)</li> </ul>

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ④ 순차적으로(왼쪽 → 오른쪽) 넣어준다.  
(모양이 추가된 조건은 [모양탭]에서 확인하며, 기재되어 있지 않을 경우는 기본 값을 사용한다.)
- 위 제시된 조건은 반드시 다음 문제들에 연결된 블록으로 사용해야 합니다.  
(제출결과가 연결된 블록이 아닌 별도 스크립트일 경우 감점처리 됩니다.)

## 문제2 프로그래밍 응용 능력

[15점]


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	깃발을 클릭했을 때, 모양을 바꾸어 가며 일정한 속도로 이동한다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 75%로 정하기</li> <li>(3) 모양을 [gobo-a]로 바꾸기</li> <li>(4) 1초 기다리기</li> <li>(5) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① 5만큼 움직이기</li> <li>② 다음 모양으로 바꾸기</li> <li>③ 0.1초 기다리기</li> </ul>	

## 문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]



다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	밧발을 클릭했을 때, 모양을 바꾸어 가며 랜덤(난수)한 속도로 이동한다.	
	<b>구현 조건</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 밧발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 70%로 정하기</li> <li>(3) 모양을 [Pico walk1]로 바꾸기</li> <li>(4) 1초 기다리기</li> <li>(5) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① (1부터 7사이의 난수)만큼 움직이기</li> <li>② 다음 모양으로 바꾸기</li> <li>③ (0.1부터 0.2사이의 난수)초 기다리기</li> </ul>	<b>주요 블록</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>만큼 움직이기</li> <li>x: ( ) y: ( ) (으)로 이동하기</li> <li>다음 모양으로 바꾸기</li> <li>크기를 ( ) %로 정하기</li> <li>모양을 모양1 (으)로 바꾸기</li> <li>초 기다리기</li> <li>무한 반복하기</li> <li>부터 사이의 난수</li> </ul>

## 문제 4 프로그래밍 심화 능력

[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.


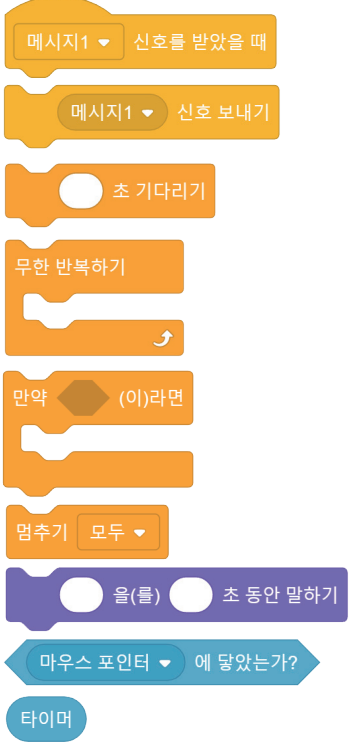
배경 및 스프라이트	주요 설명	
	깃발을 클릭했을 때 타이머 시간을 초기화하고, 무한 반복하여 색깔효과를 바꾼다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 180도 방향 보기</li> <li>(3) “경기 시작”을 1초 동안 말하기</li> <li>(4) 타이머 초기화하기</li> <li>(5) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① [색깔] 효과를 25만큼 바꾸기</li> <li>② 1초 기다리기</li> </ul>	



## 문제5 프로그래밍 심화 능력

[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하십시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>결승선에 Gobo가 먼저 도착하면 도착 시간과 “고보 승리”를 말하고, Pico walking이 먼저 도착하면 도착 시간과 “피코 승리”를 말한다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>깃발을 클릭했을 때               <ol style="list-style-type: none"> <li>1초 기다리기</li> <li>다음 과정을 무한 반복하기                   <ol style="list-style-type: none"> <li>만약 [Gobo에 닿았다면]                       <ul style="list-style-type: none"> <li>[타이머] 항목을 0.5초 동안 말하기</li> <li>[고보] 신호 보내기</li> <li>모두 멈추기</li> </ul> </li> <li>만약 [Pico walking에 닿았다면]                       <ul style="list-style-type: none"> <li>[타이머] 항목을 0.5초 동안 말하기</li> <li>[피코] 신호 보내기</li> <li>모두 멈추기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol> </li> <li>[고보] 신호를 받았을 때               <ol style="list-style-type: none"> <li>“고보 승리”를 0.5초 동안 말하기</li> </ol> </li> <li>[피코] 신호를 받았을 때               <ol style="list-style-type: none"> <li>“피코 승리”를 0.5초 동안 말하기</li> </ol> </li> </ul>	

