



# 채점기준 및 유의사항



# BASIC/INTERMEIDATE

## 문항별 채점 기준표

문항	문제유형	채점방법	
1번	프로그래밍 기초 능력	①	배경 및 스프라이트 이미지를 제시된 경로 외에서 가져올 경우 오답 처리
		②	<배경 및 스프라이트 이름 변경 시 아래의 경우 오답 처리> (1) 맞춤법 오류일 경우 (2) 주어진 조건 외의 이름이 아닌 다른 이름으로 변경할 경우 (3) 이름을 변경하라는 조건 사항이 제시되어 있음에도 불구하고 이름을 변경하지 않았을 경우
		③	배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리
		④	제시된 배경 및 스프라이트 외의 이미지가 추가되어 있을 경우 오답 처리
2~5번	프로그래밍 응용 능력 / 프로그래밍 심화 능력	①	오타일 경우 오답 처리
		②	주요블록을 사용하지 않았을 경우 오답 처리
		③	구현조건에 따른 스크립트가 미완성일 경우 오답 처리
		④	구현조건 순서와 스크립트 순서가 다를 경우 오답 처리
		⑤	구현조건에 제시되지 않은 내용이 포함될 경우 오답 처리
		⑥	배경 및 스프라이트 이름이 제시된 조건의 이름과 다른 상태에서 사용된 블록이 포함될 경우 오답 처리(1번 문항의 ②-(3)과 동일사항)
		⑦	프로젝트 동작과 무관하게 구현 조건을 우선시 하여 정답 처리
		⑧	띄어쓰기 오류일 경우 정답 처리

※ 본 시험은 자동 채점으로 상기와 같이 오답 처리된 내용 중 일부 항목에 대해 기본/부분점수가 부여됩니다.

※ 보다 자세한 내용은 다음 페이지 [채점 유의사항]을 참고하시길 바랍니다.

# ADVANCED

## 문항별 채점 기준표

문항	문제유형	채점방법	
6번	프로그래밍 기초 능력	①	배경 및 스프라이트 이미지를 제시된 경로 외에서 가져올 경우 오답 처리
		②	<배경 및 스프라이트 이름 변경 시 아래의 경우 오답 처리> (1) 맞춤법 오류일 경우 (2) 주어진 조건 외의 이름이 아닌 다른 이름으로 변경할 경우 (3) 이름을 변경하라는 조건 사항이 제시되어 있음에도 불구하고 이름을 변경하지 않았을 경우
		③	배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리
		④	제시된 배경 및 스프라이트 외의 이미지가 추가되어 있을 경우 오답 처리
7~10번	프로그래밍 응용 능력 / 프로그래밍 심화 능력	①	오타일 경우 오답 처리
		②	주요블록을 사용하지 않았을 경우 오답 처리
		③	구현조건에 따른 스크립트가 미완성일 경우 오답 처리
		④	구현조건 순서와 스크립트 순서가 다를 경우 오답 처리
		⑤	구현조건에 제시되지 않은 내용이 포함될 경우 오답 처리
		⑥	배경 및 스프라이트 이름이 제시된 조건의 이름과 다른 상태에서 사용된 블록이 포함될 경우 오답 처리(1번 문항의 ②-(3)과 동일사항)
		⑦	프로젝트 동작과 무관하게 구현 조건을 우선시 하여 정답 처리
		⑧	띄어쓰기 오류일 경우 정답 처리

※ 본 시험은 자동 채점으로 상기와 같이 오답 처리된 내용 중 일부 항목에 대해 기본/부분점수가 부여됩니다.

※ 보다 자세한 내용은 다음 페이지 [채점 유의사항]을 참고하시길 바랍니다.

