

SW코딩자격(2급)

| 시험시간 | SW | 응시일 | 수험번호 | 성명 |
|------|-------|-----|------|----|
| 45분 | Entry | | | |

수험자 유의사항

- 수험자는 감독관의 안내에 따라 시험지와 시험용 SW 등의 이상 여부를 확인해야 합니다.
- 시험지는 시험이 끝난 후 제출해야 하며, 미제출 시 실격 처리 됩니다.
- 제한된 시간 내에 시험을 완료하여야 합니다.
- 시험 시작 후에는 화장실 출입이 불가하며, 시험 시간 중에는 퇴실할 수 없습니다.
- 시험 시간 중 고사실 내에서 휴대 전화기, 디지털카메라, MP3 등 전자 기기를 소지한 경우, 해당자의 시험을 무효로 처리하오니 절대 휴대하지 않도록 합니다.
- 부정 응시 및 문제 유출에 해당하는 행위 즉, 답안을 타인에게 전달 및 외부로 반출하는 경우, 자격기본법 제 32조에 의거 부정행위로 간주되어 해당자의 시험을 무효처리하며 민/형사상의 책임을 물을 수 있습니다.

답안 작성요령

- 답안 작성 절차
 - 바탕화면/Desktop) / SWC2-시험 / 수험번호-성명 / 파일에 답안을 작성 또는 작업 후 저장
- 시험을 완료한 수험자는 감독관의 안내에 따라 ①시험지를 제출하고 ②답안파일을 저장한 후 퇴실합니다.

1. 표의 내용을 보고 규칙을 찾으려고 한다. <보기>를 참고하여 <문제>의 빈칸을 완성하시오. (10점)

| < 보기 > | | | | | |
|---------|----|---|---------|---|------|
| <규칙 찾기> | | | | | |
| 가. | 43 | ♠ | 17 | = | 26 |
| 나. | 75 | + | ① (♥) | = | 93 |
| 다. | 15 | - | ★ | = | 11 |
| 라. | 7 | ♣ | 9 | = | 63 |
| 마. | ♥ | ♠ | ★ | = | ②() |

| < 문제 > | | | | | |
|--------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| ※ 답안 작성 요령 : <보기>를 참고하여, 빈칸 ①과 ②를 채워 넣으시오. | | | | | |
| - <규칙 찾기>에서 규칙에 맞는 숫자를 넣으면 ♥의 숫자는 (①)이다. | | | | | |
| - <규칙 찾기>에서 마. 를 계산한 결과값은 (②)이다. | | | | | |

2. 지은이네 가족이 고른 저녁 메뉴가 무엇인지 알아보려고 한다. <보기>를 참고하여 <문제>의 빈칸을 완성하시오. (10점)

| < 보기 > | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| < 출발 전 메뉴 > | < 실제 주문한 메뉴 > |
| <p>엄마 : 오랜만에 따뜻한 우동을 먹어야겠다.</p> <p>지은 : 전 매콤 달달한 떡볶이가 좋아요</p> <p>지민 : 바삭바삭한 돈가스 먹을래요.</p> <p>아빠 : 그럼 난 김치찌개!!</p> | <p>아빠 : 아니다. 난 지민이가 먹으려 했던 음식으로 주문해야겠다.</p> <p>지은 : 난 엄마가 주문한 음식으로 주문할래요.</p> <p>지민 : 저는 지은이가 주문하려 했던 음식으로 주문할래요.</p> |

| < 문제 > | |
|----------------------------------------------------------------------------|--|
| ※ 답안 작성 요령 : <보기>를 참고하여, 빈칸 ①과 ②를 채워 넣으시오. | |
| - 지민이네 가족이 실제로 식당에서 주문한 메뉴는 아빠 : 돈가스, 엄마 : (①) , 지은 : 우동 그리고 지민 : (②)이다. | |

과목2 알고리즘 설계

3. 주은이는 두 개의 과일의 무게를 양팔 저울로 비교하는 원리를 알고리즘으로 정리해 보았다. < 보기 >를 참고하여 < 문제 >의 빈 칸을 완성하시오. (10점)

< 보기 >

< 무게 비교하기 >

가. A과일로 기우는가?

마. A과일이 더 무겁다.

나. A과일, B과일의 무게가 같다

바. B과일로 기우는가?

다. 양팔 저울에 과일을 올린다.