## 수험자 유의사항

## BASIC

- 1 수험자는 신분증 또는 동등한 자격을 갖춘 증빙서류를 지참하여야 시험에 응시할 수 있으며, 미지참시 퇴실 조치합니다.
- 2 시험 20분 전까지 반드시 입실하여야 하며, 시험 15분 전에 시스템 (테블릿, 네트워크 상태 등)의 이상여부를 반드시 확인하며, 시스템 이상이 있을 시에는 감독관의 조치를 받아야 합니다.
- 3 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자 부담으로 합니다.
- 4 시험 실행 앱은 시험 시작 시간부터 작동하여 시험 종료 시간에 닫힙니다.
- 5 시험이 종료된 후 제출하기를 눌렀을 경우, 시스템은 동작하지 않습니다. 제출하기가 되지 않는 문제가 발생할 경우 감독관의 지시에 따라 진행하시기 바랍니다.
- 6 시험 중 다른 프로그램을 작동 시 부정행위로 간주하여 실격 처리됨을 유의하시기 바랍니다.
- 7 시험 시간 외 수정 및 정정은 할 수 없음이 원칙입니다.
- 8 [스크래치 이동하기] 버튼 클릭 시 3초 이상 검은 화면이 지속될 수 있으며, 위 시간을 고려하여 시험시간이 책정되었음을 알려드립니다.

※ 수험자 유의사항은 시험 환경에 따라 추가 또는 변경될 수 있습니다.

※ 다음 사항의 경우 실격(0점) 혹은 부정행위 처리됩니다.

- \* 답안을 저장하지 않았거나, 미제출 또는 저장한 파일이 손상되었을 경우
- \* 답안 파일을 다른 보조 기억장치(USB)또는 이메일(E-mail) 등으로 전송할 경우
- \* 휴대용 전화기 등 통신장비를 사용할 경우
- \* 시스템 조작의 미숙으로 시험이 불가능할 경우

## 답안 작성 요령

1. 프로젝트 작성시 [구현 조건]을 반드시 확인하고, 주어진 [주요 블록]을 모두 포함하여 프로젝트를 구성합니다.
2. 불필요한 명령 블록 및 미디어를 사용한 경우, [구현 조건]을 임의로 변경 또는 추가한 경우, [주요 블록]을 사용하지 않은 경우에는 감점 또는 실격 처리 됩니다.
3. 파일 삽입 시에는 반드시 지시하는 위치에서 파일을 가져와 사용합니다.
4. 별도의 조건이 없는 경우에는 기본 값(Default)으로 처리해야 합니다.

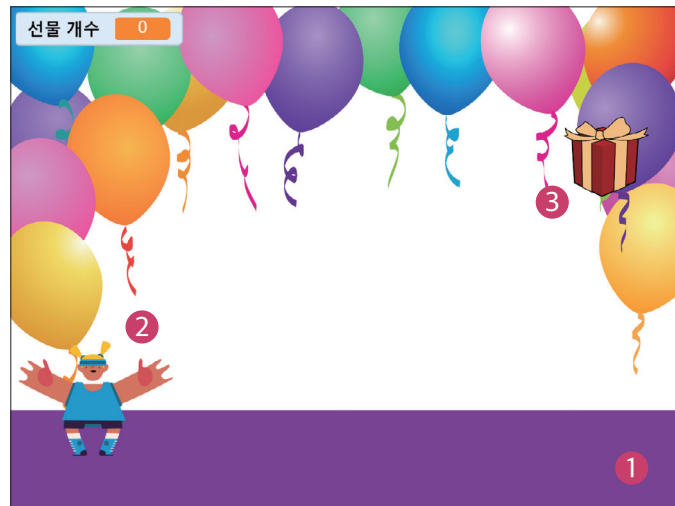
※ TATP 자격 능력 시험 시 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드 지정 경로 ※

배경 파일 업로드 하기(📁) / 스프라이트 파일 업로드 하기(📁) / 소리 파일 업로드 하기(🔊)를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형]폴더에서 가져온다.

