

SW코딩자격(2급)

시험시간	SW	응시일	수험번호	성명
45분	Entry	샘플3		

수험자 유의사항

- 수험자는 감독관의 안내에 따라 시험지와 시험용 SW 등의 이상 여부를 확인해야 합니다.
- 시험지는 시험이 끝난 후 제출해야 하며, 미제출 시 실격 처리됩니다.
- 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 제32조에 의거 부정행위로 간주하여 해당자의 시험을 무효로 하며 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.

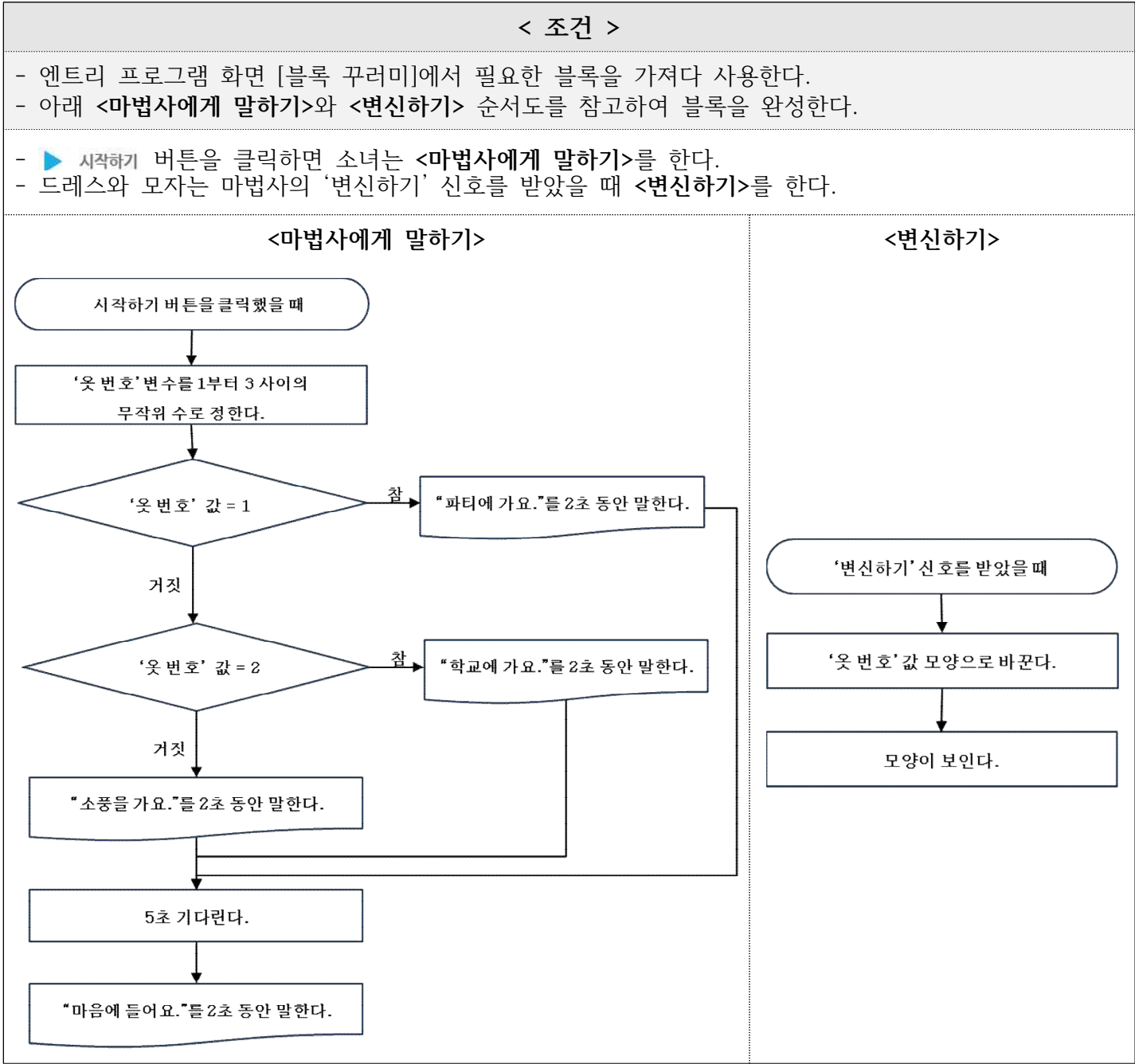
※ 프로그래밍 작업 가이드

- 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.

