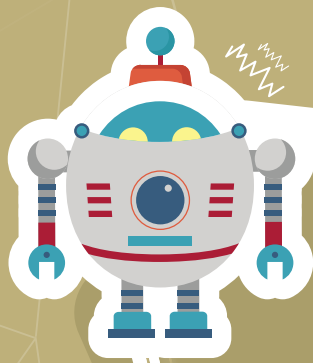


교재 정오표

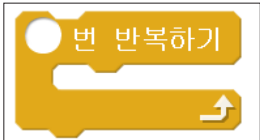
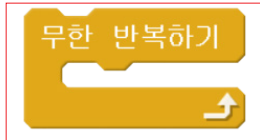
한 권으로 끝내는

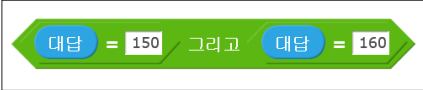
TATP

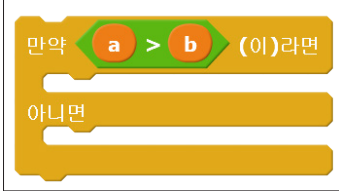
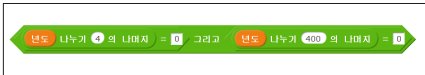
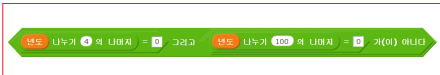
프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험



교재정오표(ADVANCED)

No	변경 전	변경 후	비고
1	P10 • 자격 검정 과목 BASIC B등급 60점 이상~70점 이하 INTERMEDIATE B등급 60점 이상~70점 이하 BASIC B등급 60점 이상~70점 이하	P10 • 자격 검정 과목 BASIC B등급 60점 이상~70점 미만 INTERMEDIATE B등급 60점 이상~70점 미만 BASIC B등급 60점 이상~70점 미만	문장수정
2	P14~15 목차 ~ 04 풍선 탄 마녀를 잡아라(1/2) 72p 05 풍선 탄 마녀를 잡아라(2/2) 80p 06 알고리즘 응용 재귀함수 90p 07 알고리즘 응용-검색 96p 08 알고리즘 응용-리스트 항목~ 102p Part03 실전 시험 유형 따라하기 01 실전 모의고사 유형 ~ 113p 02 실전 모의고사 유형 ~ 125p 03 심화 시험 유형 ~ 135p 03 심화 시험 유형 ~ 144p Part04 실전 시험 유형 따라하기 풀이 01 실전 모의고사 유형 ~ 154p 02 실전 모의고사 유형 ~ 156p 03 심화 시험 유형 ~ 158p 03 심화 시험 유형 ~ 160p	P14~15 목차 ~ 04 풍선 탄 마녀를 잡아라(1/2) 76p 05 풍선 탄 마녀를 잡아라(2/2) 84p 06 알고리즘 응용 재귀함수 94p 07 알고리즘 응용-검색 100p 08 알고리즘 응용-리스트 항목~ 106p Part03 실전 시험 유형 따라하기 01 실전 모의고사 유형 ~ 117p 02 실전 모의고사 유형 ~ 129p 03 심화 시험 유형 ~ 139p 03 심화 시험 유형 ~ 148p Part04 실전 시험 유형 따라하기 풀이 01 실전 모의고사 유형 ~ 158p 02 실전 모의고사 유형 ~ 160p 03 심화 시험 유형 ~ 162p 03 심화 시험 유형 ~ 164p	페이지오류
3	P18 2. Anina Hip-Hop 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ③ 무한 반복 블록을 사용하여~ 	P18 2. Anina Hip-Hop 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ③ 무한 반복 블록을 사용하여~ 	블록 수정