\* TATP 자격능력 시험 시 지정된 경로 외의 파일을 가져올 경우 감점 또는 실격처리되므로 반드시 지정경로의 파일을 가져와 사용합니다.

※ 프로젝트를 살펴보고, 주어진 조건에 맞게 [문제1-5]를 해결하시오.

### 프로젝트 살펴보기





#### 서프라이즈

하늘에서 떨어지는 선물을 잡는 게임입니다.

선물은 계속해서 위에서 아래로 떨어지고, 화살표 방향키를 이용하면 선물이 떨어지고 있는 위치로 이동할 수 있습니다. 선물을 많이 잡을 수 있도록 프로젝트를 만들어 봅시다.

### 배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트	
		
1	2	3

## 문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

다음<조건>에 따라 배경 및 스프라이트를 가져와 시작화면을 구현하시오.



배경	스프라이트	
① 'Party'	② 'Casey'	③ 'Gift'
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치(x: -180, y: -100)</li> <li>• 크기(70%)</li> <li>• 방향(90도)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치(x: 180, y:150)</li> <li>• 크기(85%)</li> </ul>

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ③ 순차적으로(왼쪽 → 오른쪽) 넣어준다.  
(모양이 추가된 조건은 [• 모양탭]에서 확인하며, 기재되어 있지 않을 경우는 기본 값을 사용한다.)
- 위 제시된 조건은 반드시 다음 문제들에 연결된 블록으로 사용해야 합니다.  
(제출결과가 연결된 블록이 아닌 별도 스크립트일 경우 감점처리 됩니다.)

## 문제2 프로그래밍 응용 능력

[15점]



다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	왼쪽, 오른쪽 화살표 키를 사용하여 화살표 방향으로 15 또는 -15만큼 움직인다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오른쪽 화살표 키를 눌렀을 때               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 90도 방향 보기</li> <li>(2) 15만큼 움직이기</li> </ol> </li> <li>• 왼쪽 화살표 키를 눌렀을 때               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) (-90)도 방향 보기</li> <li>(2) 15만큼 움직이기</li> </ol> </li> </ul>	

## 문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	회전방식을 왼쪽-오른쪽으로 정하고, [선물 개수] 변수 값을 '0'으로 정한다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 70%로 정하기</li> <li>(3) 90도 방향 보기</li> <li>(4) 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기</li> <li>(5) [선물 개수] 변수 값을 '0'으로 정하기</li> </ul>	

## 문제 4 프로그래밍 심화 능력

[25점]


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하십시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>무한 반복하여 y좌표를 -10만큼씩 바꾸고 만약 아래쪽 벽에 닿았다면, x좌표는 난수의 위치, y좌표는 특정 위치로 이동한다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 85%로 정하기</li> <li>(3) 형태를 보이기</li> <li>(4) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① y좌표를 -10만큼 바꾸기</li> <li>② 만약 [벽에 닿았다면]</li> <li>- x: (-180부터 180사이의 난수),</li> <li>y: 125(으)로 이동하기</li> </ul>	<div> x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기 </div> <div> y좌표를 <input type="text"/> 만큼 바꾸기 </div> <div> 보이기 </div> <div> 크기를 <input type="text"/> %로 정하기 </div> <div> 무한 반복하기 </div> <div> 만약 <input type="text"/> (이)라면 </div> <div> <input type="text"/> 부터 <input type="text"/> 사이의 난수 </div> <div> 마우스 포인터 ▼ 에 닿았는가? </div>

