

기출 유형 문제집



한 권으로 끝내는

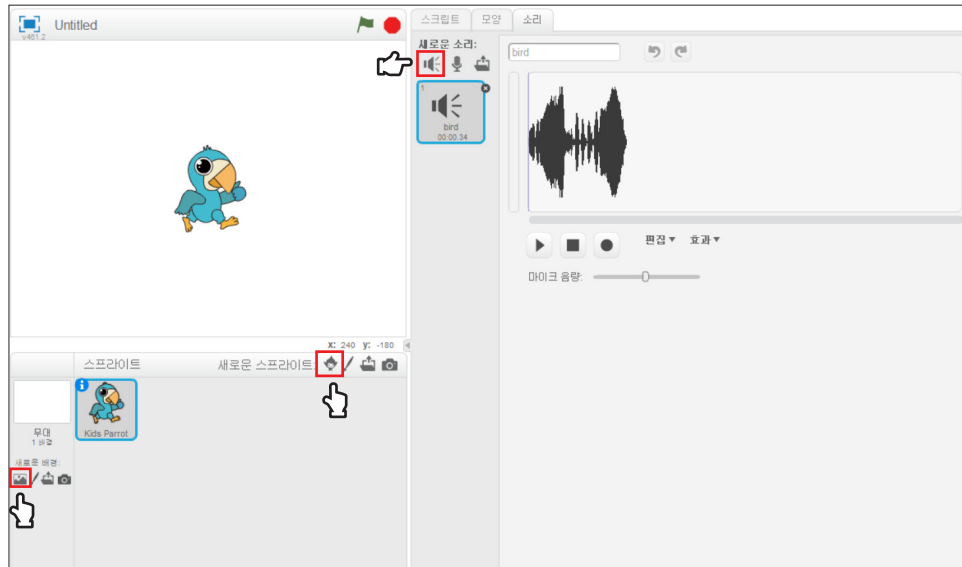
TATP

프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험



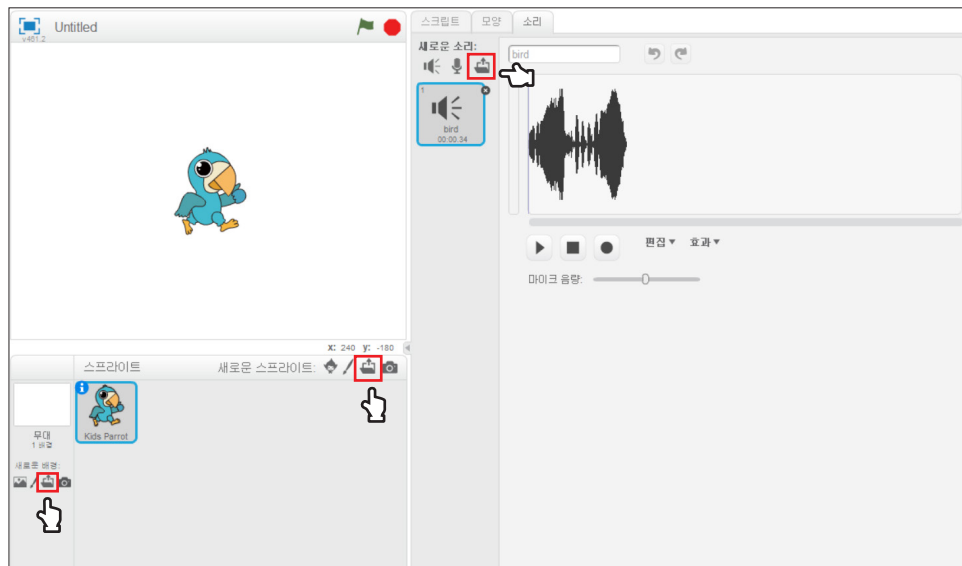
배경 및 스프라이트 안내

기출문제집 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



- 저장소에서 배경 선택 (🖼️) / 저장소에서 스프라이트 선택 (👤) / 저장소에서 소리 선택 (🔊) 를 클릭하여 가져옵니다.

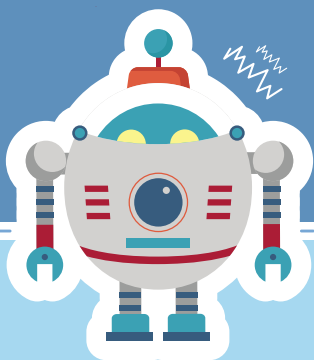
TATP 시험 시 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



- 배경 파일 업로드 하기 (🖼️) / 스프라이트 파일 업로드 하기 (👤) / 소리 파일 업로드 하기 (🔊) 를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [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

INTERMEDIATE

- 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



악기상점

학생이 악기를 구매하기 위해 악기상점에 왔습니다.

가지고 있는 용돈으로 악기를 구매할 수 있도록 프로젝트를 만들어 봅시다.

배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트				
					
1	2	3	4	5	6

문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

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





배경	스프라이트				
① 'party room'	② 'Guitar'	③ 'Piano'	④ 'Drum1'	⑤ 'Avery'	⑥ 'Mori'
• 이름(악기 상점)	• 이름(기타)	• 이름(피아노)	• 이름(드럼)	• 이름(주인)	• 이름(학생)
	• 처음 위치 (x: -15, y: 40)	• 처음 위치 (x: 125, y: 25)	• 처음 위치 (x: -95, y: 5)	• 처음 위치 (x: -170, y: -80)	• 처음 위치 (x: 195, y: -85)
	• 크기(80%)	• 크기(60%)	• 크기(80%)	• 크기(80%)	

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ⑥ 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.)