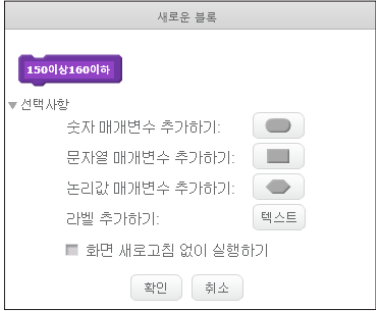
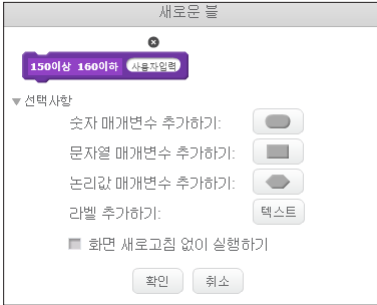
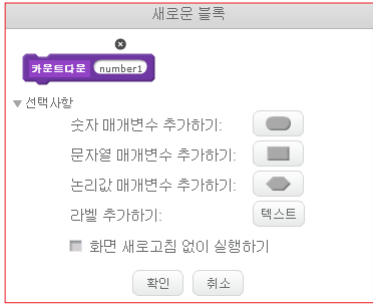
No	변경 전	변경 후	비고
8	P39 2. 고양이 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ⑦ 입력된 값이 150과 160사이인지 확인합니다. 	P39 2. 고양이 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ⑦ 입력된 값이 150과 160사이인지 확인합니다. 	블록 수정
9	P41 2. 함수(추가블록)정의 〈구현 조건〉 표 내용 중 • 만약 [(매개변수(number1)값 =150) 또는 (매개변수(number1)값 =160)~이라면	P41 2. 함수(추가블록)정의 〈구현 조건〉 표 내용 중 • 만약 [(매개변수(number1)값 =150) 또는 (매개변수(number1)값 =160)~이라면 - “OK”를 2초 동안 말하기	문장 추가
10	P43 3. 고양이 〈구현 조건〉 표 내용 중 ■ “입력된 값이 범위를 벗어 났습니다”라고 ~	P43 3. 고양이 〈구현 조건〉 표 내용 중 ■ “입력된 값이 범위를 벗어 났습니다”라고 ~	“ 삭제
11	P43 3. 고양이 〈구현 조건〉 표 내용 중 ■ 대답을 매개변수로 하여 “150 이상 160 미만” 함수 호출	P43 3. 고양이 〈구현 조건〉 표 내용 중 ■ 대답을 매개변수로 하여 “150 이상 160 이하” 함수 호출	문장 수정
12	P51 〈실행화면〉 표  ▲ 예제파일:(part01_03_2.sb2)	P51 〈실행화면〉 표  ▲ 예제파일: part01_04_3.sb2	파일명오류

No	변경 전	변경 후	비고
13	P52 2. 고양이 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ④ 만일 a>b 조건이 참이라면~ 	P52 2. 고양이 〈블록 실행하기〉 표 내용 중 ④ 만일 a>b 조건이 참이라면~ 	블록 수정
14	P57 1. 우주선 〈작성 조건〉 표 내용 중 • 1부터 15도 사이의 난수 발생하여 난수 만큼 움직이기	P57 1. 우주선 〈작성 조건〉 표 내용 중 • 1부터 15도 사이의 난수 발생하여 난수 만큼 돌기	문장 수정
15	P61 ④ ①과② (년도/4)의 나머지가0을 블록으로 만들면 아래와 같습니다. 	P61 ④ ①과 ②에서 만든 블록을 '그리고' 연산 로 연결합니다. 	문장 수정 및 블록 수정
16	P62 01. 화면 배치하기 〈배경〉 표 내용 중 • 저장소 → blue sky2	P62 01. 화면 배치하기 〈배경〉 표 내용 중 • 저장소 → blue sky3	문장 수정
17	P62 02. 요건 정의하기 〈주요 설명〉 표 내용 중 리스트 ‘윤년목록’에 1900년부터 2020년까지 의~	P62 02. 요건 정의하기 〈주요 설명〉 표 내용 중 리스트 ‘윤년목록’에 1900년부터 2100년까지 의~	년도 수정
18	P70 2. 막대기를 이용하여~ 〈작성 조건〉 표 내용 중 • x:1, y:160으로 이동	P70 2. 막대기를 이용하여~ 〈작성 조건〉 표 내용 중 • x:1, y:160으로 이동 • 120부터 240사이의 난수도 방향 보기 • 다음 과정을 무한 반복 실행;	문장 추가

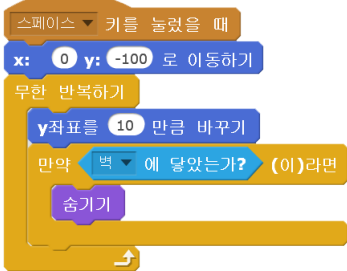
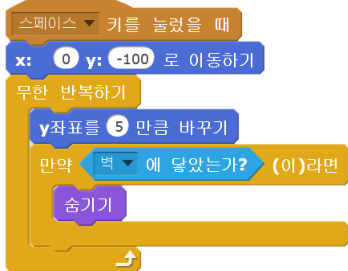
No	변경 전	변경 후	비고
19	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 마법사 • 저장소 → Wizard	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 마법사 • 저장소 → Wizard	철자 삭제
20	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 파이어볼 • 저장소 → Sun ~	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 파이어볼 • 저장소 → Sun ~ • 소리(boing)	문장 추가
21	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 풍선1 • 저장소 → Balloon1 ~ • 크기(60%) • 소리(boing) • 처음위치 : 없음	P77 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 풍선1 • 저장소 → Balloon1 ~ • 크기(60%) • 처음위치 : 없음	소리 (boing) 삭제
22	P85 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 방패풍선 • 저장소 → Ballon	P85 01. 화면 배치하기 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 방패풍선 • 저장소 → Balloon1	문장 수정

