

# 2021년도 지방기능경기대회 과제

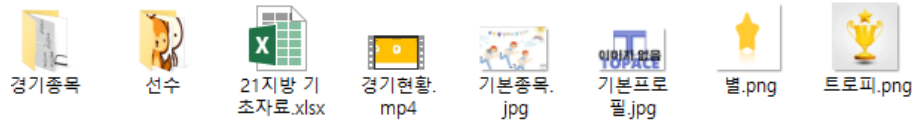
직종명	정보기술	과제명	스프레드시트	과제번호	제 1 과제
경기시간	4시간	비번호		심사위원확인	(인)

## 1. 요구사항

- 1) 준비작업 : 다음의 지시에 따라 경기 진행을 위한 준비 작업을 수행하시오.  
다음의 각 문제에 주어진 작업을 MS-EXCEL 을 사용하시오.

**참고 : 본 과제는 2021.04.05 일 기준으로 출제되었음**

- ① 지급자료를 다음 [그림 1]과 같이 구성되어 있는지 확인하시오.



[그림 1]

- ② '21지방 기초자료.xlsx'를 복사하여 '2021지방. xlsx'를 완성하시오.

- ③ 다음과 같이 설치 버전을 확인하고 필요한 컨트롤을 추가하시오.

- MS-Office2016(32bit)

- ④ 제출파일 목록

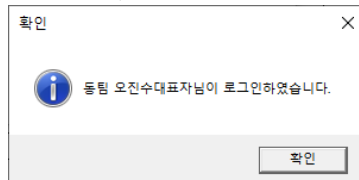
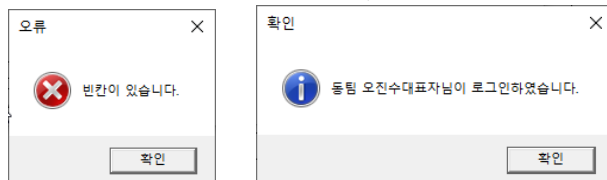
- 2021지방.xlsx  
- 지급자료 폴더 전체(21지방 기초자료.xlsx 제외)

- ⑤ 본인 확인이 가능한 데이터 업데이트는 실격처리됨.

## 2) [공통 조건]

- ① 데이터 추가 시 테두리가 자동으로 적용되게 하시오.  
② 각 시트의 [메인으로] 버튼을 클릭하면 메인시트로 이동하시오.  
③ 폼에서 [취소] 버튼을 클릭하면 현재 작업을 모두 취소하고 이전으로 돌아가시오.  
④ 다음과 같이 메시지를 제어하시오

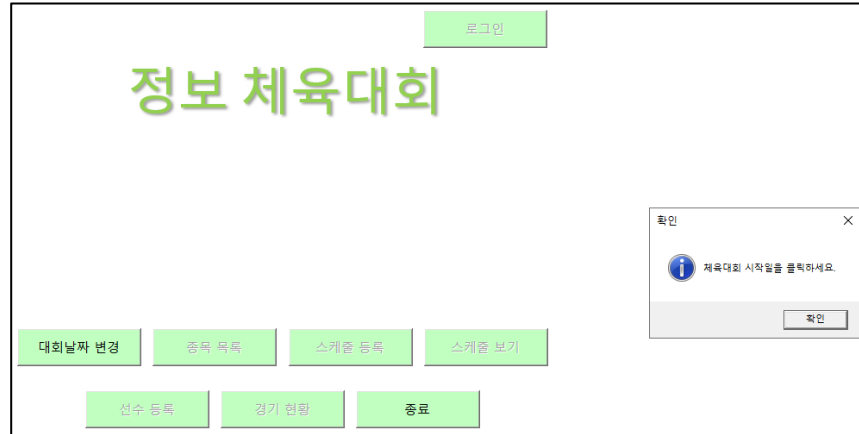
- 메시지 아이콘 → 경고 : / 제목 : 오류  
- 메시지 아이콘 → 정보 : / 제목 : 확인



## [문제 1] 시트 작업

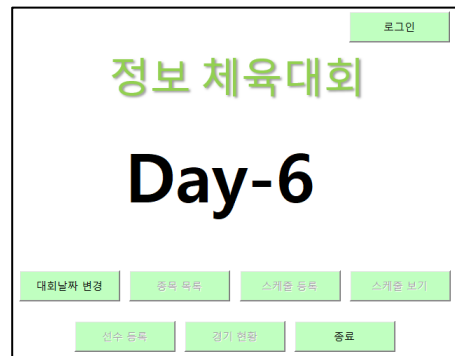
### 1. 'Main' 시트

정보체육대회를 2일에 걸쳐 진행하는 프로젝트를 구성하시오.