문제 2 프로그래밍 응용 능력

[15점]


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

배경 및 스프라이트	주요 설명	
  	구현 조건	주요 블록
	<p>각 위치에서 [기타/ 피아노/ 드럼] 방송하기를 받았을 때 학생 위치로 이동한다.</p> <p>아래 스크립트는 기타, 피아노, 드럼 스프라이트에 각각 구현하세요.</p> <p>[기타] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 80%로 정하기 • [기타] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① [학생] 위치로 이동하기 <p>[피아노] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 60%로 정하기 • [피아노] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① [학생] 위치로 이동하기 <p>[드럼] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 80%로 정하기 • [드럼] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① [학생] 위치로 이동하기 	

문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]


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

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	[용돈] 변수 값을 난수로 정하고, 주인에게 다가간다.	
	구현 조건 <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ③ 맨 앞으로 순서 바꾸기 ④ [용돈] 변수 값을 (100부터 400 사이의 난수)로 정하기 ⑤ 1초 동안 x: 0 y: -95으로 움직이기 	주요 블록 <ul style="list-style-type: none"> x: ● y: ● 로 이동하기 회전방식을 [왼쪽-오른쪽] 로 정하기 1 초 동안 x: ● y: ● 으로 움직이기 맨 앞으로 순서 바꾸기 용돈 을(를) 0 로 정하기 1 부터 10 사이의 난수

문제4 프로그래밍 심화 능력

[25점]


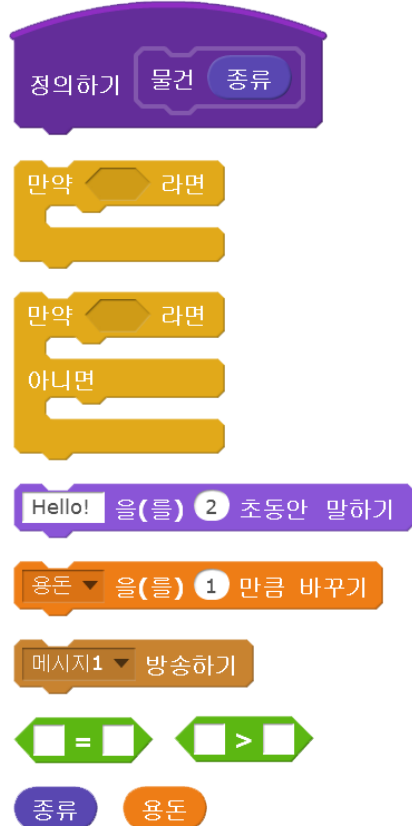
다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	[물건]함수를 만들고, 무엇을 구입할지 묻고 기다린다.	
	구현 조건 <ul style="list-style-type: none"> • 추가 블록에서 '블록 만들기' <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 블록 이름 [물건] - 문자열 매개변수 [종류] • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 80%로 정하기 ③ 1초 기다리기 ④ “어서오세요. 악기 상점입니다!”를 1초 동안 말하기 ⑤ “무엇을 구매하시겠습니까? (기타/피아노/드럼)” 묻고 기다리기 ⑥ [물건(대답)]함수 호출하기 	주요 블록 <ul style="list-style-type: none"> 1 초 기다리기 x: ● y: ● 로 이동하기 크기를 100 % 로 정하기 Hello! 을(를) 2 초동안 말하기 What's your name? 묻고 기다리기 물건 □ 대답

문제5 프로그래밍 심화 능력

[25점]

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

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	[용돈] 변수 값에 따라 드럼, 기타, 피아노 구매를 결정한다.	
	구현 조건 <ul style="list-style-type: none"> • [물건(종류)]함수일 때 ① 만약 [매개변수[종류]가 “드럼”과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[용돈]변수 값이 100보다 크다면] <ul style="list-style-type: none"> - [용돈] 변수 값을 -100만큼 바꾸기 - “감사합니다”를 2초 동안 말하기 - [드럼] 방송하기 아니면 <ul style="list-style-type: none"> - “돈이 부족하네요”를 2초 동안 말하기 ② 만약 [매개변수[종류]가 “기타”와 같다면] <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[용돈]변수 값이 250보다 크다면] <ul style="list-style-type: none"> - [용돈] 변수 값을 -250만큼 바꾸기 - “감사합니다”를 2초 동안 말하기 - [기타] 방송하기 아니면 <ul style="list-style-type: none"> - “돈이 부족하네요”를 2초 동안 말하기 ③ 만약 [매개변수[종류]가 “피아노”와 같다면] <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[용돈]변수 값이 350보다 크다면] <ul style="list-style-type: none"> - [용돈] 변수 값을 -350만큼 바꾸기 - “감사합니다”를 2초 동안 말하기 - [피아노] 방송하기 아니면 <ul style="list-style-type: none"> - “돈이 부족하네요”를 2초 동안 말하기 	주요 블록 

수험자 유의사항

INTERMEDIATE

- 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.

