



채점기준 및 유의사항



한 권으로 끝내는

TATP

프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험



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 않을 경우
		③	배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리
		④	제시된 배경 및 스프라이트 외의 이미지가 추가 되었을 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 않을 경우
		③	배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리
		④	제시된 배경 및 스프라이트 외의 이미지가 추가 되었을 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(6번 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
1~5번	문항별 20%	구현조건의 일부만 충족했을 경우
	문항별 50%	구현조건의 블록 나열은 모두 충족하였지만 그 외 조건이 충족되지 않았을 경우
문항	기본점수	기본점수 부여조건
1~5번	문항별 10%	- 오답이지만 블록을 사용하여 스크립트 구성을 진행했을 경우 - 스크립트가 구성되어 있지 않을 경우에는 0점 처리

[ADVANCED]

문항	부분점수	부분점수 부여조건
1~5번	-	객관식은 부분점수 없음
6~10번	문항별 20%	구현조건의 일부만 충족했을 경우
	문항별 50%	구현조건의 블록 나열은 모두 충족하였지만 그 외 조건이 충족되지 않았을 경우
문항	기본점수	기본점수 부여조건
1~5번	문항별 10%	- 단답형은 오타/띄어쓰기 오류일 경우에 부여함 - 단, 숫자 오류 기입은 해당사항 없음
6~10번	문항별 10%	- 오답이지만 블록을 사용하여 스크립트 구성을 진행했을 경우 - 스크립트가 구성되어 있지 않을 경우에는 0점 처리

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)

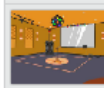
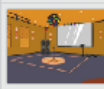
채점 유의사항

[문제1/6] 프로그래밍 기초 능력

구분	채점방법	참고내용
①	배경 및 스프라이트 이미지를 제시된 경로 외에서 가져올 경우 오답처리 (※ 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운 로드는 파일업로드하기를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형]폴더에서 가져와 사용합 니다.)	새로운 스프라이트: 새로운 배경: ↓
②	배경 및 스프라이트 이름 변경 시 오답처리	<제시된 이름 변경 조건> 스프라이트 ③ 'Saxophone' •이름(나팔) (1) 이름 미변경 (2) 맞춤법 오류 (3) 조건 외의 이름

채점 유의사항

[문제1/6] 프로그래밍 기초 능력

구분	채점방법	참고내용												
③	배경 및 스프라이트 순서가 순차적으로 처리 되어 있지 않을 경우 오답 처리 (①~④ 순서대로 순차적으로(왼쪽→오른쪽) 넣어준다.)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>배경</th><th colspan="3">스프라이트</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>① 'party room'</td><td>② 'monkey 2-a'</td><td>③ 'Saxophone'</td><td>④ 'Guitar'</td></tr> <tr> <td> - 이름(원주실) </td><td> - 이름(연주자) - 처음위치 (xc :20, y: :87) - 크기(105%) - 모양별 -monkey2-b -monkey2-c </td><td> - 이름(나팔) - 처음위치 (xc :155, y: :27) - 방향(005) - 크기(60%) </td><td> - 이름(기타) - 처음위치 (xc :171, y: :13) - 방향(1405) - 크기(60%) </td></tr> </tbody> </table> → <왼쪽에서 오른쪽으로 순차적으로 처리> <정답 예시>  무대 1 배경  연주자  나팔  기타 <오답 예시>  무대 1 배경  나팔  기타  연주자	배경	스프라이트			① 'party room'	② 'monkey 2-a'	③ 'Saxophone'	④ 'Guitar'	이름(원주실)	- 이름(연주자) - 처음위치 (xc :20, y: :87) - 크기(105%) - 모양별 -monkey2-b -monkey2-c	- 이름(나팔) - 처음위치 (xc :155, y: :27) - 방향(005) - 크기(60%)	- 이름(기타) - 처음위치 (xc :171, y: :13) - 방향(1405) - 크기(60%)
배경	스프라이트													
① 'party room'	② 'monkey 2-a'	③ 'Saxophone'	④ 'Guitar'											
이름(원주실)	- 이름(연주자) - 처음위치 (xc :20, y: :87) - 크기(105%) - 모양별 -monkey2-b -monkey2-c	- 이름(나팔) - 처음위치 (xc :155, y: :27) - 방향(005) - 크기(60%)	- 이름(기타) - 처음위치 (xc :171, y: :13) - 방향(1405) - 크기(60%)											

[문제2~5/7~10] 프로그래밍 응용 능력/ 프로그래밍 심화 능력

문항	채점방법	참고내용
①	오타일 경우 오답처리	<제시된 구현 조건> 구현 조건 • 깃발을 클릭했을 때 ① 처음 위치로 이동하기 ② 크기를 105%로 정하기 ③ "악기를 연주해보자"를 2초 동안 말하기 ④ "위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐"를 2초 동안 말하기 <정답 예시> 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐 음(들) 2 초동안 말하기 <오답 예시> 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러봐 음(들) 2 초동안 말하기
②	구현조건 순서와 스크립트 순서가 다를 경우 오답 처리	<제시된 구현 조건> 구현 조건 • [연주시작]방송하기를 받았을 때 ① 연주자 위치로 이동하기 ② [C sax] 소리 재생하기 ③ 크기를 40%로 정하기 ④ 다음 과정을 10번 반복하기 (1) 시계방향으로 30도 돌기 <정답 예시> 연주시작 음(들) 받았을 때 연주자 위치로 이동하기 C sax 재생하기 크기를 40 % 로 정하기 10 번 반복하기 30 도 돌기 <오답 예시> 연주시작 음(들) 받았을 때 연주자 위치로 이동하기 크기를 40 % 로 정하기 10 번 반복하기 30 도 돌기 C sax 재생하기

[문제2~5/7~10] 프로그래밍 응용 능력/ 프로그래밍 심화 능력

문항	채점방법	참고내용
③	구현조건에 제시되지 않은 내용이 포함될 경우 오답 처리	<제시된 구현 조건> 구현 조건 •[연주시작]방송송하기를 받았을 때 ① 연주자 위치로 이동하기 ② [C sax] 소리 재생하기 ③ 크기를 40%로 정하기 ④ 다음 과정을 10번 반복하기 (1) 시계방향으로 30도 돌기 <정답 예시> <오답 예시>
④	배경 및 스프라이트 이름이 제시된 조건의 이름과 다른 상태에서 사용된 블록이 포함될 경우 오답 처리	<제시된 구현 조건> ② 'monkey2-a' 이름(연주자) 구현 조건 •[연주시작]방송송하기를 받았을 때 ① 연주자 위치로 이동하기 <정답 예시> <오답 예시>