[그림 1-1] Main 시트

- 1) '2021지방.xlsx'이 실행되면 [그림 1-1]과 같이 초기화면으로 'Main' 시트가 열리도록 하시오.  
(작업중 로그인 후 저장해도 초기화면으로 열려야 함)
- 2) 메시지의 [확인] 버튼을 클릭하면 [그림 5-1]의 '경기일정' 폼이 나타나고, 날짜를 클릭하면 [그림 1-2]와 같이 날짜를 계산하고, [로그인] 버튼을 활성화하시오.



[그림 1-2]


- 3) [로그인] 버튼을 클릭하면 다음과 같이 [그림 6-1]의 '로그인' 폼이 나타나도록 하시오.
- 4) [로그아웃] 버튼을 클릭하면 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 정보 : 로그아웃이 완료되었습니다.
  - ② 날짜를 제외한 모든 기능 초기화
- 5) [대회날짜 변경] 버튼을 클릭하면 [그림 5-1]의 '경기일정' 폼이 나타나도록 하시오.
- 6) [종목 목록] 버튼을 클릭하면 [그림 3-1]의 '종목' 시트로 이동하시오.
- 7) [스케줄 등록] 버튼을 클릭하면 [그림 3-1]의 '종목' 시트와 [그림 10-1]의 '스케줄 등록' 폼이 나타나도록 하시오.
- 8) [스케줄 보기] 버튼을 클릭하면 [그림 11-1]의 '스케줄' 시트로 이동하시오.  
단, 스케줄 등록이 없을 경우 → 경고 : 스케줄을 등록하세요.
- 9) [선수 등록] 버튼을 클릭하면 [그림 7-1]의 '선수등록' 폼이 나타나도록 하시오.
- 10) [경기 현황] 버튼을 클릭하면 [그림 13-1]의 '경기현황' 시트로 이동하시오.
- 11) [종료] 버튼을 클릭하면 엑셀이 자동 저장되고 종료되도록 하시오.

## 2. '팀' 시트

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	팀번호	팀명	성명	생년월일	나이	선수사진	메인으로	
2	1	동팀	김영빈	1998-04-07	22	O		
3	2	동팀	김효성	1998-04-01	23	X		
4	3	동팀	노형민	1999-06-29	21	X		
5	4	동팀	서승우	1998-10-01	22	X		
6	5	동팀	오진수	1998-03-23	23	X		
7	6	동팀	유범상	1998-04-05	23	X		
8	7	동팀	김수미	1998-06-18	22	X		

[그림 2-1] 팀 시트

- 팀번호는 팀명별로 1부터 시작하시오.
  - 동팀 (1,2,3,...41) → 서팀 (1,2,3,...49) 순서
- 나이는 사용자 정의 함수를 이용하여 만나이(월과 일까지 비교)가 계산되도록 하시오.
  - fn나이(생년월일)
- 대표자는 각 팀에서 연장자를 다음과 같이 구하시오.
  - 생년월일의 만나이(월과 일도 비교)로 구하고, 빨강색으로 자동 변경된다.
  - 생년월일이 동일하면 번호순으로 지정한다.
- 시트가 활성화되면 선수사진은 지급자료 중 '선수' 폴더에 사진이 있을 경우 'O' 없으면 'X' 처리하고, 'O' 일 경우 [그림 2-2]와 같이 해당 사진이 메모장에 나타나도록 하시오.

E	F	G	H
나이	선수사진		
22	O		
23	X		
21	X		
22	X		
23	X		
22	X		

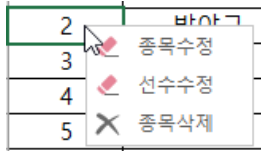
[그림 2-2] 선수사진 표시 및 마우스를 올렸을 때

### 3. ‘종목’ 시트

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	번호	종목명	소요시간(분)	참가인원수	승리포인트	메인으로		
2	1	피구	60	20	30			
3	2	발야구	60	9	30			
4	3	농구	60	6	30			
5	4	계주	20	4	20			

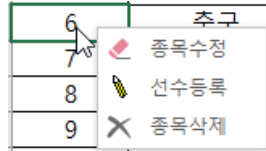
[그림 3-1] 종목 시트

1) 번호에서 우클릭시 바로가기 메뉴를 다음과 같이 나타내시오.



[그림 3-2]

참가선수시트에 있는 종목



[그림 3-3]

참가선수시트에 없는 종목



[그림 3-4]

번호 빈 영역

- ① [종목수정(47)] 클릭 시 [그림 8-2]의 ‘종목수정’ 폼이 나타난다.
- ② [선수수정(47)] 클릭 시 [그림 8-5]의 ‘참가선수 수정’ 폼이 나타난다.
- ③ [종목삭제(358)] 클릭 시
  - ‘참가선수’ 시트에 있을 경우 → 경고 : 참가 선수가 있으므로 삭제할 수 없습니다.
  - ‘참가선수’ 시트에 없을 경우 → 정보 : 삭제하시겠습니까? 띄운 후 “예” 클릭 시 해당 종목 삭제
- ④ [선수등록(31)] 클릭 시 [그림 8-3]의 ‘참가선수 등록’ 폼이 나타난다.
- ⑤ [종목등록(31)] 클릭 시 [그림 8-1]의 ‘종목등록’ 폼이 나타난다.