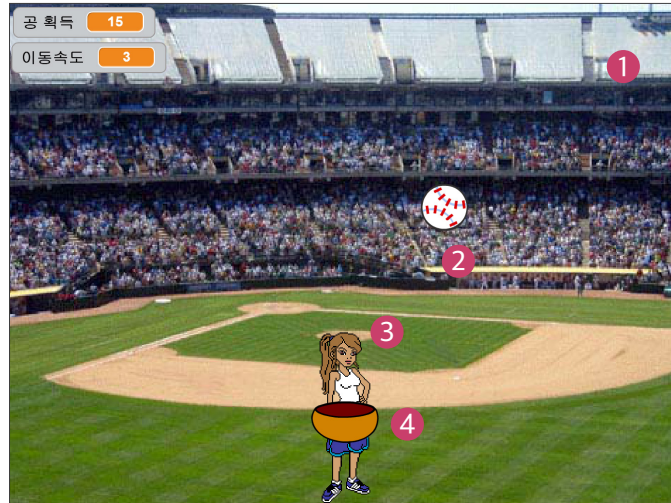
※ TATP 자격 능력 시험 시 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드 지정 경로 ※

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.


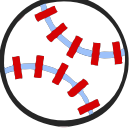


프로젝트 살펴보기



공 잡기 대회

누가 누가 더 많은 공을 잡는지 대회가 열렸습니다. 공과 풍선이 랜덤으로 위에서 아래로 내려옵니다. 공을 잡으면 [공 획득] 점수가 증가하고, 풍선을 잡으면 [공 획득] 점수가 감소합니다. 선수가 많은 공을 잡아 [공 획득] 점수를 많이 받을 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 'baseball-field'	② 'Baseball'	③ 'Hannah'	④ 'Bowl'
<ul style="list-style-type: none"> 이름(체육관) 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(공) 처음위치(x: 0, y: 145) 크기(50%) 모양탭 <ul style="list-style-type: none"> ball-soccer balloon1-c ※ 모양탭 순서에 맞게 모양을 추가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(선수) 처음위치(x: 0, y: -115) 크기(75%) 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(바구니) 처음위치(x: 0, y: -115) 크기(80%)

• 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 처음 위치로 이동하고, [준비] 방송하기 메시지를 보낸다. [실행] 방송하기 메시지를 받으면 선수 위치로 무한 반복하여 이동한다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 처음 위치로 이동하기 크기를 80%로 정하기 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 맨 앞으로 순서 바꾸기 [준비] 방송하기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> [선수] 위치로 이동하기 	<div> 메시지1 ▾ 을(를) 받았을 때 </div> <div> 메시지1 ▾ 방송하기 </div> <div> x: ● y: ● 로 이동하기 </div> <div> 마우스 포인터 ▾ 위치로 이동하기 </div> <div> 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 </div> <div> 맨 앞으로 순서 바꾸기 </div> <div> 크기를 100 % 로 정하기 </div> <div> 무한 반복하기 </div>

문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]


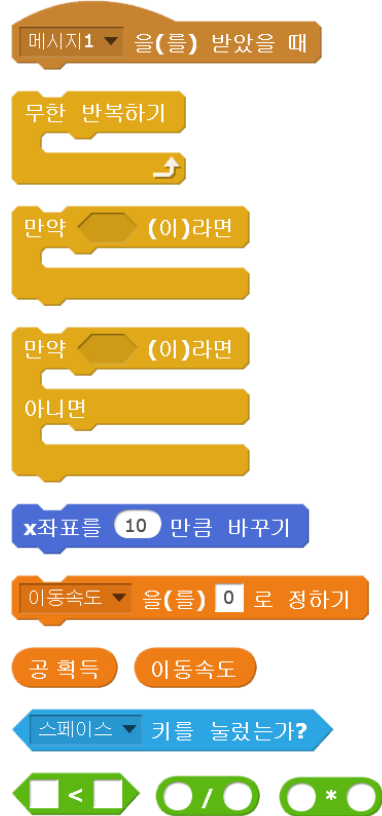
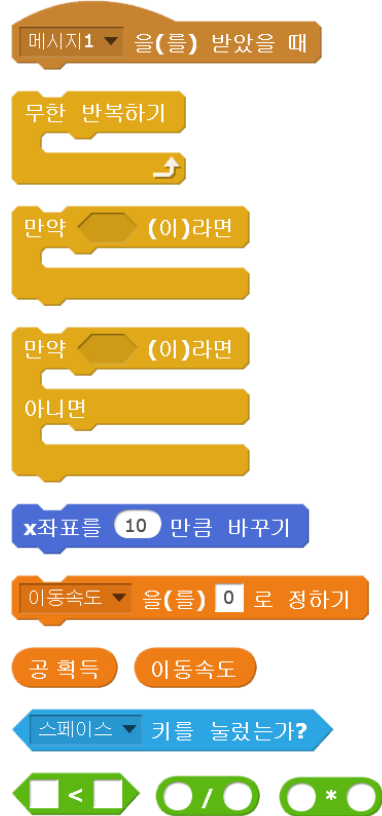
다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	모양을 특정 모양으로 바꾸고, [이동속도], [공 획득] 변수를 만들어 각각의 변수 값을 정한다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> • [준비] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 75%로 정하기 ③ 모양을 [hannah-b]로 바꾸기 ④ 5번째로 물러나기 ⑤ 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ⑥ [이동속도] 변수 값을 1로 정하기 ⑦ [공 획득] 변수 값을 0로 정하기 ⑧ [실행] 방송하기 	<div>메시지1 ▾ 을(를) 받았을 때</div> <div>메시지1 ▾ 방송하기</div> <div>x: ○ y: ○ 로 이동하기</div> <div>회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기</div> <div>1 번째로 물러나기</div> <div>크기를 100 % 로 정하기</div> <div>모양을 모양1 ▾ (으)로 바꾸기</div> <div>이동속도 ▾ 을(를) 0 로 정하기</div>