과목1

알고리즘 설계

1. 소녀가 알맞은 옷을 입도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

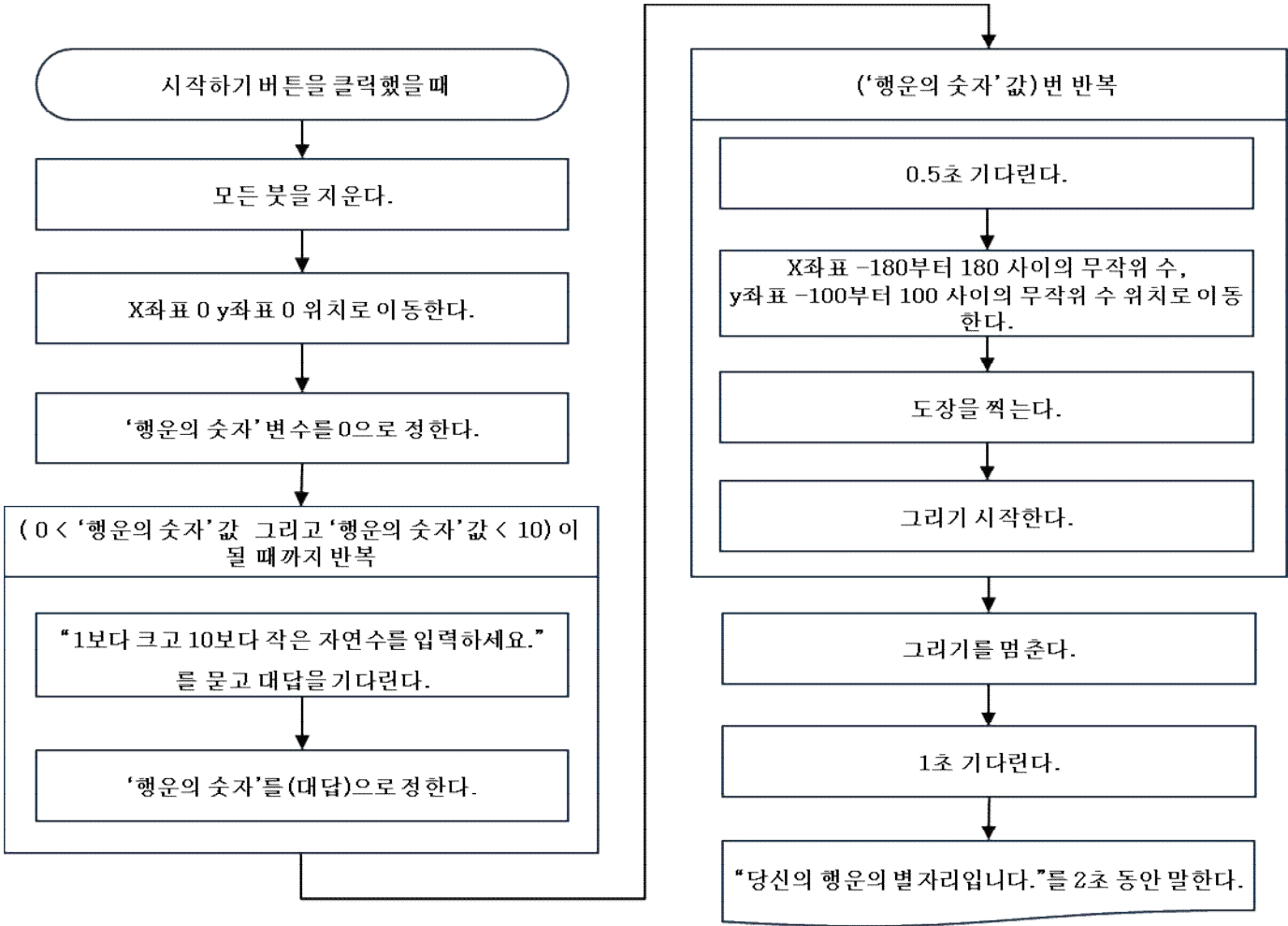


2. 별이 행운의 별자리를 그리도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
- 아래 <행운의 별자리 그리기> 순서도를 참고하여 블록을 완성한다.
- ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 별은 <행운의 별자리 그리기>를 한다.