No	변경 전	변경 후	비고
23	P88 4.마법사도 마녀의 공격을~ 〈작성 조건〉 표 내용 중 * 다음 작업을 아래의 위치에 추가해 주세요. • 깃발을 클릭했을 경우 스프라이트를 숨깁니다. • 깃발을 클릭했을 때: - 변수 '마법사생명'을 3으로 정하기 ~ ▶마법사생명을 -1만큼 바꾸기 ▶마법사생명을 -1만큼 바꾸기 ■ 만약 마법사생명 변수값이 0이라면 ▶모두 멈추기	P88 4.마법사도 마녀의 공격을~ 〈작성 조건〉 표 내용 중 * 다음 작업을 아래의 위치에 추가해 주세요. • 깃발을 클릭했을 때: - 변수 '마법사생명'을 3으로 정하기 ~ ▶laser1 재생하기 ▶마법사생명을 -1만큼 바꾸기 ■ 만약 마법사생명 변수값이 0이라면 ▶모두 멈추기	문장 삭제

24	p90 방패풍선 작성조건 설명 추가 6 마녀가 도망가는 것을 도와주는 방패막이 역할을 하는 풍선입니다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">배경 및 스프라이트</th><th style="width: 40%;">작성 조건</th><th style="width: 40%;">주요 블록</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td><td> • 깃발을 클릭했을 때 - 숨기기 • 복제되었을 때 - 1부터 3초 사이의 난수 초 기다리기 - 크기를 60%로 정하기 - x좌표를 -60부터 200사이의 난수, y좌표를 -150로 이동하기 - 모양을 [balloon1-a]로 바꾸기 - 형태를 보이기 ▶ [벽에 닿을 때까지] 다음 과정을 반복하기 - y좌표를 5만큼 바꾸기 ■ 만약 [파이어볼에 닿았다면] - 모양을 [balloon1-c]로 바꾸기 - 소리 pop 재생하기 - 0.2초 기다리기 - 이 복제본 삭제하기 - 이 복제본 삭제하기 </td><td> 보이기 숨기기 1 부터 10 사이의 난수 1 초 기다리기 크기를 100 %로 정하기 x: y: 로 이동하기 모양을 (으)로 바꾸기 까지 반복하기 만약 (이)라면 마우스 포인터 에 닿았는가? pop 재생하기 이 복제본 삭제하기 </td></tr> </tbody> </table>	배경 및 스프라이트	작성 조건	주요 블록		• 깃발을 클릭했을 때 - 숨기기 • 복제되었을 때 - 1부터 3초 사이의 난수 초 기다리기 - 크기를 60%로 정하기 - x좌표를 -60부터 200사이의 난수, y좌표를 -150로 이동하기 - 모양을 [balloon1-a]로 바꾸기 - 형태를 보이기 ▶ [벽에 닿을 때까지] 다음 과정을 반복하기 - y좌표를 5만큼 바꾸기 ■ 만약 [파이어볼에 닿았다면] - 모양을 [balloon1-c]로 바꾸기 - 소리 pop 재생하기 - 0.2초 기다리기 - 이 복제본 삭제하기 - 이 복제본 삭제하기	보이기 숨기기 1 부터 10 사이의 난수 1 초 기다리기 크기를 100 %로 정하기 x: y: 로 이동하기 모양을 (으)로 바꾸기 까지 반복하기 만약 (이)라면 마우스 포인터 에 닿았는가? pop 재생하기 이 복제본 삭제하기	내용 추가
배경 및 스프라이트	작성 조건	주요 블록						
	• 깃발을 클릭했을 때 - 숨기기 • 복제되었을 때 - 1부터 3초 사이의 난수 초 기다리기 - 크기를 60%로 정하기 - x좌표를 -60부터 200사이의 난수, y좌표를 -150로 이동하기 - 모양을 [balloon1-a]로 바꾸기 - 형태를 보이기 ▶ [벽에 닿을 때까지] 다음 과정을 반복하기 - y좌표를 5만큼 바꾸기 ■ 만약 [파이어볼에 닿았다면] - 모양을 [balloon1-c]로 바꾸기 - 소리 pop 재생하기 - 0.2초 기다리기 - 이 복제본 삭제하기 - 이 복제본 삭제하기	보이기 숨기기 1 부터 10 사이의 난수 1 초 기다리기 크기를 100 %로 정하기 x: y: 로 이동하기 모양을 (으)로 바꾸기 까지 반복하기 만약 (이)라면 마우스 포인터 에 닿았는가? pop 재생하기 이 복제본 삭제하기						