## 문제5 프로그래밍 심화 능력

[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하십시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	Casey에 닿았다면 [선물 개수] 변수 값을 1만큼 바꾸고 형태를 숨긴다. 1초 뒤 x좌표는 난수의 위치, y좌표는 특정 위치로 무한 반복하여 보여진다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① 만약 [Casey에 닿았다면]</li> <li>- [선물 개수] 변수 값을 '1'만큼 바꾸기</li> <li>- 형태를 숨기기</li> <li>- 0.5초 기다리기</li> <li>- x: (-180부터 180사이의 난수), y: 125(으)로 이동하기</li> <li>- 형태를 보이기</li> </ul>	<div>             x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기           </div> <div>             보이기    숨기기           </div> <div>             초 기다리기           </div> <div>             무한 반복하기           </div> <div>             만약 <input type="checkbox"/> (이)라면           </div> <div>             부터 <input type="text"/> 사이의 난수           </div> <div>             마우스 포인터 ▼ 에 닿았는가?           </div> <div>             선물 개수 ▼ 을(를) <input type="text"/> 만큼 바꾸기           </div>

## 수험자 유의사항

## BASIC

- 1 수험자는 신분증 또는 동등한 자격을 갖춘 증빙서류를 지참하여야 시험에 응시할 수 있으며, 미지참시 퇴실 조치합니다.
- 2 시험 20분 전까지 반드시 입실하여야 하며, 시험 15분 전에 시스템 (테블릿, 네트워크 상태 등)의 이상여부를 반드시 확인하며, 시스템 이상이 있을 시에는 감독관의 조치를 받아야 합니다.
- 3 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자 부담으로 합니다.
- 4 시험 실행 앱은 시험 시작 시간부터 작동하여 시험 종료 시간에 닫힙니다.
- 5 시험이 종료된 후 제출하기를 눌렀을 경우, 시스템은 동작하지 않습니다. 제출하기가 되지 않는 문제가 발생할 경우 감독관의 지시에 따라 진행하시기 바랍니다.
- 6 시험 중 다른 프로그램을 작동 시 부정행위로 간주하여 실격 처리됨을 유의하시기 바랍니다.
- 7 시험 시간 외 수정 및 정정은 할 수 없음이 원칙입니다.
- 8 [스크래치 이동하기] 버튼 클릭 시 3초 이상 검은 화면이 지속될 수 있으며, 위 시간을 고려하여 시험시간이 책정되었음을 알려드립니다.

※ 수험자 유의사항은 시험 환경에 따라 추가 또는 변경될 수 있습니다.

※ 다음 사항의 경우 실격(0점) 혹은 부정행위 처리됩니다.

- \* 답안을 저장하지 않았거나, 미제출 또는 저장한 파일이 손상되었을 경우
- \* 답안 파일을 다른 보조 기억장치(USB)또는 이메일(E-mail) 등으로 전송할 경우
- \* 휴대용 전화기 등 통신장비를 사용할 경우
- \* 시스템 조작의 미숙으로 시험이 불가능할 경우

## 답안 작성 요령

1. 프로젝트 작성시 [구현 조건]을 반드시 확인하고, 주어진 [주요 블록]을 모두 포함하여 프로젝트를 구성합니다.
2. 불필요한 명령 블록 및 미디어를 사용한 경우, [구현 조건]을 임의로 변경 또는 추가한 경우, [주요 블록]을 사용하지 않은 경우에는 감점 또는 실격 처리 됩니다.
3. 파일 삽입 시에는 반드시 지시하는 위치에서 파일을 가져와 사용합니다.
4. 별도의 조건이 없는 경우에는 기본 값(Default)으로 처리해야 합니다.