<행운의 별자리 그리기>



3. 사자와 호랑이가 점프볼을 성공할 수 있도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >
<ul style="list-style-type: none"> - 엔트리 프로그램 화면 [블록 조립소]를 올바르게 코딩한다. - '농구공' 오브젝트의 코드 중 2곳의 오류를 찾아 수정한다. - '사자' 오브젝트의 코드 중 2곳의 오류를 찾아 수정한다. - '호랑이' 오브젝트의 코드 중 2곳의 오류를 찾아 수정한다. <p>※ 오류수정은 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용하거나 기존 블록을 수정하여 완성한다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - 농구공이 스페이스 키를 눌렀을 때 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. <ol style="list-style-type: none"> (1) (사자에 닿았는가? 또는 호랑이에 닿았는가?) 가 될 때까지 기다린다. (2) 만일 호랑이에 닿았는가? 라면 “호랑이팀 공격!”을 1초 동안 말한다. - 사자는 '점프' 신호를 받았을 때 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. <ol style="list-style-type: none"> (1) '사자속도' 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다. (2) ('사자속도' 값) 초 동안 x좌표 3 y좌표 107 위치로 이동한다. - 호랑이는 '점프' 신호를 받았을 때 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. <ol style="list-style-type: none"> (1) '호랑이속도' 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다. (2) ('호랑이속도' 값) 초 동안 x좌표 3 y좌표 107 위치로 이동한다.

4. 엔트리봇이 나타나는 사과를 먹을 수 있도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >
<ul style="list-style-type: none"> - 엔트리 프로그램 화면 [블록 조립소]를 올바르게 코딩한다. - '사과' 오브젝트의 코드 중 3곳의 오류를 찾아 수정한다. - '엔트리봇' 오브젝트의 코드 중 2곳의 오류를 찾아 수정한다. <p>※ 오류수정은 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용하거나 기존 블록을 수정하여 완성한다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - 사과가 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. <ol style="list-style-type: none"> (1) '과일갯수' 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다. (2) 0.5초 기다리고, 자신의 복제본을 만든다. (3) 복제본이 처음 생성되었을 때, 만일 엔트리봇에 닿았는가? 라면 이 복제본을 삭제한다. - 엔트리봇이 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. <ol style="list-style-type: none"> (1) 0.5초 동안 x좌표 -150부터 150 사이의 무작위 수 y좌표 -10부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동한다. (2) “사과 ‘먹은과일갯수’개 먹었어”를 4초 동안 말한다.

5. 사막의 친구들이 도장을 찍어 사막을 꾸밀 수 있도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >	
<ul style="list-style-type: none"> - 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다. - 아래 <위치 선택>, <친구 선택>, <그리기>, <크기 늘리기>, <크기 줄이기> 미완성 블록을 완성한다. 	
<ul style="list-style-type: none"> - ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 바위는 말을 한 후 <위치 선택>을 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 계속 반복하여 마우스포인터 위치로 이동한다. - 바위는 a 키를 눌렀을 때 <친구 선택>을 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 다음 모양으로 바꾼다. - 바위는 스페이스 키를 눌렀을 때 <그리기>를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 도장을 찍는다. - 바위는 위쪽 화살표 키를 눌렀을 때 <크기 늘리기>를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 크기를 10만큼 바꾼다. - 바위는 아래쪽 화살표 키를 눌렀을 때 <크기 줄이기>를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 크기를 -10만큼 바꾼다. 	