# 합격점수 채점 기준표

## [BASIC/INTERMEDIATE]

문항	부분점수	부분점수 부여조건
1~5 번	문항별 20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>구현조건의 일부만 충족했을 경우</li> </ul>
	문항별 50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>구현조건의 블록 나열은 모두 충족하였지만 그 외 조건이 충족되지 않았을 경우</li> </ul>
문항	기본점수	기본점수 부여조건
1~5 번	문항별 10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>오답이지만 블록을 사용하여 스크립트 구성을 진행했을 경우</li> <li>스크립트가 구성되어 있지 않을 경우에는 0점 처리</li> </ul>

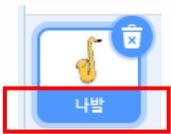
## [ADVANCED]

문항	부분점수	부분점수 부여조건
1~5번	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>객관식은 부분점수 없음</li> </ul>
6~10번	문항별 20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>구현조건의 일부만 충족했을 경우</li> </ul>
	문항별 50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>구현조건의 블록 나열은 모두 충족하였지만 그 외 조건이 충족되지 않았을 경우</li> </ul>
문항	기본점수	기본점수 부여조건
1~5번	문항별 10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>단답형은 오타/띄어쓰기 오류일 경우에 부여함</li> <li>단, 숫자 오류 기입은 해당사항 없음</li> </ul>
6~10번	문항별 10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>오답이지만 블록을 사용하여 스크립트 구성을 진행했을 경우</li> <li>스크립트가 구성되어 있지 않을 경우에는 0점 처리</li> </ul>

1. BASIC/INTERMEDIATE의 경우 채점 문항이 1~5문항이며, ADVANCED는 1~10을 기준으로 정한다.
2. 부여되는 부분/기본 점수는 문항별 배점 점수를 기준으로 한다.
3. 최종 점수부여는 1차 자동 채점+2차 채점위원 채점을 합한 점수를 통해 합격유무가 판정되며, 응시자의 개별점수는 공개되지 않는다.
4. 부분점수 부여조건이 부합되지 않을 경우 기본점수가 부여된다.  
(단, 부분점수가 부여되지 않는 경우와 0점 처리되는 경우가 발생할 수 있다)

# 채점 유의사항

## [문제1/6] 프로그래밍 기초 능력

구분	채점방법	참고내용
①	<p>배경 및 스프라이트 이미지를 제시된 경로 외에서 가져올 경우 오답처리</p> <p>(※ 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드하는 파일업로드하기를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형]폴더에서 가져와 사용합니다.)</p>	
②	<p>배경 및 스프라이트 이름 변경 시 오답처리</p>	<p>&lt;제시된 이름 변경 조건&gt;</p> <div data-bbox="799 1067 1078 1243"> <p>스프라이트</p> <p>③ 'Saxophone'</p> <p>•이름(나팔)</p> </div> <p>(1) 이름 미변경</p> <div data-bbox="828 1326 999 1460">  </div> <p>(2) 맞춤법 오류</p> <div data-bbox="828 1533 999 1667">  </div> <p>(3) 조건 외의 이름</p> <div data-bbox="828 1750 999 1885">  </div>

# 채점 유의사항

## [문제1/6] 프로그래밍 기초 능력

구분	채점방법	참고내용								
<p>③</p>	<p>배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리</p> <p>(① ~ ④ 순서대로 순차적으로(왼쪽→오른쪽) 넣어준다.)</p>	<table border="1" data-bbox="796 509 1260 658"> <thead> <tr> <th>배경</th> <th colspan="3">스프라이트</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>① 'party room' • 이름(연주실)</td> <td>② 'monkey2-a' • 이름(연주자) • 처음위치 (x: -20, y: 87) • 크기(105%) • 모양선택 -monkey2-b -monkey2-c</td> <td>③ 'Saxophone' • 이름(나팔) • 처음위치 (x: 155, y: -27) • 방향(005) • 크기(60%)</td> <td>④ 'Guitar' • 이름(기타) • 처음위치 (x: -171, y: -15) • 방향(1405) • 크기(60%)</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">➔</p> <p style="text-align: center;">&lt;왼쪽에서 오른쪽으로 순차적으로 처리&gt;</p> <p>&lt;정답 예시&gt;</p>  <p>&lt;오답 예시&gt;</p> 	배경	스프라이트			① 'party room' • 이름(연주실)	② 'monkey2-a' • 이름(연주자) • 처음위치 (x: -20, y: 87) • 크기(105%) • 모양선택 -monkey2-b -monkey2-c	③ 'Saxophone' • 이름(나팔) • 처음위치 (x: 155, y: -27) • 방향(005) • 크기(60%)	④ 'Guitar' • 이름(기타) • 처음위치 (x: -171, y: -15) • 방향(1405) • 크기(60%)
배경	스프라이트									
① 'party room' • 이름(연주실)	② 'monkey2-a' • 이름(연주자) • 처음위치 (x: -20, y: 87) • 크기(105%) • 모양선택 -monkey2-b -monkey2-c	③ 'Saxophone' • 이름(나팔) • 처음위치 (x: 155, y: -27) • 방향(005) • 크기(60%)	④ 'Guitar' • 이름(기타) • 처음위치 (x: -171, y: -15) • 방향(1405) • 크기(60%)							