No	변경 전	변경 후	비고
25	P95 1. 재귀함수 블록 만들기 〈새로운 블록 만들기〉 표 내용 중 ① '추가 블록' 카테고리의 '블록 만들기' 버튼을 클릭하고 ~ 	P95 1. 재귀함수 블록 만들기 〈새로운 블록 만들기〉 표 내용 중 ① '추가 블록' 카테고리의 '블록 만들기' 버튼을 클릭하고 ~ 	이미지 수정
	P96 1. 재귀함수 블록 만들기 〈새로운 블록 만들기〉 표 내용 중 ② 숫자 매개변수를 추가하고 이름을 수정하지 않고 number1을 그대로 사용합니다 	P96 1. 재귀함수 블록 만들기 〈새로운 블록 만들기〉 표 내용 중 ② 숫자 매개변수를 추가하고 이름을 수정하지 않고 number1을 그대로 사용합니다. 	
26	P104 2. 고양이를 클릭하면 사용자에게 〈작성 조건〉 표 내용 중 ■ "i번째 항목에서 검색 결과를 찾았습니다"를 말하고 2초동안 기다리기	P104 2. 고양이를 클릭하면 사용자에게 〈작성 조건〉 표 내용 중 ■ "i번째 항목에서 검색 결과를 찾았습니다"를 2초 동안 말하기	문장 수정

No	변경 전	변경 후	비고
27	P113 〈생각더하기〉 내용 중 ⑤ 2번째, 4번째 캐릭터 리스트 변화 관찰 하기 	P113 〈생각더하기〉 내용 중 ⑤ 2번째, 4번째 캐릭터 리스트 변화 관찰 하기 	문장 수정 이미지 수정
28	P113 〈생각더하기〉 내용 중 ⑦ 최종 변경된 캐릭터 리스트 	P113 〈생각더하기〉 내용 중 ⑦ 최종 변경된 캐릭터 리스트 	이미지 수정
29	P115 04 결과 보기 〈주요 설명〉 표 내용 중 	P115 04 결과 보기 〈주요 설명〉 표 내용 중 	블록 삭제

No	변경 전	변경 후	비고
30	P124 문제6.프로그래밍 기초 능력 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 Paddle • 이름(쿠션) • 위치(x: 0, y: -154)	P124 문제6.프로그래밍 기초 능력 〈배경/스프라이트〉 표 내용 중 Paddle • 이름(쿠션) • 위치(x: -80, y: -154)	문자 수정
31	초판발행일(2019.12.6) p154 / 재발행일(2020.03.05) p155 문제 6 프로그래밍 기초 능력 〈배경/ 스프라이트〉 표 내용 중 • 이름(쿠션) • 크기(80%) • 소리(chomp) • 보이기 선택 끄	초판발행일(2019.12.6) p154 / 재발행일(2020.03.05) p155 문제 6 프로그래밍 기초 능력 〈배경/ 스프라이트〉 표 내용 중 • 이름(쿠션) • 소리(chomp) • 보이기 선택 끄	크기(80%) 삭제
32	초판발행일(2019.12.6) p160 / 재발행일(2020.03.05) p161 문제2 B의 조건(4)	초판발행일(2019.12.6) p160 / 재발행일(2020.03.05) p161 문제2 B의 조건(4,5)	중복 답 허용
33	초판발행일(2019.12.6) p160 / 재발행일(2020.03.05) p161 문제5 완성블록 - y좌표를 10만큼 바꾸기 	초판발행일(2019.12.6) p160 / 재발행일(2020.03.05) p161 문제5 완성블록 - y좌표를 5만큼 바꾸기 	블록 수정
34	초판발행일(2019.12.6) p164 / 재발행일(2020.03.05) p165 문제2 ②	초판발행일(2019.12.6) p164 / 재발행일(2020.03.05) p165 문제2 ④	정답 오류