6. 다이버가 쓰레기를 클릭하여 바닷속 청소를 할 수 있도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (10점)

< 조건 >	
<ul style="list-style-type: none"> - 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다. - 아래 <쓰레기 청소>, <잡았다> 미완성 블록을 완성한다. 	
<ul style="list-style-type: none"> - ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 다이버는 계속 반복하여 <쓰레기 청소>를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 마우스 포인터 위치로 이동한다. (2) 쓰레기 쪽을 바라본다. (3) 만일 마우스를 클릭했는가? 라면 (3-1)~(3-2)를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (3-1) '잡았다' 신호를 보낸다. (3-2) 0.1초 기다린다. - 쓰레기는 '잡았다' 신호를 받았을 때 <잡았다>를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1) 만일 다이버에 닿았는가? 라면 (1-1)~(1-2)를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (1-1) '생명' 변수에 -1 만큼 더하고, 0.1초를 기다린다. (1-2) 모양 숨긴다. (2) 만일 ('생명' 값 < 1) 라면 (2-1)~(2-2)를 한다. <ul style="list-style-type: none"> (2-1) '끝' 신호를 보낸다. (2-2) 자신의 다른 코드를 멈춘다. 	

7. 구구단 게임을 할 수 있도록 <조건>에 맞게 코딩하시오. (20점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
- ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 엔트리봇은 구구단 질문을 한다.
 - (1) '점수' 변수를 0으로 정한다.
 - (2) "구구단 게임을 시작합니다. 5문제입니다."를 2초 동안 말한다.
 - (3) 5번 반복하여 (3-1)~(3-6)를 한다.
 - (3-1) '첫번째숫자' 변수를 1부터 9 사이의 무작위 수로 정한다.
 - (3-2) '두번째숫자' 변수를 1부터 9 사이의 무작위 수로 정한다.
 - (3-3) '문제출제' 신호를 보낸다.
 - (3-4) "정답은?"을 묻고, 대답을 기다린다.
 - (3-5) 만일 ((대답) = '첫번째숫자'값*'두번째숫자'값)이면 '점수'를 1만큼 더하고 "딩동댕~"을 2초 동안 말한다.
 - (3-6) 아니면 "땡!"을 2초 동안 말한다.
 - (4) "점수는 "과 '점수'값을 합치기를 하여 말한다.
- 숫자1은 '문제제출' 신호를 받았을 때 모양을 '첫번째숫자'값 모양으로 바꾼다.
- 숫자2은 '문제제출' 신호를 받았을 때 모양을 '두번째숫자'값 모양으로 바꾼다.

8. 소년이 쇼핑목록 관리를 위해 <조건>에 맞게 코딩하시오. (20점)

< 조건 >

- 엔트리 프로그램 화면 [블록 꾸러미]에서 필요한 블록을 가져다 사용한다.
- ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 소년은 '쇼핑목록' 리스트를 숨긴다.
 - (1) 3번 반복하여 (1-1)~(1-2)를 한다.
 - (1-1) "구매할 물품을 입력해 주세요."를 묻고 대답을 기다린다.
 - (1-2) (대답) 항목을 '쇼핑목록'에 추가한다.
 - (2) "마지막 총동구매 물품은 삭제하겠습니다."를 2초 동안 말하고 '쇼핑목록' 항목수 번째 항목을 '쇼핑목록'에서 삭제한다.
 - (3) "쇼핑목록을 확인해 볼까요?"를 2초 동안 말한다.
 - (4) '쇼핑목록'을 보인다.
 - (5) 2초 기다린다.
 - (6) '쇼핑목록'을 숨긴다.
 - (7) "물품 이름을 입력하세요."를 묻고 대답을 기다린다.
 - (8) 만일 '쇼핑목록'에 (대답)이 포함되어 있는가? 라면 "쇼핑목록에 있습니다."를 2초 동안 말한다.
 - (9) 아니면 (9-1)~(9-2)를 한다.
 - (9-1) "쇼핑목록에 없어서 추가할게요."를 2초 동안 말한다.
 - (9-2) (대답) 항목을 '쇼핑목록'에 추가한다.
 - (10) '쇼핑목록'을 보인다.

※ 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 >

#엔트리 1.