문제 4 프로그래밍 심화 능력

[25점]

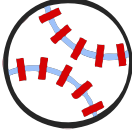


다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명			
	<p>오른쪽 화살표 키를 누르면 오른쪽 방향으로 이동하고, 왼쪽 화살표 키를 누르면 왼쪽 방향으로 이동한다.</p> <p>[공 획득] 변수 값이 5보다 작으면 이동속도를 1로, 아니면 [공 획득] 변수 값을 5로 나눈 값으로 정한다.</p>			
	<table> <tr> <th>구현 조건</th><th>주요 블록</th></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [오른쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값만큼 바꾸기 (2) 만약 [왼쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값*(-1)만큼 바꾸기 • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[공 획득] 변수 값이 5보다 작다면] - [이동속도] 변수 값을 1로 정하기 아니면 - [이동속도] 변수를 ([공 획득] 변수 값 나누기 5)로 정하기 </td><td>  </td></tr> </table>	구현 조건	주요 블록	<ul style="list-style-type: none"> • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [오른쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값만큼 바꾸기 (2) 만약 [왼쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값*(-1)만큼 바꾸기 • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[공 획득] 변수 값이 5보다 작다면] - [이동속도] 변수 값을 1로 정하기 아니면 - [이동속도] 변수를 ([공 획득] 변수 값 나누기 5)로 정하기
구현 조건	주요 블록			
<ul style="list-style-type: none"> • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [오른쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값만큼 바꾸기 (2) 만약 [왼쪽 화살표 키를 눌렀다면] - x좌표를 [이동속도] 변수 값*(-1)만큼 바꾸기 • [실행] 방송하기를 받았을 때 ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> (1) 만약 [[공 획득] 변수 값이 5보다 작다면] - [이동속도] 변수 값을 1로 정하기 아니면 - [이동속도] 변수를 ([공 획득] 변수 값 나누기 5)로 정하기 				

문제5 프로그래밍 심화 능력

[25점]

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

배경 및 스프라이트	주요 설명			
	<p>공과 풍선 모양이 랜덤으로 바뀌면서 위에서 아래로 내려온다. 바구니에 닿았을 때, 만약 공 모양이라면 [공 획득] 변수 값이 증가하고, 풍선 모양이라면 [공 획득] 변수 값이 감소한다.</p>			
	<table> <tr> <th>구현 조건</th><th>주요 블록</th></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> [준비] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 50% 정하기 ③ 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) (1부터 4사이의 난수) 초 기다리기 (2) x: (-240부터 240사이의 난수), y: 140 위치로 이동하기 (3) 형태를 보이기 (4) 모양을 (1부터 3사이의 난수)로 바꾸기 (5) 다음 과정을 [벽에 닿을 때]까지 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> - y좌표를 (-6에서 -2사이의 난수) 만큼 바꾸기 (6) 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) 만약 [바구니에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - 만약 [모양#이 1과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 10만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 2와 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 5만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 3과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 -10만큼 바꾸기 - 형태를 숨기기 </td><td>  </td></tr> </table>	구현 조건	주요 블록	<ul style="list-style-type: none"> [준비] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 50% 정하기 ③ 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) (1부터 4사이의 난수) 초 기다리기 (2) x: (-240부터 240사이의 난수), y: 140 위치로 이동하기 (3) 형태를 보이기 (4) 모양을 (1부터 3사이의 난수)로 바꾸기 (5) 다음 과정을 [벽에 닿을 때]까지 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> - y좌표를 (-6에서 -2사이의 난수) 만큼 바꾸기 (6) 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) 만약 [바구니에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - 만약 [모양#이 1과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 10만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 2와 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 5만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 3과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 -10만큼 바꾸기 - 형태를 숨기기
구현 조건	주요 블록			
<ul style="list-style-type: none"> [준비] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 50% 정하기 ③ 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) (1부터 4사이의 난수) 초 기다리기 (2) x: (-240부터 240사이의 난수), y: 140 위치로 이동하기 (3) 형태를 보이기 (4) 모양을 (1부터 3사이의 난수)로 바꾸기 (5) 다음 과정을 [벽에 닿을 때]까지 반복하기 <ul style="list-style-type: none"> - y좌표를 (-6에서 -2사이의 난수) 만큼 바꾸기 (6) 형태를 숨기기 [실행] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) 만약 [바구니에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - 만약 [모양#이 1과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 10만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 2와 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 5만큼 바꾸기 - 만약 [모양#이 3과 같다면] <ul style="list-style-type: none"> ■ [공 획득] 변수 값을 -10만큼 바꾸기 - 형태를 숨기기 				



MEMO

수험자 유의사항

INTERMEDIATE

- 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

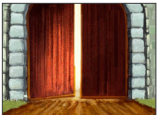






마녀의 집에서 탈출하기

공주가 마녀의 집에 갇혔습니다. 점점 크기가 커지는 마녀를 피해 탈출해야 합니다.