※ TATP 자격 능력 시험 시 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드 지정 경로 ※

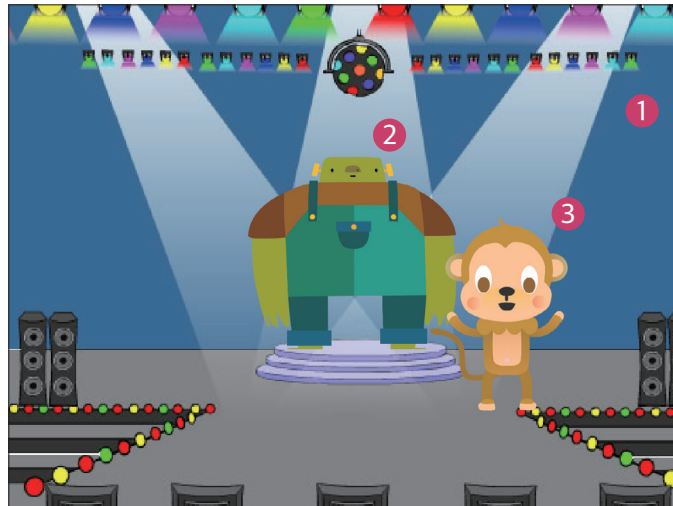
배경 파일 업로드 하기(📁) / 스프라이트 파일 업로드 하기(📁) / 소리 파일 업로드 하기(🔊)를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형]폴더에서 가져온다.

\* TATP 자격능력 시험 시 지정된 경로 외의 파일을 가져올 경우 감점 또는 실격처리되므로 반드시 지정경로의 파일을 가져와 사용합니다.



※ 프로젝트를 살펴보고, 주어진 조건에 맞게 [문제1-5]를 해결하시오.




### 프로젝트 살펴보기



#### 내 친구를 소개합니다

Frank가 자신의 친구를 소개하려고 합니다. Frank가 친구의 특징에 대해 말을 해줍니다. 특징을 들어보고 소개하는 친구가 누구인지 맞춰보는 프로젝트를 만들어 봅시다.

### 배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트	
		
1	2	3

## 문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

다음<조건>에 따라 배경 및 스프라이트를 가져와 시작화면을 구현하시오.


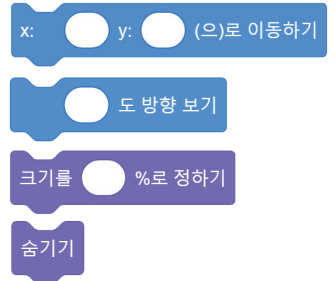
배경	스프라이트	
① 'Spotlight'	② 'Frank'	③ 'Monkey'
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치(x: 10, y: 20)</li> <li>• 크기(80%)</li> <li>• 방향(90도)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음 위치(x:9, y:-6)</li> <li>• 크기(80%)</li> <li>• 방향(90도)</li> </ul>

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ③ 순차적으로(왼쪽 → 오른쪽) 넣어준다.  
(모양이 추가된 조건은 [• 모양탭]에서 확인하며, 기재되어 있지 않을 경우는 기본 값을 사용한다.)
- 위 제시된 조건은 반드시 다음 문제들에 연결된 블록으로 사용해야 합니다.  
(제출결과가 연결된 블록이 아닌 별도 스크립트일 경우 감점처리 됩니다.)

## 문제2 프로그래밍 응용 능력

[15점]


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	깃발을 클릭했을 때 화면에서 형태가 숨겨진다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 80%로 정하기</li> <li>(3) 90도 방향 보기</li> <li>(4) 형태를 숨기기</li> </ul>	

## 문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	Frank가 소개하고자 하는 친구의 특징을 말한다.	
	<b>구현 조건</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 처음 위치로 이동하기</li> <li>(2) 크기를 80%로 정하기</li> <li>(3) 90도 방향 보기</li> <li>(4) 형태를 보이기</li> <li>(5) “내 친구는 바나나를 좋아해요.”를 2초 동안 말하기</li> <li>(6) “내 친구는 나무를 잘 타요.”를 2초 동안 말하기</li> </ul>	<b>주요 블록</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기</li> <li><input type="text"/> 도 방향 보기</li> <li><input type="text"/> 을(를) <input type="text"/> 초 동안 말하기</li> <li>크기를 <input type="text"/> %로 정하기</li> <li>보이기</li> </ul>

## 문제 4 프로그래밍 심화 능력

[25점]