2) 다음 [그림 3-5]와 같이 시트의 입력을 제어하시오.

- ① 소요시간(분)은 10~60까지 정수를 5단위로만 입력 가능하다.
- ② 참가인원수는 전체 또는 1~두 팀 중 적은 인원수까지 입력 가능하다.
- ③ 승리포인트는 5~50까지 정수를 5단위로만 입력 가능하다.

**소요시간 오류**

❌ 소요시간은 10~60으로 5단위 숫자만 가능합니다.

다시 시도(R) 취소 도움말(H)

**참가인원수 오류**

❌ 참가인원수는 전체와 1~총인원수로 입력하세요.

다시 시도(R) 취소 도움말(H)

**승리포인트 오류**

❌ 승리포인트는 5~50으로 5단위 숫자만 가능합니다.

다시 시도(R) 취소 도움말(H)

[그림 3-5]

#### 4. ‘참가선수’ 시트

	A	B	C	D
1	번호	종목번호	동팀 참가학생(번호)	서팀 참가학생(번호)
2	1	1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
3	2	4	15,22,26,40	8,21,32,41
4	3	3	18,21,31,34,36,39	5,8,10,11,29,30
5	4	11	11,24,29,32,37	3,6,9,18,26
6	5	9	8,26,35,38	19,22,27,31
7	6	15	전체	전체
8	7	19	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41	33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43
9	8	8	10,14,19,23,33	1,4,9,16,28
10	9	14	1,2,4,10,11,26	5,6,11,21,34,41
11	10	13	9,30,31,38,41	1,2,5,11,12
12	11	10	5,12,21,22,29,36	3,4,9,22,26,31
13	12	2	1,2,3,4,5,6,7,8,9	1,2,3,4,5,6,7,8,9

[그림 4-1]

#### [문제 2] 품 작업

##### 1. ‘달력’ 품



[그림 5-1] 경기일 선택



[그림 5-2] 생년월일 선택

- 1) 품이 열리면 현재 일을 기준을 달력을 나타내시오.
  - ① ‘Main’ 시트에서 [대회날짜 변경] 버튼에서 달력을 호출할 경우 [그림 5-1]과 같이 오늘 +1일부터 날짜가 활성화된다.
  - ② ‘선수등록’ 품의 생년월일에서 달력을 호출할 경우 [그림 5-2]와 같이 오늘까지 날짜가 활성화된다.
- 2) 년도는 1990~현재 년도까지 나타내시오.
- 3) ◀▶버튼을 눌러 1월~12월까지 해당 년도의 달력을 나타내시오.
  - ① 1월이면 ▶ 버튼 비활성화
  - ② 12월이면 ▶ 버튼 비활성화

## 2. ‘로그인’ 폼

로그인 폼의 초기 상태입니다. 소속팀이 '동팀'으로 설정되어 있고, 성명 및 생년월일 입력란은 비어 있습니다. 로그인 및 취소 버튼이 하단에 있습니다.

[그림 6-1]

로그인 폼의 입력된 상태입니다. 소속팀이 '동팀', 성명이 '오진수', 생년월일이 '980323'로 입력되었습니다. 생년월일 입력란의 오른쪽에 정보 아이콘(ℹ)이 표시되어 있습니다.

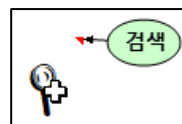
[그림 6-2]

- 1) 소속팀 콤보는 동팀, 서팀이 선택가능하도록 하시오.
- 2) 생년월일에 입력된 정보는 ‘\*’로 표시되도록 하시오.(생년월일 형식은 YYMMDD)
- 3) ①을 클릭하고 있으면 [그림 6-2]와 같이 생년월일의 입력 내용이 보이도록 하시오.
- 4) [로그인] 버튼을 클릭할 경우 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 빈칸이 존재할 경우 → 경고 : 빈칸이 있습니다.
  - ② 대표자가 아닐 경우 → 경고 : 대표자가 아니거나 없는 선수입니다. → 성명, 생년월일 비우기
  - ③ 로그인 성공 → ex) 정보 : 동팀 오진수대표자님이 로그인하였습니다.
- 5) 로그인이 성공되면 [그림 6-3]과 같이 모든 버튼이 활성화되고, 🔑 버튼이 생성되도록 하시오.

로그인 성공 후의 메인 화면입니다. 상단에는 '로그아웃' 버튼과 🔑 아이콘이 있습니다. 중앙에는 '정보 체육대회'와 'Day-6'의 큰 텍스트가 표시되어 있습니다. 하단에는 '대회날짜 변경', '종목 목록', '스케줄 등록', '스케줄 보기', '선수 등록', '경기 현황', '종료' 등 여러 기능 버튼이 배치되어 있습니다.

[그림 6-3]

- 6) 🔑 (Webdings)에 마우스를 올리면 [그림 6-4]와 같이 나타나도록 하시오.