일정 시간이 되면 공주가 매직카펫을 타고 마녀의 집에서 탈출할 수 있도록 프로젝트를 만들어 봅시다.

배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트			
				
1	2	3	4	5

문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

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

배경	스프라이트			
① 'castle2'	② 'Heart'	③ 'Princess'	④ 'Witch'	⑤ 'Magicc carpet'
• 이름(마녀의 집)	• 이름(생명) • 크기(25%)	• 이름(공주) • 처음위치 (x: 205, y: -135) • 크기(60%)	• 이름(마녀) • 처음위치 (x: -190, y: 135) • 크기(65%)	• 이름(매직카펫) • 처음위치 (x: 180, y: -135) • 크기(80%)

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ⑤ 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			
	<p>마녀를 피해 마우스 포인터를 따라 움직인다. [탈출] 방송하기를 받으면 형태를 숨긴다.</p>			
	<table> <tr> <th>구현 조건</th><th>주요 블록</th></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 60%로 정하기 ③ 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ④ 형태를 보이기 ⑤ 맨 앞으로 순서 바꾸기 ⑥ “마녀의 집에서 탈출하자”를 2초 동안 말하기 ⑦ 다음 과정을 [마녀에 닿을 때까지] 반복하기 (1) 마우스포인터 쪽 보기 (2) 6만큼 움직이기 ⑧ 0.2초 기다리기 ⑨ 형태를 숨기기 <ul style="list-style-type: none"> • [탈출] 방송하기를 받았을 때 ① 형태를 숨기기 </td><td>  </td></tr> </table>	구현 조건	주요 블록	<ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 60%로 정하기 ③ 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ④ 형태를 보이기 ⑤ 맨 앞으로 순서 바꾸기 ⑥ “마녀의 집에서 탈출하자”를 2초 동안 말하기 ⑦ 다음 과정을 [마녀에 닿을 때까지] 반복하기 (1) 마우스포인터 쪽 보기 (2) 6만큼 움직이기 ⑧ 0.2초 기다리기 ⑨ 형태를 숨기기 <ul style="list-style-type: none"> • [탈출] 방송하기를 받았을 때 ① 형태를 숨기기
구현 조건	주요 블록			
<ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 60%로 정하기 ③ 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ④ 형태를 보이기 ⑤ 맨 앞으로 순서 바꾸기 ⑥ “마녀의 집에서 탈출하자”를 2초 동안 말하기 ⑦ 다음 과정을 [마녀에 닿을 때까지] 반복하기 (1) 마우스포인터 쪽 보기 (2) 6만큼 움직이기 ⑧ 0.2초 기다리기 ⑨ 형태를 숨기기 <ul style="list-style-type: none"> • [탈출] 방송하기를 받았을 때 ① 형태를 숨기기 				

문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]


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

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>위에서 아래로 내려오다 벽에 닿으면 복제본을 삭제하고, 마녀에 닿으면 [생명] 메시지를 방송하고 복제본을 삭제한다. 이때, 공주에 닿으면 [시간] 변수 값을 3만큼 바꾸고 복제본을 삭제한다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 크기를 25%로 정하기 형태를 숨기기 1초 기다리기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1부터 3사이의 난수) 초 기다리기 나 자신 복제하기 복제되었을 때 <ol style="list-style-type: none"> x:(-220부터 220사이의 난수), y:155으로 이동하기 형태를 보이기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> y좌표를 -3만큼 바꾸기 만약 [마녀에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> [생명]방송하기 - 이 복제본 삭제하기 만약 [벽에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - 이 복제본 삭제하기 만약 [공주에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - [시간]변수 값을 3만큼 바꾸기 - 0.1초 기다리기 - 이 복제본 삭제하기 	<div>복제되었을 때</div> <div>나 자신 복제하기</div> <div>이 복제본 삭제하기</div> <div>1 초 기다리기</div> <div>무한 반복하기</div> <div>만약 (이)라면</div> <div>x: y: 로 이동하기</div> <div>y좌표를 10 만큼 바꾸기</div> <div>크기를 100 % 로 정하기</div> <div>보이기 숨기기</div> <div>메시지1 방송하기</div> <div>시간 을(를) 1 만큼 바꾸기</div> <div>1 부터 10 사이의 난수</div> <div>마우스 포인터 에 닿았는가?</div>

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	
	<p>[시간] 변수 값이 15보다 커지면 화면에서 보이고, 매직카펫에 공주가 도착하면 “탈출성공”을 말하고 마녀로부터 탈출한다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 80%로 정하기 ③ [시간] 변수 값을 0으로 정하기 ④ 형태를 숨기기 ⑤ 1초 기다리기 ⑥ 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) [시간] 변수 값을 1만큼 바꾸기 (2) 1초 기다리기 (3) 만약 [[시간] 변수 값이 15보다 크다면] <ul style="list-style-type: none"> - [매직카펫] 방송하기 - 이 스크립트 멈추기 • [매직 카펫] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① 형태를 보이기 ② 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> (1) 만약 [공주에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - [탈출] 방송하기 • [탈출] 방송하기를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> ① “탈출 성공”을 2초 동안 말하기 ② 2초 동안 x:180, y:210으로 움직이기 ③ 형태를 숨기기 ④ 모두 멈추기 	