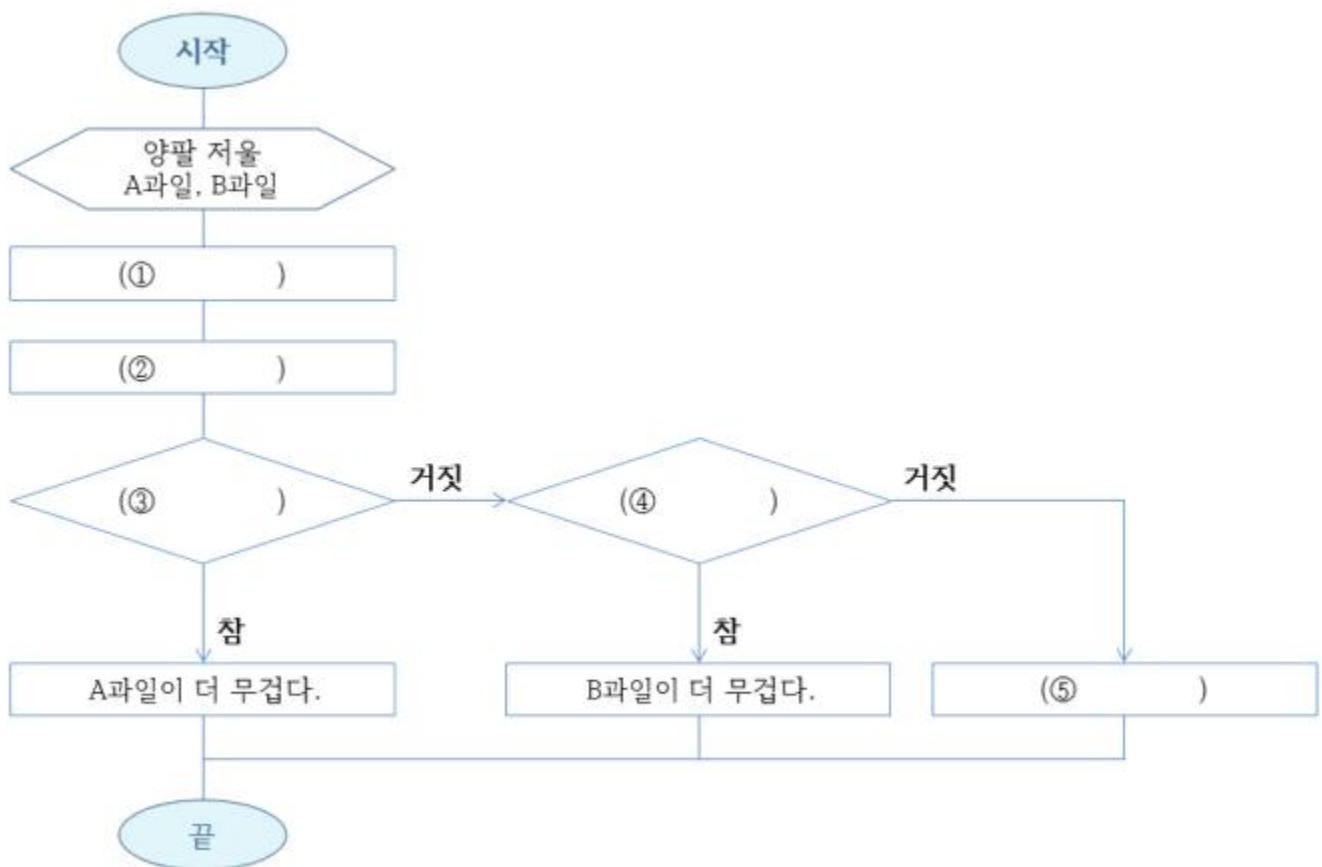
사. 두 개의 무게를 비교한다.

라. 양팔 저울, A과일, B과일

아. B과일이 더 무겁다.

< 문제 >

※ 답안 작성 요령 : < 보기 >를 참고하여 작성하되, < 무게 비교하기 >의 가. ~ 마. 중 적절한 내용을 골라 빈칸 ① ~ ⑤를 채워 넣으시오.





과목3 프로그래밍 언어 이해와 프로그래밍

※ 프로그래밍 작업 가이드

- 바탕화면(Desktop) / SWC2-시험
- 수험번호-성명 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 후, [이름 바꾸기]를 클릭
→ 본인의 수험번호-성명으로 수정하시오.
- 본인의 수험번호-성명으로 수정된 폴더 안의 파일을 문항 별로 더블클릭하여 프로그램을 실행합니다.
- 문항 별 조건에 따라 작업을 완료하였으면, 파일>저장하기 버튼을 클릭하여 저장합니다.