[그림 6-4]

- 7) 🔑 버튼을 더블클릭하면 [그림 9-1]의 ‘검색’ 폼이 나타나도록 하시오.

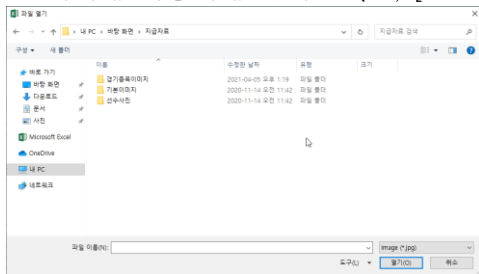
### 3. ‘선수등록’ 폼

선수등록 폼의 상세 내용:

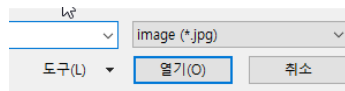
- 소속팀: 동팀 (Dropdown menu)
- 번호: 42 (Text input)
- 성명: (Text input)
- 생년월일: (Text input)
- 이미지: 이미지 없음 (Placeholder image)
- 등록: (Submit button)

[그림 7-1] 선수등록 폼

- 1) 폼이 활성화되면 기본프로필.jpg, 소속팀은 동팀, 번호는 동팀의 마지막 번호 +1(비활성화), 성명에 커서를 위치하십시오.
- 2) 소속팀 콤보박스의 항목은 ‘동팀’, ‘서팀’으로 구성하십시오.
- 3) 소속팀 콤보박스를 변경하면 해당 팀의 마지막 번호를 +1이 나타나게 하십시오.
- 4) 이미지를 클릭 시 [그림 7-2]와 같이 나타나고, 이미지를 선택 후 열기 버튼 클릭 시 ‘선수등록’ 폼 이 이미지에 적용되게 하십시오. (단, [그림 7-3]의 필터 적용)



[그림 7-2]



[그림 7-3]

선수등록 폼의 상세 내용:

- 소속팀: 동팀 (Dropdown menu)
- 번호: 42 (Text input)
- 성명: (Text input)
- 생년월일: (Text input)
- 이미지: (Updated image)
- 등록: (Submit button)

[그림 7-4]

- 5) 생년월일은 직접 입력이 불가하며, 텍스트 박스를 클릭 시 [그림 5-2]의 ‘생년월일’ 폼이 나타나게 하십시오.
- 6) [등록] 버튼 클릭 시 다음과 같이 제어하십시오.

40	중팀	김인중	2000-03-17	21	X
41	동팀	이훈용	1999-01-01	22	Y
42	동팀	이훈용_1	1999-01-01	22	O
1	서팀	김도연	2000-11-07	20	O
2	서팀	김홍경	2000-08-03	20	O
3	서팀	박상주	1998-02-14	23	O

- ① 같은 팀의 이름과 생년월일이 동일하면 이름 뒤에 ‘\_숫자’로 입력된다.  
예) 같은 데이터가 3개이면 ‘이름\_2’
- ② 성명과 생년월일에 빈칸이 있을 경우 → 경고 : 빈칸을 입력해주세요.
- ③ 사진을 변경 할 경우 ‘선수’ 폴더에 [팀명\_번호.jpg]로 저장되고 시트에 적용된다.  
단, 기본프로필.jpg일 경우 저장하지 않고, 시트에 ‘X’로 표시
- ④ 조건이 만족되면 → 정보 : 선수등록이 완료되었습니다. → ‘팀’ 시트 동일팀 하단에 입력된다.

※ 반드시 최고 연장자로 등록 후 로그인 확인

#### 4. ‘종목등록’ / ‘종목수정’ 폼

종목등록 폼의 구조:

- 종목명: 텍스트 입력 필드
- 소요시간: 텍스트 입력 필드
- 참가인원수: 텍스트 입력 필드
- 포인트: 텍스트 입력 필드
- 등록: 버튼
- 취소: 버튼
- 이미지: 달리기 선수의 일러스트

[그림 8-1] 종목등록

종목수정 폼의 구조:

- 종목명: 텍스트 입력 필드 (값: 발아구)
- 소요시간: 텍스트 입력 필드 (값: 60)
- 참가인원수: 텍스트 입력 필드 (값: 9)
- 포인트: 텍스트 입력 필드 (값: 30)
- 수정: 버튼
- 취소: 버튼
- 이미지: 발아구 경기의 일러스트

[그림 8-2] 종목수정

참가선수 등록 폼의 구조:

- 종목: 드롭다운 메뉴 (값: 탁구)
- 종목명: 텍스트 입력 필드
- 소요시간: 텍스트 입력 필드 (값: 60)
- 참가인원수: 텍스트 입력 필드 (값: 9)
- 포인트: 텍스트 입력 필드 (값: 10)
- 등록: 버튼
- 취소: 버튼
- 이미지: 탁구 선수의 일러스트
- 동팀 | 서팀 |: 팀 선택 영역
- 선택한 인원 수: 0명