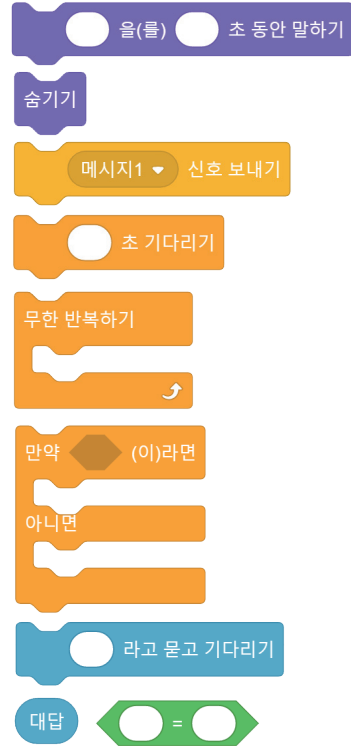
다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하십시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>[정답] 신호를 받았을 때 화면에서 보이고, “만나서 반가워~”를 말하면서 다음 모양으로 무한 반복하여 바꾼다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [정답] 신호를 받았을 때</li> <li>(1) 0.5초 기다리기</li> <li>(2) 형태를 보이기</li> <li>(3) “만나서 반가워~” 말하기</li> <li>(4) 다음 과정을 무한 반복하기</li> <li>① 다음 모양으로 바꾸기</li> <li>② 0.5초 기다리기</li> </ul>	

## 문제5 프로그래밍 심화 능력

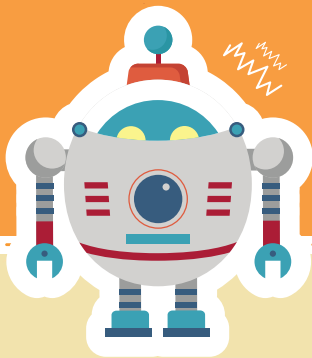
[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하십시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>‘내 친구는 누구일까요?’를 묻고 기다린다. 만약 대답이 원숭이와 같다면 “정답”을 말하고 형태를 숨긴 뒤 정답 신호를 보내고, 아니면 “오답”을 말한다.</p>	
	<p>구현 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>(1) 5초 기다리기</li> <li>(2) “내 친구는 누구일까요?” 라고 묻고 기다리기</li> <li>(3) 다음 과정을 무한 반복하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>① 만약 [대답=“원숭이”(이)라면]                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- “정답”을 1초 동안 말하기</li> <li>- 형태를 숨기기</li> <li>- [정답] 신호 보내기</li> </ul> </li> <li>② 아니면                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- “오답”을 1초 동안 말하기</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>주요 블록</p> 



## 기출 유형 문제 풀이



- 01. 기출 유형 문제 풀이 1회
- 02. 기출 유형 문제 풀이 2회
- 03. 기출 유형 문제 풀이 3회

# 01

## 기출 유형 문제 풀이 1 회

### 01 결과 블록 보기

문항	주요설명 및 완성블록
문제1	<div data-bbox="766 622 1069 846" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="868 857 970 891">[화면배치]</p> <div data-bbox="536 947 1299 1386" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="751 1402 1086 1435">[배경 및 스프라이트 초기값 설정]</p>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<pre> 클릭했을 때 x: -185 y: -120 (으)로 이동하기 크기를 75 %로 정하기 모양을 gobo-a (으)로 바꾸기 1 초 기다리기 무한 반복하기 5 만큼 움직이기 다음 모양으로 바꾸기 0.1 초 기다리기 </pre>
문제3		<pre> 클릭했을 때 x: -190 y: -30 (으)로 이동하기 크기를 70 %로 정하기 모양을 Pico walk1 (으)로 바꾸기 1 초 기다리기 무한 반복하기 1 부터 7 사이의 난수 만큼 움직이기 다음 모양으로 바꾸기 0.1 부터 0.2 사이의 난수 초 기다리기 </pre>