4. 강아지와 공놀이를 하도록, 아래 < 조건 >에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
-  시작하기 버튼을 클릭했을 때 강아지는 다음 동작을 계속 반복한다.
 - (1) 야구공쪽 바라본다.
 - (2) 2초 동안 야구공 위치로 이동한다.
 - (3) 만일 깃발에 닿았는가? 그리고 야구공에 닿았는가? 라면 다음(4)~(7)를 실행한다.
 - (4) '야구공잡음' 신호 보내기 하고 손바닥 버튼 쪽 바라보기를 한다.
 - (5) 2초 동안 손바닥 버튼 위치로 이동한다.
 - (6) "멍멍"을 2초 동안 말하기 하고 x:0 y:-30 위치로 이동하기 한다.
 - (7) 모든 코드 멈추기 한다.
-  시작하기 - 버튼을 클릭했을 때 야구공은 크기를 70으로 정하기하고 손바닥 버튼 위치로 이동한 후 뒤로 보내기 한다.
- 손바닥 버튼 오브젝트를 클릭했을 때 '야구공 던지기' 신호 보내기 한다.
- 야구공이 '야구공 던지기' 신호를 받았을 때 2초 동안 깃발 위치로 이동한다.
- 야구공이 '야구공잡음' 신호를 받았을 때 다음 동작을 계속 반복한다.
 - (1) 크기를 50로 정하기 한다.
 - (2) 강아지 위치로 이동하기 한다.

5. 모닥불에 사용할 장작을 완성하도록, 아래 < 조건 >에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
-  시작하기 버튼을 클릭했을 때 모닥불은 다음 동작을 계속 반복한다.
 - (1) 1초 기다리기 한다.
 - (2) 다음 모양으로 바꾸기를 한다.
-  시작하기 버튼을 클릭했을 때 도끼는 모양 보이기 한다.
-  시작하기 버튼을 클릭했을 때 장작은 변수 '장작 개수'를 0으로 정하고, 장작 크기를 0으로 정한다.
- 도끼 오브젝트를 클릭했을 때 다음 동작을 실행한다.
 - (1) '도끼질 횟수'에 1만큼 더하기 한다.
 - (2) '도끼질 횟수' 값이 5라면 '도끼질 횟수'를 0으로 정하고 '도끼질' 신호 보내기 한다.
- 장작이 도끼질 신호를 받았을 때 다음 동작을 실행한다.
 - (1) '장작 개수'에 5만큼 더하기 한다

(2) 크기를 '장작 개수'값 만큼 바꾸기 한다.

(3) 만일 '장작 개수'값이 35라면 '장작완성' 신호를 보내기 하고 '장작완성'을 2초 동안 말하기 한다.

- 모닥불이 '장작완성' 신호를 받았을 때 자신의 다른 코드 멈추기 한다.
- 도끼가 '장작완성' 신호를 받았을 때 모양 숨기기 한다.

6. 뽑기 기계에서 인형을 뽑을 수 있도록, 아래 < 조건 >에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 판다인형은 모양 숨기기 한다.
- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 공주인형은 모양 숨기기 한다.
- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 인형뽑기기계는 변수 '뽑기횟수'를 1로 정한다.
- 인형뽑기기계 오브젝트를 클릭했을 때 다음 동작을 실행한다.
 - (1) 만약 '뽑기횟수' 값이 1이라면 (2)~(5) 동작을 실행한다.
 - (2) '뽑기상품'을 0에서 1사이의 무작위 수로 정하기 한다.
 - (3) 만일 '뽑기상품' 값이 0이라면 '판다인형선택' 신호 보내기 한다.
 - (4) 만일 '뽑기상품' 값이 1이라면 '공주인형선택' 신호 보내기 한다.
 - (5) '뽑기횟수'에 -1만큼 더하기 한다.
 - (6) 아니면 "다음 기회에"를 2초 동안 말하기 한다.
- 판다인형은 '판다인형선택' 신호를 받았을 때 다음 동작을 실행한다.
 - (1) 맨 앞으로 보내기 한다.
 - (2) 모양 보이기 한다.
 - (3) 마우스포인터 위치로 이동하기를 계속 반복한다.
- 공주인형은 '공주인형선택' 신호를 받았을 때 다음 동작을 실행한다.
 - (1) 맨 앞으로 보내기 한다.
 - (2) 모양 보이기 한다.
 - (3) 마우스 포인터의 위치로 이동하기를 계속 반복한다.
- 판다인형 오브젝트를 클릭했을 때 마우스포인터 위치로 이동하고 자신의 다른 코드 멈추기 한다.
- 공주인형 오브젝트를 클릭했을 때 마우스포인터 위치로 이동하고 자신의 다른 코드 멈추기 한다.

