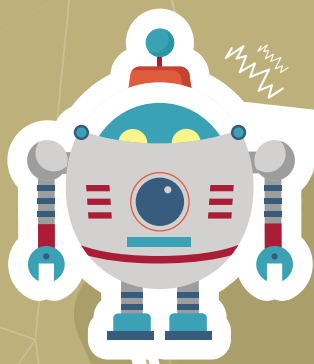
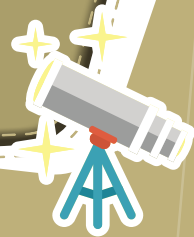


교재 정오표



한 권으로 끝내는

TATP

프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험

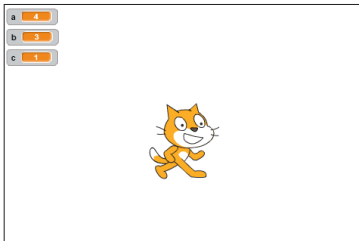
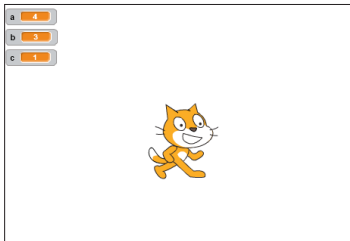


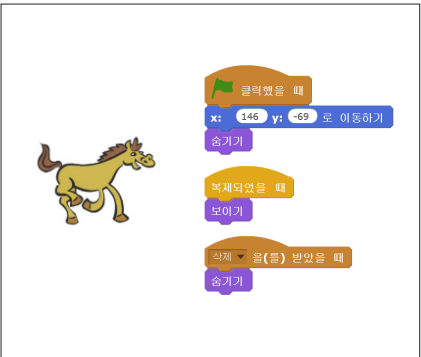
교재정오표(INTERMEDIATE)

No	변경 전	변경 후	비고								
1	P70 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 '실패' - 파일 업로드→'게임오버' - 이름(실패) - 처음 위치(x: 2, y: -4) - 크기(70%)	P70 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 '게임오버' - 파일 업로드→'게임오버' - 이름(실패) - 처음 위치(x: 2, y: -4) - 크기(70%)	문장 수정								
2	P92 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 '공룡1' - 파일 업로드→'공룡1' ~ - 크기(40%)	P92 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 '공룡1' - 파일 업로드→'공룡1' ~ - 크기(40%) - 모양 탭 - 공룡2	스프라이트 모양추가								
3	P99 <table> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> 클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기 </td> <td> 클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 </td> </tr> </table>			클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기	클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기	P99 <table> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> 클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 </td> <td> 클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기 </td> </tr> </table>			클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기	클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기	블록 교체
											
클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기	클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기										
											
클릭했을 때 x: 206 y: -68 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기	클릭했을 때 x: 205 y: 133 로 이동하기 크기를 60 % 로 정하기 0.2 초 기다리기										

No	변경 전	변경 후	비고
4	p114 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 ‘숫자0’ • 파일 업로드→‘숫자0’ • 이름(수1) ~ • 모양탭 - 수1 ~ 수9	p114 01. 화면 배치하기 첫 번째 표의 스프라이트 중 ‘숫자0’ • 파일 업로드→‘숫자0’ • 이름(수1) ~ • 모양탭 - 숫자1 ~ 숫자9	문장 수정 ‘숫자0’ 스프라이트가 2개이며, 모두 동일하게 수정
5	p144 문제1 스프라이트 표 ② ‘피겨선수’ • 처음 위치 (x: 5, y:4) • 크기(50%) ~	p144 문제1 스프라이트 표 ② ‘피겨선수01’ • 처음 위치 (x: 5, y:4) • 이름(피겨선수) • 크기(50%) ~	문장 수정 문장 추가

교재정오표(ADVANCED)

No	변경 전	변경 후	비고
1	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
2	P43 <3. 고양이> 표 내용 중 6째줄 ■ “입력된 값이 범위를 벗어 났습니다”라고 ~	P43 <3. 고양이> 표 내용 중 6째줄 ■ “입력된 값이 범위를 벗어 났습니다”라고 ~	“ 삭제
3	P51 <실행화면> 표  ▲ 예제파일: (part01_03_2.sb2)	P51 <실행화면> 표  ▲ 예제파일: part01_04_3.sb2	파일명오류

No	변경 전	변경 후	비고
4	P57 1. 우주선 <작성 조건> 중 7째줄 1부터 15도 사이의 난수 발생하여 난수만큼 움직이기	P57 1. 우주선 <작성 조건> 중 7째줄 1부터 15도 사이의 난수 발생하여 난수만큼 돌기	문장 수정
5	P62 02. 요건 정의하기 <주요 설명> 리스트 '윤년목록'에 1900년부터 2020년까지의~	P62 02. 요건 정의하기 <주요 설명> 리스트 '윤년목록'에 1900년부터 2100년까지의~	년도 수정
6	P115 	P115 	블록 삭제