해설 : 전체 동작이 되면 10점

[2점]	<div data-bbox="611 432 1090 629"> <p>시작하기 버튼을 클릭했을 때</p> <p>↓</p> <p>‘옷 번호’ 변수를 1부터 3 사이의 무작위 수로 정한다.</p> </div>
[2점]	<div data-bbox="408 645 1294 1167"> <p>‘옷 번호’ 값 = 1</p> <p>↓ 참</p> <p>“파티에 가요.”를 2초 동안 말한다.</p> <p>↓ 거짓</p> <p>‘옷 번호’ 값 = 2</p> <p>↓ 참</p> <p>“학교에 가요.”를 2초 동안 말한다.</p> <p>↓ 거짓</p> <p>“소풍을 가요.”를 2초 동안 말한다.</p> <p>↓</p> </div>
[2점]	<div data-bbox="603 1191 1098 1420"> <p>5초 기다린다.</p> <p>↓</p> <p>“마음에 들어요.”를 2초 동안 말한다.</p> </div>
[2점]	<div data-bbox="464 1433 911 1740"> <p>‘변신하기’ 신호를 받았을 때</p> <p>↓</p> <p>‘옷 번호’ 값 모양으로 바꾼다.</p> <p>↓</p> <p>모양이 보인다.</p> </div> <p>(드레스 오브젝트)</p>
[2점]	<div data-bbox="437 1751 884 2060"> <p>‘변신하기’ 신호를 받았을 때</p> <p>↓</p> <p>‘옷 번호’ 값 모양으로 바꾼다.</p> <p>↓</p> <p>모양이 보인다.</p> </div> <p>(모자 오브젝트)</p>
정답	

#엔트리 2.

해설 : 전체 동작이 되면 10점			
[2점]	<div>시작하기 버튼을 클릭했을 때</div> <div>모든 붓을 지운다.</div> <div>x좌표 0 y좌표 0 위치로 이동한다.</div> <div>'행운의 숫자' 변수를 0으로 정한다.</div>		
[2점]	(0 < '행운의 숫자' 값 그리고 '행운의 숫자' 값 < 10) 이 될 때까지 반복하기	[2점]	<div>"1보다 크고 10보다 작은 자연수를 입력하세요."를 묻고 대답 기다린다.</div> <div>'행운의 숫자'를 (대답)으로 정한다.</div>
[2점]	<div>('행운의 숫자' 값) 번 반복</div> <div>0.5초 기다린다.</div> <div>x좌표 -180부터 180 사이의 무작위 수, y좌표 -100부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동한다.</div> <div>도장을 찍는다.</div> <div>그리기 시작한다.</div>	[2점]	<div>그리기를 멈춘다.</div> <div>1초 기다린다.</div> <div>"당신의 행운의 별자리입니다."를 2초 동안 말한다.</div>
정답			
<div>별 블록 24 개</div> <div>시작하기 버튼을 클릭했을 때</div> <div>모든 붓 지우기</div> <div>x: 0 y: 0 위치로 이동하기</div> <div>행운의 숫자 를 0 (으)로 정하기</div> <div>0 < 행운의 숫자 값 그리고 행운의 숫자 값 < 10 이 될 때까지 반복하기</div> <div>1보다 크고 10보다 작은 자연수를 입력하세요. 을(를) 묻고 대답 기다리기</div> <div>행운의 숫자 를 대답 (으)로 정하기</div> <div>행운의 숫자 값 번 반복하기</div> <div>0.5 초 기다리기</div> <div>x: -180 부터 180 사이의 무작위 수 y: -100 부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동하기</div> <div>도장 찍기</div> <div>그리기 시작하기</div> <div>그리기 멈추기</div> <div>1 초 기다리기</div> <div>당신의 행운의 별자리입니다. 을(를) 2 초 동안 말하기</div>			

#엔트리 3.

해설 : 전체 동작이 되면 10점	
[2점]	- 농구공이 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. (1) (사자에 닿았는가? 또는 호랑이에 닿았는가?) 까지 기다린다.
[2점]	(2) 만일 호랑이에 닿았는가? 라면 “호랑이팀 공격!”을 1초 동안 말한다.
[3점]	- 사자는 ‘점프’ 신호를 받았을 때 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. (1) ‘사자속도’ 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다. (2) (‘사자속도’ 값) 초 동안 x좌표 3 y좌표 107 위치로 이동한다.
[3점]	- 호랑이는 ‘점프’ 신호를 받았을 때 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. (1) ‘호랑이속도’ 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다. (2) (‘호랑이속도’ 값) 초 동안 x좌표 3 y좌표 107 위치로 이동한다.