[그림 8-3]

참가선수 등록 폼 (참가 선수 선택)의 구조:

- 종목: 드롭다운 메뉴 (값: 농구)
- 종목명: 텍스트 입력 필드
- 소요시간: 텍스트 입력 필드 (값: 10)
- 참가인원수: 텍스트 입력 필드 (값: 전체)
- 포인트: 텍스트 입력 필드 (값: 50)
- 등록: 버튼
- 취소: 버튼
- 이미지: 농구 선수의 일러스트
- 동팀 | 서팀 |: 팀 선택 영역
- 선택한 인원 수: 41명

[그림 8-4]

참가선수 수정 폼의 구조:

- 종목: 드롭다운 메뉴 (값: 탁구)
- 종목명: 텍스트 입력 필드
- 소요시간: 텍스트 입력 필드 (값: 60)
- 참가인원수: 텍스트 입력 필드 (값: 6)
- 포인트: 텍스트 입력 필드 (값: 30)
- 수정: 버튼
- 취소: 버튼
- 이미지: 탁구 선수의 일러스트
- 동팀 | 서팀 |: 팀 선택 영역
- 선택한 인원 수: 6명

[그림 8-5]

- [그림 8-1]의 ‘종목등록’ 폼을 다음과 같이 제어하시오.
  - 이미지를 클릭하면 [그림 7-2]와 같이 이미지 업로드가 가능하다.
  - [등록] 버튼을 클릭했을 경우
    - 빈 항목이 있을 경우 → 경고 : 빈 항목이 있습니다.
    - 소요시간, 참가인원수, 포인트의 입력이 [그림 3-5]의 조건에 맞지 않을 경우 → 경고 : XX을(를) 확인해주세요.
    - 종목명이 중복될 경우 → 경고 : 이미 종목이 존재합니다.
    - 조건이 만족되면 → 정보 : 종목등록이 완료되었습니다. → ‘종목’ 시트 하단에 입력되고, 이미지 저장
- [그림 8-2]의 ‘종목수정’ 폼을 다음과 같이 제어하시오.
  - ‘종목’ 시트에서 선택한 정보가 업로드 된다.
  - 이미지가 ‘경기종목’ 폴더에 없는 경우 지급자료의 [기본종목.jpg]를 적용된다.
  - 이미지를 클릭할 경우 [그림 7-2]와 같이 이미지 업로드가 가능하다.
  - [수정] 버튼을 클릭했을 경우
    - 빈 항목이 있을 경우 → 경고 : 빈 항목이 있습니다.
    - 소요시간, 포인트의 입력이 [그림 3-5]의 조건에 맞지 않을 경우 → 경고 : XX을(를) 확인해주세요.
    - 조건이 만족되면 → 정보 : 종목수정이 완료되었습니다 → ‘종목’ 시트 수정되고, 이미지 수정



3) ‘참가선수 등록’ 폼을 다음과 같이 제어하시오.

- ① 폼이 열리면 [그림 8-3]의 초기화면이 나타난다.
- ② 하단의 버튼은 동팀/서팀의 인원수에 맞게 생성된다.
- ③ 이미지는 변경할 수 없다.
- ④ [그림 8-4]와 같이 양팀 중 하나라도 [전체] 체크박스를 선택하면 상단의 참가인원수에 ‘전체’가 입력되고, 모든 버튼이 선택상태가 된다.
- ⑤ [전체] 체크박스를 해제하면 상단의 참가인원수가 삭제되고, 모든 버튼이 선택 해제된다.
- ⑥ [등록] 버튼을 클릭 했을 경우
  - 빈 항목이 있을 경우 → 경고 : 빈 항목이 있습니다.
  - 하단 참가인원 버튼을 하나씩 선택하면 선택한 인원수가 누적되고, 상단의 참가인원수와 다를 경우 → 경고 : 참가인원수를 확인해주세요.
  - 조건이 만족되면 → 정보 : 선수등록이 완료되었습니다. → ‘종목’ / ‘참가선수’ 시트에서 등록

4) [그림 8-5] ‘참가선수 수정’ 폼을 다음과 같이 제어하시오.

- ① 참가선수 시트에서 선택된 정보가 업로드된다.
- ② [수정] 버튼을 클릭 했을 경우 참가선수 등록과 모든 조건이 같다.
  - 조건이 만족되면 → 정보 : 선수수정이 완료되었습니다. → ‘종목’ / ‘참가선수’ 시트에 수정

## 5. ‘검색’ 폼

선수검색

검색

☒ 선수별 ☐ 종목별

성명 :  검색 선수정보

이미지	번호	종목명

참여 경기 수 : 0개

[그림 9-1] 선수별 검색

선수검색

검색

☐ 선수별 ☒ 종목별

종목명

이미지	번호	성명

참여 인원 수 : 0명

[그림9-2] 종목별 검색

- 1) 폼이 열리면 [그림 9-1]과 같이 선수별 옵션버튼이 선택된 상태로 나타나도록 하시오.
- 2) 종목별 옵션버튼을 클릭하면 [그림 9-2]와 같이 나타나도록 하시오.
- 3) [검색] 버튼 클릭할 경우 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 성명에서 \_1과 같이 번호를 제외하고 검색한 결과가 [그림 9-3]과 같이 콤보에 나타난다.  
ex) 이훈 1명 / 이훈용 1명 / 남궁 0명
  - ② 성명이 비어 있거나 로그인한 팀에 없을 경우 → 경고 : 선수가 없습니다.
  - ③ 선수가 있을 경우(로그인한 팀) → 정보 : X명의 선수가 있습니다.