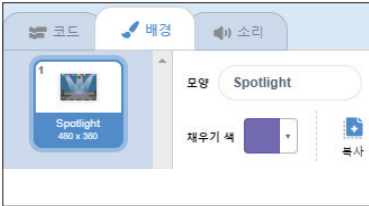



문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제4		 <pre> when green flag clicked   move to x: 210 y: 0   turn 180 degrees   say '경기 시작' for 1 seconds   clear timer   loop     change color by 25     wait 1 second </pre>
문제5		 <pre> when green flag clicked   wait 1 second   loop     if Gobo is on       say '타이머' for 0.5 seconds       send signal to Gobo       stop all     if Pico Walking is on       say '타이머' for 0.5 seconds       send signal to Pico       stop all </pre>  <pre> Gobo received signal   say '고보 승리' for 0.5 seconds </pre>  <pre> Pico received signal   say '피코 승리' for 0.5 seconds </pre>

## 01 결과 블록 보기

문항	주요설명 및 완성블록	
문제1	<div data-bbox="762 622 1066 846" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="863 857 967 891">[화면배치]</p> <div data-bbox="533 947 1294 1384" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="748 1402 1082 1435">[배경 및 스프라이트 초기값 설정]</p>	
문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<div data-bbox="694 1579 1026 1765" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="694 1809 1007 2007" data-label="Image"> </div>

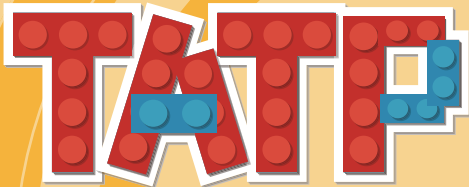
문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제3		<pre> 클릭했을 때 x: -180 y: -100 (으)로 이동하기 크기를 70 %로 정하기 90 도 방향 보기 회전 방식을 왼쪽-오른쪽 (으)로 정하기 선물 개수 을(를) 0 로 정하기 </pre>
문제4		<pre> 클릭했을 때 x: 180 y: 150 (으)로 이동하기 크기를 85 %로 정하기 보이기 무한 반복하기 y좌표를 -10 만큼 바꾸기 만약 벽 에 닿았는가? (이)라면 x: -180 부터 180 사이의 난수 y: 125 (으)로 이동하기 </pre>
문제5		<pre> 클릭했을 때 무한 반복하기 만약 Casey 에 닿았는가? (이)라면 선물 개수 을(를) 1 만큼 바꾸기 숨기기 0.5 초 기다리기 x: -180 부터 180 사이의 난수 y: 125 (으)로 이동하기 보이기 </pre>

## 01 결과 블록 보기

문항	주요설명 및 완성블록	
문제1	 <p>[화면배치]</p>	  <p>[배경 및 스프라이트 초기값 설정]</p>
문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제3		<pre> 클릭했을 때 x: 10 y: 20 (으)로 이동하기 크기를 80 %로 정하기 90 도 방향 보기 보이기 내 친구는 바나나를 좋아해요. 을(를) 2 초 동안 말하기 내 친구는 나무를 잘 타요. 을(를) 2 초 동안 말하기 </pre>
문제4		<pre> 정답 신호를 받았을 때 0.5 초 기다리기 보이기 만나서 반가워~ 말하기 무한 반복하기 다음 모양으로 바꾸기 0.5 초 기다리기 </pre>
문제5		<pre> 클릭했을 때 5 초 기다리기 내 친구는 누구일까요? 라고 묻고 기다리기 무한 반복하기 만약 대답 = 원숭이 (이)라면 정답 을(를) 1 초 동안 말하기 숨기기 정답 신호 보내기 아니면 오답 을(를) 1 초 동안 말하기 </pre>

한 권으로 끝내는



**프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험**

기획 민승준, 이영란

디자인 총괄 김희정

발행처 (사) 글로벌ICT창제협회

주소 경기도 화성시 영천동 135-8 더퍼스트타워2차 1002호

전화 031-378-8426

※ 본 교재는 플레이스크래치 App으로도 학습이 가능합니다.



Play 스토어



플레이스크래치



다운로드 설치

이 교재는 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로, 무단전제 및 무단복제를 금지하며, 이 교재 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 (사)글로벌ICT창제협회의 서면동의를 받아야 합니다.

※ 교재의 정정 내용은 정오표를 통해 확인해 주시기 바랍니다.(사이트 내 게시판)