문제5 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 마녀의 크기가 난수만큼 커지고, [마녀크기]변수 값이 1만큼 증가한다. 이때, 생명에 닿으면 마녀의 크기가 난수만큼 작아지고, [마녀크기]변수 값이 -6만큼 감소한다.	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 65%로 정하기 ③ 회전방식을 [왼쪽-오른쪽]으로 정하기 ④ [마녀크기]변수 값을 0로 정하기 ⑤ [크기] 방송하기 ⑥ 3초 기다리기 ⑦ 다음 과정을 무한 반복하기 (1) [공주]쪽 보기 (2) (1부터 2사이의 난수) 만큼 움직이기 (3) 만약 [공주에 닿았다면] - “잡았다”를 2초 동안 말하기 - 모두 멈추기 	<div>10 만큼 움직이기</div> <div>마우스 포인터 ▾ 쪽 보기</div> <div>x: ● y: ● 로 이동하기</div> <div>회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기</div> <div>크기를 100 % 로 정하기</div> <div>Hello! 을(를) 2 초동안 말하기</div> <div>메시지1 ▾ 방송하기</div> <div>1 초 기다리기</div> <div>무한 반복하기</div> <div>만약 (이)라면</div> <div>모두 ▾ 멈추기</div> <div>마녀크기 ▾ 을(를) 0 로 정하기</div> <div>마우스 포인터 ▾ 에 닿았는가?</div> <div>1 부터 10 사이의 난수</div>

(뒷장에 계속)

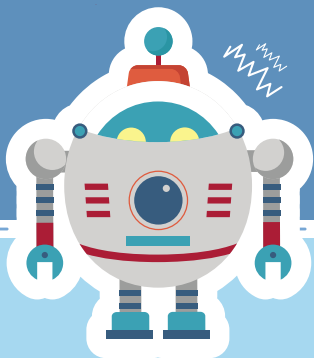


- 추가블록에서 '블록 만들기'
 - 새로운 블록이름 [크기바꾸기]
 - 숫자 매개변수 [크기]
- [크기바꾸기(크기)] 함수일 때
 - ① 만약 [매개변수 [크기]]가 1과 같다면
 - (1) 크기를 매개변수 [크기]* (1부터 10사이의 난수)만큼 바꾸기
 - (2) [마녀크기] 변수 값을 1만큼 바꾸기
 - (3) 1초 기다리기
 - ② 만약 [매개변수 [크기]]가 -1과 같다면
 - (1) 크기를 매개변수 [크기]* (10부터 20사이의 난수) 만큼 바꾸기
 - (2) [마녀크기] 변수 값을 -6만큼 바꾸기
 - (3) 1초 기다리기
- [크기] 방송하기를 받았을 때
 - ① 다음 과정을 무한 반복하기
 - (1) [크기바꾸기 (1)] 함수 호출하기
- [생명] 방송하기를 받았을 때
 - ① [크기바꾸기 (-1)] 함수 호출하기





기출 유형 문제 풀이

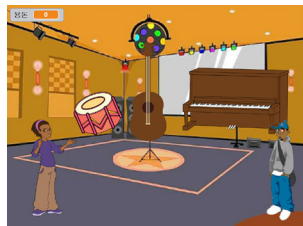


- 01. 기출 유형 문제 풀이 1회
- 02. 기출 유형 문제 풀이 2회
- 03. 기출 유형 문제 풀이 3회

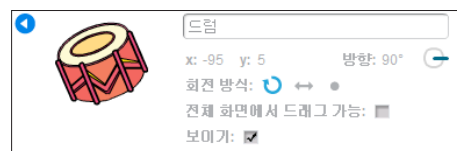
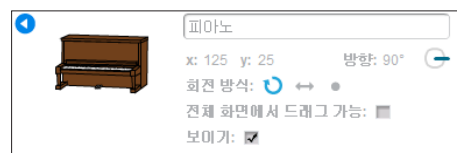
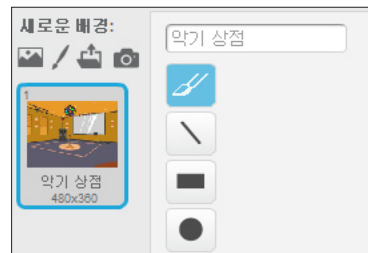
01 결과 블록 보기

문항


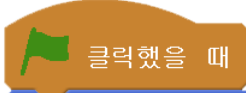
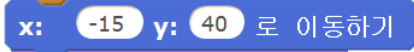
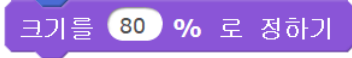



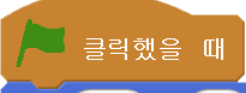
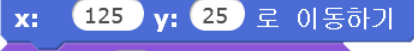




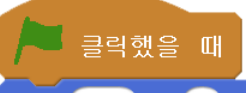




주요설명 및 완성블록






[화면배치]