선수검색

검색

☒ 선수별 ☐ 종목별

성명 : 김수민 검색 선수정보

이미지	번호	종목명

7 1998-06-18  
10 1999-06-29  
19 1999-09-20  
34 1998-06-18

[그림 9-3]

- 4) [선수정보]의 내용을 선택하면 해당 선수의 참여종목이 [그림 9-4]와 같이 나타나도록 하시오.
- 5) 종목명은 ‘참가선수’ 시트에서 종목번호의 종목명이 나타나도록 하시오.
- 6) [종목명]의 내용을 선택하면 [그림 9-5]와 같이 해당 종목에 참여한 선수(로그인한 팀)가 나타나도록 하시오.

선수검색

검색

☒ 선수별 ☐ 종목별

성명 : 김수민 검색 선수정보

이미지	번호	종목명

3 농구  
15 카드워집기  
19 야구

참여 경기 수 : 3개

[그림 9-4] 동팀의 김수민(34) 참여종목

선수검색

검색

☐ 선수별 ☒ 종목별

종목명 : 카드워집기

이미지	번호	성명

1 김영빈  
2 김효성  
3 노형민  
4 서승우  
5 오진수

참여 인원 수 : 41명

[그림 9-5] 동팀의 카드워집기

## 6. ‘스케줄 등록’ 폼

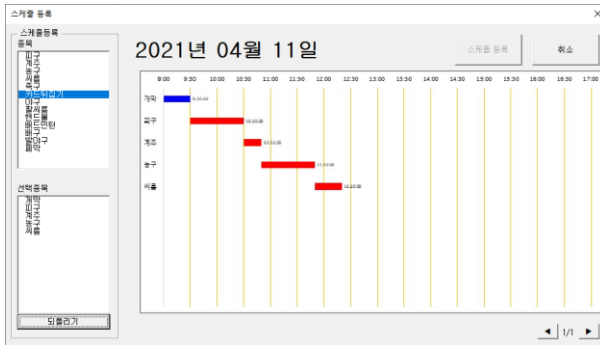
[그림 10-1]

- 1) 폼이 열리면 [그림 10-1]과 같이 ‘종목’ 시트와 함께 폼이 나타나고, 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 상단의 날짜는 ‘경기일정’ 폼에서 선택한 날짜가 나타난다.
  - ② 개막(파랑)은 9:00~9:30분간 고정되어 나타난다.
  - ③ 종목란에는 ‘참가선수’ 시트의 종목이 나타나고, 마지막에 폐막이 나타난다.
  - ④ 페이지 번호는 날짜별로 증가/감소한다.(일차별/전체경기일수)
- 2) 종목의 목록을 드래그하여 선택종목에 놓으면 추가되고, [그림 10-2]와 같이 우측에 빨강색으로 적용되도록 하시오.

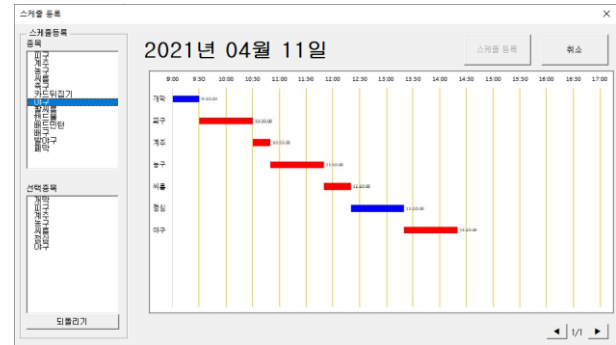
[그림 10-2]

- 3) [되돌리기] 버튼을 클릭하면 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 마지막에 추가한 종목이 취소된다.
  - ② 개막을 취소할 경우 → 경고 : 개막은 취소할 수 없습니다.
- 4) 이미 등록된 종목을 한번 더 등록할 경우 → 경고 : 이미 등록된 종목입니다. → 되돌리기

- 5) 다음 종목 시작시간이 12:00 이후에 등록되면 점심(60분)이 파란색으로 등록되고, 해당 종목이 등록되도록 하시오.
- ① 경기 시작이 12:00 이전에 등록되면 [그림 10-3]과 같이 종목만 등록된다.
  - ② 경기 시작이 12:00 초과에 등록되면 [그림 10-4]와 같이 점심이 등록되고 다음 종목에 등록된다.