7. 태양광 발전으로 전구가 켜지도록, 아래 < 조건 >에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 해는 다음 동작을 계속 반복한다.
 - (1) 크기를 80으로 정하기 한다.
 - (2) 1초 기다리기 한다.
 - (3) 크기를 70으로 정하기 한다.
 - (4) 1초 기다리기 한다.
 - (5) 만일 먹구름에 닿았는가 라면 변수 '생산된 전력량'에 3만큼 더하기 한다.

(6) 아니면 '생산된 전력량'에 10만큼 더하기 한다.

- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 태양광발전기는 '생산된 전력량'을 0으로 정하기하고 다음 동작을 계속 반복한다.

(1) 만일 '생산된 전력량'값이 10보다 크거나 같다면 '전구1켜짐' 신호 보내기 한다.

(2) 만일 '생산된 전력량'값이 30보다 크거나 같다면 '전구2켜짐' 신호 보내기 한다.

(3) 만일 '생산된 전력량'값이 50보다 크거나 같다면 '전구3켜짐' 신호 보내기 한다.

(4) 만일 '생산된 전력량'값이 60보다 크거나 같으면 "완충되었습니다!"를 4초 동안 말하기 하고 모든 코드 멈추기 한다.

- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 먹구름은 다음 동작을 계속 반복한다.

(1) 모양 숨기기를 한다.

(2) 1부터 5 사이의 무작위 수초 기다리기를 한다.

(3) 모양 보이기를 한다.

(4) 1부터 5 사이의 무작위 수초 기다리기를 한다.

- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 전구1, 전구2, 전구3은 전구_켜짐 모양으로 바꾸기 한다.

- 전구1은 '전구1켜짐' 신호를 받았을 때 전구_켜짐 모양으로 바꾸기 한다.

- 전구2는 '전구2켜짐' 신호를 받았을 때 전구_켜짐 모양으로 바꾸기 한다.

- 전구3은 '전구3켜짐' 신호를 받았을 때 전구_켜짐 모양으로 바꾸기 한다.

8. 수소전지자동차에 수소를 충전하도록, 아래 < 조건 >에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.

- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 배터리는 다음 동작을 실행한다.

(1) 변수 '방전'을 0으로 정하기 한다.

(2) 배터리의 모양번호가 5가 될 때까지 1초 기다리고 다음 모양으로 바꾸기를 반복한다.

(3) '방전'을 1로 정하기 한다.

- ▶ **시작하기** 버튼을 클릭했을 때 수소전지충전소는 다음 동작을 실행한다.

(1) 수소전지자동차에 닿았는가? 가 될 때까지 기다리기 한다.

(2) "수소를 충전하겠습니다!"를 2초 동안 말하기 한다.

(3) '충전' 신호 보내고 기다리기 한다.

(4) "충전을 완료했습니다!"를 2초 동안 말하기 한다.

(5) '완충' 신호 보내기 한다.

- 배터리는 충전 신호를 받았을 때 다음 동작을 실행한다.

(1) 1초 기다리기 하고 '배터리의 모양번호 -1' 모양으로 바꾸기를 4번 반복한다.



(2) '방전'을 0로 정하기 한다.

- 수소전지자동차는 스페이스 키를 눌렀을 때 만일 '방전'값이 1이라면 2초 동안 수소전지충전소 위치로 이동하기 한다.

- '완충'신호를 받았을 때 1초 동안 x: 30 y:-100 위치로 이동하기 한다.