문제1



문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<p>  클릭했을 때  x: -15 y: 40 로 이동하기  크기를 80 % 로 정하기 </p> <p>  기타 을(를) 받았을 때  학생 위치로 이동하기 </p>
		<p>  클릭했을 때  x: 125 y: 25 로 이동하기  크기를 60 % 로 정하기 </p> <p>  피아노 을(를) 받았을 때  학생 위치로 이동하기 </p>
		<p>  클릭했을 때  x: -95 y: 5 로 이동하기  크기를 80 % 로 정하기 </p> <p>  드럼 을(를) 받았을 때  학생 위치로 이동하기 </p>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제3		<pre> 클릭했을 때 x: 195 y: -85 로 이동하기 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 맨 앞으로 순서 바꾸기 용돈 ▾ 을(를) 100 부터 400 사이의 난수 로 정하기 1 초 동안 x: 0 y: -95 으로 움직이기 </pre>
문제4		<pre> 클릭했을 때 x: -170 y: -80 로 이동하기 크기를 80 % 로 정하기 1 초 기다리기 어서오세요. 악기 상점입니다! 을(를) 1 초 동안 말하기 무엇을 구매하시겠습니까?(기타/피아노/드럼) 묻고 기다리기 물건 대답 </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
<p>문제5</p>		<pre> 정의하기 물건 종류 만약 종류 = 드럼 라면 만약 용돈 > 100 라면 용돈 을(를) -100 만큼 바꾸기 감사합니다 을(를) 2 초동안 말하기 드럼 방송하기 아니면 돈이 부족하네요 을(를) 2 초동안 말하기 만약 종류 = 기타 라면 만약 용돈 > 250 라면 용돈 을(를) -250 만큼 바꾸기 감사합니다 을(를) 2 초동안 말하기 기타 방송하기 아니면 돈이 부족하네요 을(를) 2 초동안 말하기 만약 종류 = 피아노 라면 만약 용돈 > 350 라면 용돈 을(를) -350 만큼 바꾸기 감사합니다 을(를) 2 초동안 말하기 피아노 방송하기 아니면 돈이 부족하네요 을(를) 2 초동안 말하기 </pre>

01 결과 블록 보기

문항	주요설명 및 완성블록
문제1	<div data-bbox="464 649 764 874">  </div> <div data-bbox="557 883 669 918">[화면배치]</div> <div data-bbox="805 649 1175 913"> <p>새로운 배경:</p> <p>체육관</p> <p>체육관 480x360</p> </div> <div data-bbox="805 943 1266 1092"> <p>공</p> <p>x: 0 y: 145 방향: 90°</p> <p>회전 방식: [rotation icons]</p> <p>전체 화면에서 드래그 가능: [checkbox]</p> <p>보이기: [checkbox]</p> </div> <div data-bbox="805 1125 1266 1274"> <p>선수</p> <p>x: 0 y: -115 방향: 90°</p> <p>회전 방식: [rotation icons]</p> <p>전체 화면에서 드래그 가능: [checkbox]</p> <p>보이기: [checkbox]</p> </div> <div data-bbox="805 1306 1266 1455"> <p>바구니</p> <p>x: 0 y: -115 방향: 90°</p> <p>회전 방식: [rotation icons]</p> <p>전체 화면에서 드래그 가능: [checkbox]</p> <p>보이기: [checkbox]</p> </div>



문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<pre> 클릭했을 때 x: 0 y: -115 로 이동하기 크기를 80 % 로 정하기 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 맨 앞으로 순서 바꾸기 준비 ▾ 방송하기 실행 ▾ 을(를) 받았을 때 무한 반복하기 선수 ▾ 위치로 이동하기 </pre>
문제3		<pre> 준비 ▾ 을(를) 받았을 때 x: 0 y: -115 로 이동하기 크기를 75 % 로 정하기 모양을 hannah-b ▾ (으)로 바꾸기 5 번째로 물러나기 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 이동속도 ▾ 을(를) 1 로 정하기 공 획득 ▾ 을(를) 0 로 정하기 실행 ▾ 방송하기 </pre>



문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제4		<pre> 실행 ▾ 음(들) 받았을 때 무한 반복하기 만약 <오른쪽 화살표 ▾ 키를 눌렀는가? > 라면 x좌표를 이동속도 만큼 바꾸기 만약 <왼쪽 화살표 ▾ 키를 눌렀는가? > 라면 x좌표를 이동속도 * -1 만큼 바꾸기 ↱ 실행 ▾ 음(들) 받았을 때 무한 반복하기 만약 <공 획득 < 5 > 라면 이동속도 ▾ 음(들) 1 로 정하기 아니면 이동속도 ▾ 음(들) 공 획득 / 5 로 정하기 ↱ </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
<p>문제5</p> 		<pre> 준비 ▾ 을(를) 받았을 때 x: 0 y: 145 로 이동하기 크기를 50 % 로 정하기 숨기기 실행 ▾ 을(를) 받았을 때 무한 반복하기 1 부터 4 사이의 난수 초 기다리기 x: -240 부터 240 사이의 난수 y: 140 로 이동하기 보이기 모양을 1 부터 3 사이의 난수 (으)로 바꾸기 벽 ▾ 에 닿았는가? 까지 반복하기 y좌표를 -6 부터 -2 사이의 난수 만큼 바꾸기 숨기기 </pre> <pre> 실행 ▾ 을(를) 받았을 때 무한 반복하기 만약 바구니 ▾ 에 닿았는가? 라면 만약 모양 # = 1 라면 공 획득 ▾ 을(를) 10 만큼 바꾸기 만약 모양 # = 2 라면 공 획득 ▾ 을(를) 5 만큼 바꾸기 만약 모양 # = 3 라면 공 획득 ▾ 을(를) -10 만큼 바꾸기 숨기기 </pre>