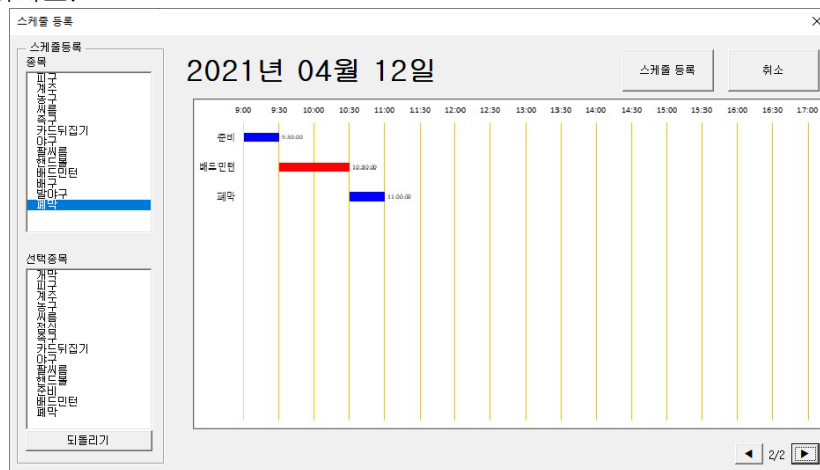


[그림 10-3]



[그림 10-4]

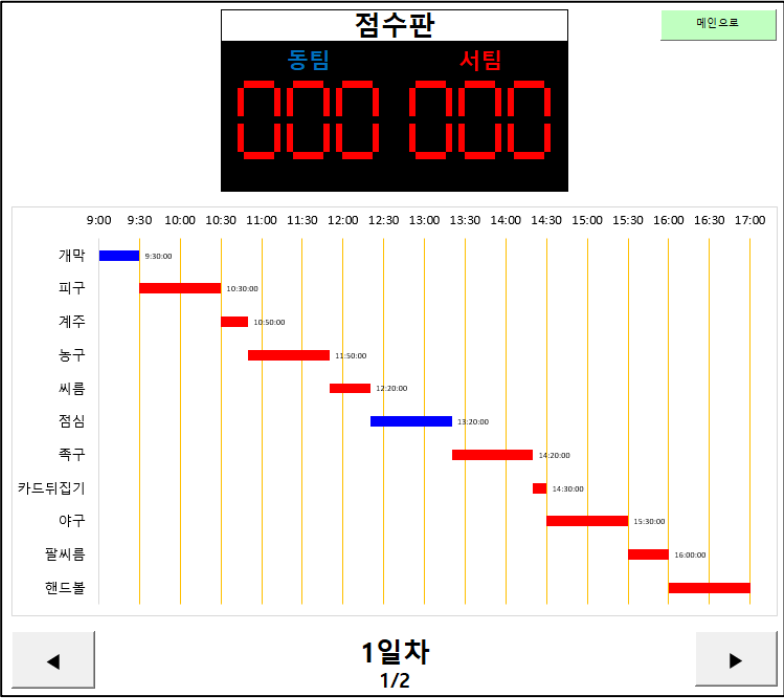
- 6) 경기 누적 종료 시간이 17:00이전이면 1일차에 등록되고, 17:00를 초과하면 [그림 10-5]와 같이 2일차로 넘어가도록 하시오.



[그림 10-5]

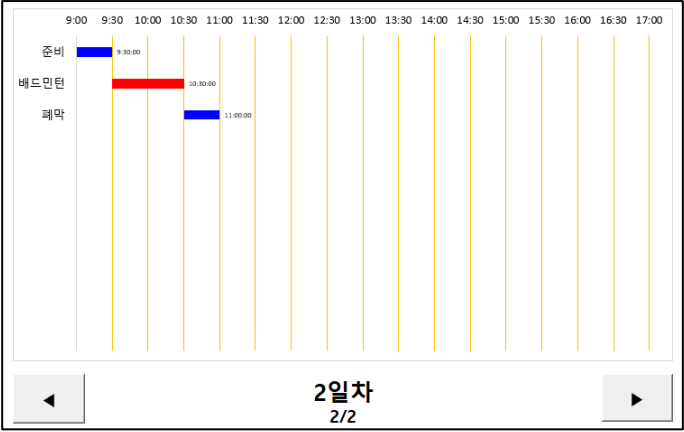
- 7) 2일차의 시작은 준비(30분)로 시작하시오.
- 8) ◀ ▶ 버튼으로 이전/다음 일정을 확인하고, 페이지 번호도 맞게 나타나도록 하시오.
- 9) 폐막(30분)을 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 폐막은 준비(2일차)를 제외한 1개 이상 경기 이후만 가능하다.  
단, 1일차나 2일차의 준비 다음에 폐막을 넣을 경우 [스케줄 등록] 버튼 비활성화
  - ② 폐막을 올바르게 등록하면 [스케줄 등록] 버튼을 활성화한다.
  - ③ 폐막 이후 경기를 추가 할 경우 → 경고 : 폐막 후 등록이 불가능합니다. → 되돌리기
- 10) 품의 X버튼을 클릭했을 경우 → 경고 :X버튼으로 품을 종료할 수 없습니다.
- 11) [스케줄 등록] 버튼을 클릭했을 경우 [그림 11-1]의 '스케줄' 시트에 등록되도록 하시오.