과목4 피지컬 컴퓨팅 이해

9. 센서를 활용하여 자동차의 전조등을 제어하려고 한다. < 보기 >를 참고하여 < 문제 >의 빈칸을 완성 하시오. (10점)

| < 보기 > | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <작동 원리> | < 상황 > |
| <p>A. 상태 변수인 'LED' 초기 값은 0이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 'LED' 값이 0이면 전조등이 꺼진다. - 'LED' 값이 1이면 전조등이 켜진다. <p>B. '밝기' 값 > 500이면, 'LED' 변숫값이 0이 되면서 전조등이 꺼진다.</p> <p>C. '밝기' 값 =< 500이면, 'LED' 변숫값이 1이 되면서 전조등이 켜진다.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>주행 중인 자동차는 빛의 밝기가 변경되면, 전조등(헤드라이트)이 켜지거나 꺼진다.</p> <p style="text-align: center;">< 센서의 종류 ></p> <p>가. 온도 센서 나. 빛 센서 다. 소리 센서 라. 거리 센서</p> |
| < 문제 > | |
| <p>※ 답안 작성 요령 : < 보기 >를 참고하여, 빈칸 ① ~ ②를 채워 넣으시오.</p> | |
| <p>- 자동차는 <센서의 종류> 중 (①)를 가지고 있어, 어두운 터널에 진입했을 때 '밝기' 값 =< 500으로 측정되면서 전조등이 (② 꺼진 / 켜진) 다.</p> | |

10. 다음은 25개의 LED로 이루어진 판에 대한 설명이다. <보기>를 참고하여 <문제>의 빈칸을 완성하시오. (10점)

| < 보기 > | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------|-----------|-----|------|---|--|----|-----|------|----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|---|---|-----|---|-----|---|---|---|---|-----|----|-----|---|---|---|---|-----|---|-----|----|---|---|---|-----|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|-----|-----|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|
| < 예시 > | | | < 작동 원리 > | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 10%;">출력값</th> <th colspan="5">LED판</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>핀1번</td> <td>31</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>핀2번</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>핀3번</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>핀4번</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>핀5번</td> <td>31</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> | | | 구분 | 출력값 | LED판 | | | | | 핀1번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 핀2번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 핀3번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 핀4번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 핀5번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | <p>가. 1은 LED를 켜다. 0은 LED를 끈다.</p> <p>나. 핀 1~5번의 출력값을 통해 LED를 켜서 알파벳을 표현한다.</p> <p>다. <예시>는 알파벳 'I'이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 핀 1번의 출력값 31은 이진수 '11111'의 십진수 값이다. - 핀 2번의 출력값 4는 이진수 '00100'의 십진수 값이다. <p>라. <십진수 이진수 변환 일부분></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">십진수</th> <th style="width: 50%;">이진수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>16</td><td>10000</td></tr> <tr><td>17</td><td>10001</td></tr> <tr><td>18</td><td>10010</td></tr> <tr><td>19</td><td>10011</td></tr> <tr><td>20</td><td>10100</td></tr> </tbody> </table> | | | | | 십진수 | 이진수 | 16 | 10000 | 17 | 10001 | 18 | 10010 | 19 | 10011 | 20 | 10100 |
| 구분 | 출력값 | LED판 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀1번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀2번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀3번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀4번 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀5번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 십진수 | 이진수 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 10000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | 10001 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | 10010 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | 10011 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | 10100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| < 문제 > | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>※ 답안 작성 요령 : <보기>를 참고하여 빈칸 ①과 ②를 채워 넣으시오.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 10%;">출력값</th> <th colspan="5">LED판</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>핀1번</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>핀2번</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>핀3번</td> <td>31</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>핀4번</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>핀5번</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: right; margin-top: -20px; margin-right: 10px;"> ㅎ </div> <p style="margin-top: 20px;">- <문제>의 LED판은 <보기> 중 <예시>의 LED 판을 시계방향으로 90도(1번) 회전시킨 것이며, 이 중 핀3번의 이진수만 표시한 것이다. 나머지 핀1, 2, 4, 5번의 이진수 결과를 예측하면 <문제>의 LED판은 알파벳 (①)가 표현되며, 핀 1, 2, 4, 5번의 출력값은 (②)이다.</p> | | | | | | | | 구분 | 출력값 | LED판 | | | | | 핀1번 | | | | | | | 핀2번 | | | | | | | 핀3번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 핀4번 | | | | | | | 핀5번 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 구분 | 출력값 | LED판 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀1번 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀2번 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀3번 | 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀4번 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 핀5번 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

※ 시험 종료 전,

- 본인의 수험번호-성명 폴더 내에 작업한 답안 파일이 정상적으로 저장되었는지 확인합니다.
→ 시험 종료 후, 감독관이 답안파일을 수거합니다.
- 수험번호, 성명을 잘못 기재하였거나, 답안 파일을 잘못 저장하여 발생한 문제나 불이익에 대한 일체의 책임은 수험자에게 있습니다.
- 감독관의 안내에 따라 시험지를 제출하고 퇴실합니다.

< 끝 >