**[문제2~5/7~10] 프로그래밍 응용 능력/ 프로그래밍 심화 능력**

문항	채점방법	참고내용
①	오타일 경우 오답처리	<p>&lt;제시된 구현 조건&gt;</p> <div data-bbox="801 389 1065 617" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #fff9c4;">구현 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 깃발을 클릭했을 때</li> <li>① 처음 위치로 이동하기</li> <li>② 크기를 105%로 정하기</li> <li>③ "악기를 연주해보자"를 2초 동안 말하기</li> <li>④ "위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐"를 2초 동안 말하기</li> </ul> </div> <p>&lt;정답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 679 1263 727" style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1bee7;"> <p>위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐 음(음) 2 초 동안 말하기</p> </div> <p>&lt;오답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 789 1263 837" style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1bee7;"> <p>위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐 음(음) 2 초 동안 말하기</p> </div>
②	구현조건 순서와 스크립트 순서가 다를 경우 오답 처리	<p>&lt;제시된 구현 조건&gt;</p> <div data-bbox="801 948 1065 1145" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #fff9c4;">구현 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [연주시작]방송하기를 받았을 때</li> <li>① 연주자 위치로 이동하기</li> <li>② [C sax] 소리 재생하기</li> <li>③ 크기를 40%로 정하기</li> <li>④ 다음 과정을 10번 반복하기</li> <li>(1) 시계방향으로 30도 돌기</li> </ul> </div> <p>&lt;정답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 1187 1065 1508" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> <p>&lt;오답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 1560 1065 1902" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div>

**[문제2~5/7~10] 프로그래밍 응용 능력/ 프로그래밍 심화 능력**

문항	채점방법	참고내용
<p>③</p>	<p>구현조건에 제시되지 않은 내용이 포함될 경우 오답 처리</p>	<p>&lt;제시된 구현 조건&gt;</p> <div data-bbox="801 389 1065 582" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">구현 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [연주시작]방송하기를 받았을 때</li> <li>① 연주자 위치로 이동하기</li> <li>② [C sax] 소리 재생하기</li> <li>③ 크기를 40%로 정하기</li> <li>④ 다음 과정을 10번 반복하기</li> <li>(1) 시계방향으로 30도 돌기</li> </ul> </div> <p>&lt;정답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 623 1065 948" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> </div> <p>&lt;오답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 1011 1065 1313" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> </div>
<p>④</p>	<p>배경 및 스프라이트 이름이 제시된 조건의 이름과 다른 상태에서 사용된 블록이 포함될 경우 오답 처리</p>	<p>&lt;제시된 구현 조건&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="801 1400 965 1508" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>② 'monkey2-a'</p> <p>이름(연주자)</p> </div> <div data-bbox="986 1400 1263 1508" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">구현 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [연주시작]방송하기를 받았을 때</li> <li>① 연주자 위치로 이동하기</li> </ul> </div> </div> <p>&lt;정답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 1587 1065 1715" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> </div> <p>&lt;오답 예시&gt;</p> <div data-bbox="801 1773 1065 1881" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> </div>