7. ‘스케줄’ 시트



[그림 11-1]

- 1) 각 종목의 막대를 클릭하면 [그림 12-1]의 ‘승패’ 폼이 나타나도록 하시오.
- 2) 개막, 준비, 점심, 폐막을 클릭할 경우 → 경고 : 개막, 준비, 점심, 폐막은 점수를 입력할 수 없습니다.
- 3) ◀▶버튼을 클릭하면 하단의 레이블과 데이터가 [그림 11-2]와 같이 변경되도록 하시오.



[그림 11-2]

- 4) 다음 [그림 11-3]을 참고로 하여 점수판을 디자인하시오.



[그림 11-3]

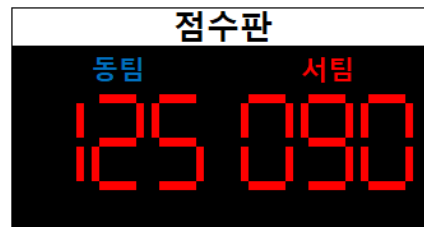
## 8. '승패' 폼



A screenshot of a web form titled '승패' (Win/Loss) with a close button (X) in the top right corner. The form has a light gray background. In the center, the word '피구' (Piggy) is displayed in a large, bold, black font. To the right of '피구' is a button labeled '저장' (Save). Below '피구', there are two dropdown menus. The first dropdown is labeled '동팀' (Same Team) and has '승리' (Win) selected. The second dropdown is labeled '서팀' (Opponent Team) and has '패배' (Loss) selected. Between the two dropdowns is the text 'VS'.

[그림 12-1] 승패 폼



- 1) [그림 11-1]의 '스케줄' 시트에서 선택한 종목이 나타나도록 하시오.  
단, 이미 등록된 승패는 해당 정보가 올라온다.
- 2) 각 콤보는 승리/패배/무승부가 선택가능하고, 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 한 팀에서 승리를 선택했을 시 상대팀은 자동으로 패배
  - ② 한 팀에서 무승부를 선택했을 경우 상대팀은 자동으로 무승부
- 3) [저장] 버튼을 클릭할 경우 다음과 같이 제어하시오.
  - ① 빈 항목 → 경고 : 승패를 선택하세요.
  - ② 승리팀에 해당 점수가 입력되고, 무승부이면 해당 점수를 양팀에 입력된다.
  - ③ '스케줄' 시트의 점수판은 각 팀 별 승리 또는 무승부 종목 점수를 합산하여 [그림 12-2]와 같이 나타내시오.



A screenshot of a scoreboard titled '점수판' (Scoreboard). The scoreboard has a black background with red digital-style numbers. On the left, under the label '동팀' (Same Team) in blue, the score '125' is displayed. On the right, under the label '서팀' (Opponent Team) in red, the score '090' is displayed.

[그림 12-2]

## 9. '경기현황' 시트

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	<div> <div>팀별 승률 현황</div> <div> <div>동팀</div> <div>  <div>MVP 김도현</div> </div> </div> <div> <div>서팀</div> <div>  <div>ACE 원석호</div> </div> </div> </div>												메인으로	
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														

[그림 13-1] 완성 모습


시트가 활성화되면 [그림 13-1]과 같이 '경기현황.mp4' 동영상을 참고하여 완성하시오.

1) 입력된 점수 현황이 없으면 [그림 13-2]와 같이 나타내시오.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	<div>팀별 승률 현황</div> <div>데이터가 없습니다.</div>													<a href="#">메인으로</a>		
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																

[그림 13-2]

- 동팀이 왼쪽(파랑), 서팀이 오른쪽(빨강)에 위치하며, 가운데에서 점수와 도형(크기는 0부터 팀 점수의 합까지 비율)을 각 팀의 크기 별로 위치하시오.
- 승리 팀에서 MVP와 패배 팀에서 ACE가 마지막에 나오게 하시오.
  - 각 팀의 승리/무승부를 한 종목 중에서 '참가선수' 시트의 종목번호를 참고로 승리포인트가 가장 큰 종목의 참가선수 중 1명 무작위 선발
  - 동점인 경우 두 팀 모두 MVP
  - 한 팀의 점수가 0점이면 [그림 13-3]과 같이 나타난다.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	<div> <div>팀별 승률 현황</div> <div> <div>동팀</div> <div>  <div>MVP 이상</div> </div> </div> <div> <div>서팀</div> </div> </div>												메인으로	
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														

[그림 13-3] 서팀이 0점일 경우