01 결과 블록 보기

문항	주요설명 및 완성블록
문제1	<div data-bbox="464 649 764 874"> </div> <div data-bbox="558 886 667 918">[화면배치]</div> <div data-bbox="805 649 1175 913"> <p>새로운 배경:</p> <p>마녀의 집</p> <p>마녀의 집 480x360</p> </div> <div data-bbox="805 941 1266 1090"> <p>생명</p> <p>자유 위치</p> <p>방향: 90°</p> <p>회전 방식: <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>전체 화면에서 드래그 가능: <input type="checkbox"/></p> <p>보이기: <input checked="" type="checkbox"/></p> </div> <div data-bbox="805 1125 1266 1274"> <p>공주</p> <p>x: 205 y: -135</p> <p>방향: 90°</p> <p>회전 방식: <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>프로젝트 페이지에서 드래그 가능: <input type="checkbox"/></p> <p>보이기: <input checked="" type="checkbox"/></p> </div> <div data-bbox="805 1306 1266 1455"> <p>마녀</p> <p>x: -190 y: 135</p> <p>방향: 90°</p> <p>회전 방식: <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>프로젝트 페이지에서 드래그 가능: <input type="checkbox"/></p> <p>보이기: <input checked="" type="checkbox"/></p> </div> <div data-bbox="805 1487 1266 1637"> <p>매직카펫</p> <p>x: 180 y: -135</p> <p>방향: 90°</p> <p>회전 방식: <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>전체 화면에서 드래그 가능: <input type="checkbox"/></p> <p>보이기: <input checked="" type="checkbox"/></p> </div>

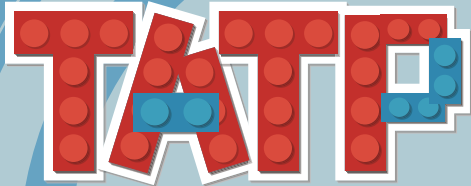
문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<pre> 클릭했을 때 x: 205 y: -135 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 보이기 맨 앞으로 순서 바꾸기 마녀의 집에서 탈출하자 을(를) 2 초동안 말하기 마녀 ▾ 에 닿았는가? 까지 반복하기 마우스 포인터 ▾ 쪽 보기 6 만큼 움직이기 0.2 초 기다리기 숨기기 탈출 ▾ 을(를) 받았을 때 숨기기 </pre>
문제3		<pre> 클릭했을 때 크기를 25 % 로 정하기 숨기기 1 초 기다리기 무한 반복하기 1 부터 3 사이의 난수 초 기다리기 나 자신 ▾ 복제하기 </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제3		<pre> 복제되었을 때 x: -220 부터 220 사이의 난수 y: 155 로 이동하기 보이기 무한 반복하기 y좌표를 -3 만큼 바꾸기 만약 마녀 에 닿았는가? 라면 생명 방송하기 이 복제본 삭제하기 만약 벽 에 닿았는가? 라면 이 복제본 삭제하기 만약 공주 에 닿았는가? 라면 시간 을(를) 3 만큼 바꾸기 0.1 초 기다리기 이 복제본 삭제하기 </pre>
문제4		<pre> 클릭했을 때 x: 180 y: -135 로 이동하기 크기를 80 % 로 정하기 시간 을(를) 0 로 정하기 숨기기 1 초 기다리기 무한 반복하기 시간 을(를) 1 만큼 바꾸기 1 초 기다리기 만약 시간 > 15 라면 매직 카펫 방송하기 이 스크립트 멈추기 </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제4		<pre> 매직 카펫 ▾ 을(를) 받았을 때 보이기 무한 반복하기 만약 <공주 ▾ 에 닿았는가?> 라면 탈출 ▾ 방송하기 ↻ 탈출 ▾ 을(를) 받았을 때 탈출 성공 을(를) 2 초동안 말하기 2 초 동안 x: 180 y: 210 으로 움직이기 숨기기 모두 ▾ 멈추기 </pre>
문제5		<pre> 🚩 클릭했을 때 x: -190 y: 135 로 이동하기 크기를 65 % 로 정하기 회전방식을 왼쪽-오른쪽 ▾ 로 정하기 마녀크기 ▾ 을(를) 0 로 정하기 크기 ▾ 방송하기 3 초 기다리기 무한 반복하기 공주 ▾ 쪽 보기 1 부터 2 사이의 난수 만큼 움직이기 만약 <공주 ▾ 에 닿았는가?> 라면 잡았다 을(를) 2 초동안 말하기 모두 ▾ 멈추기 ↻ </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제5		<pre> 정의하기 크기바꾸기 크기 만약 크기 = 1 라면 크기를 크기 * 1 부터 10 사이의 난수 만큼 바꾸기 마녀크기 을(를) 1 만큼 바꾸기 1 초 기다리기 만약 크기 = -1 라면 크기를 크기 * 10 부터 20 사이의 난수 만큼 바꾸기 마녀크기 을(를) -6 만큼 바꾸기 1 초 기다리기 크기 을(를) 받았을 때 무한 반복하기 크기바꾸기 1 생명 을(를) 받았을 때 크기바꾸기 -1 </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

문의전화 070-7793-9934

※ 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)