정답

The image shows three Scratch code blocks for different characters, each with a '시작하기 버튼을 클릭했을 때' (When the start button is clicked) event.

- 사자 (Lion) - 블록 7 개**
 - 시작하기 버튼을 클릭했을 때
 - x: -160 y: -65 위치로 이동하기
 - 점프 신호를 받았을 때
 - 사자속도 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수 (으)로 정하기
 - 사자속도 값 초 동안 x: 3 y: 107 위치로 이동하기
- 호랑이 (Tiger) - 블록 7 개**
 - 시작하기 버튼을 클릭했을 때
 - x: 150 y: -65 위치로 이동하기
 - 점프 신호를 받았을 때
 - 호랑이속도 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수 (으)로 정하기
 - 호랑이속도 값 초 동안 x: 3 y: 107 위치로 이동하기
- 농구공 (Basketball) - 블록 16 개**
 - 시작하기 버튼을 클릭했을 때
 - x: 3 y: -100 위치로 이동하기
 - 스페이스를 눌러서 점프를 시작해 울(를) 1 초 동안 말하기
 - 스페이스 키를 눌렀을 때
 - 점프 신호 보내기
 - 2 초 동안 x: 3 y: 100 위치로 이동하기
 - 사자 에 닿았는가? 또는 호랑이 에 닿았는가? 이(가) 될 때까지 기다리기
 - 만일 사자 에 닿았는가? (이)라면
 - 사자팀 공격! 울(를) 1 초 동안 말하기
 - 아니면
 - 만일 호랑이 에 닿았는가? (이)라면
 - 호랑이팀 공격! 울(를) 1 초 동안 말하기

#엔트리 4.

해설 : 전체 동작이 되면 10점	
[2점]	- 사과가 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. (1) ‘과일갯수’ 변수를 3부터 10 사이의 무작위 수로 정한다.
[2점]	(2) 0.5초 기다리고, 자신의 복제본을 만든다.
[2점]	(3) 복제본이 처음 생성되었을 때, 만일 엔트리봇에 닿았는가? 라면 이 복제본을 삭제한다.
[2점]	엔트리봇이 다음 조건대로 움직이도록 코드를 수정한다. (1) 0.5초 동안 x좌표 -150부터 150 사이의 무작위 수 y좌표 -10부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동한다.
[2점]	(2) “사과 ‘먹은과일갯수’ 개 먹었어”를 4초 동안 말한다.

정답

사과(1) 블록 22 개

시작하기 버튼을 클릭했을 때

모양 숨기기

2 초 기다리기

모양 보이기

과일갯수 3 부터 10 사이의 무작위 수 (으)로 정하기

먹은과일갯수 0 (으)로 정하기

과일갯수 값 번 반복하기

0.5 초 기다리기

자신 의 복제본 만들기

모양 숨기기

복제본이 처음 생성되었을때

x: -150 부터 150 사이의 무작위 수 y: -100 부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동하기

계속 반복하기

만일 엔트리봇 에 닿았는가? (이)라면

과일갯수 에 -1 만큼 더하기

먹은과일갯수 에 1 만큼 더하기

이 복제본 삭제하기

엔트리봇 블록 15 개

시작하기 버튼을 클릭했을 때

시무룩한 엔트리봇 알

모양으로 바꾸기

배고파.. 뭐 먹을까? 좀 있을까? 음(음) 2 초 동안 말하기

맛! 맛있는 사과네! 음(음) 1 초 동안 말하기

10 번 반복하기

0.5 초 동안 x: -150 부터 150 사이의 무작위 수 y: -10 부터 100 사이의 무작위 수 위치로 이동하기

다들해 호랑이 떼처럼 사냥

모양으로 바꾸기

사과 (이)에 먹은과일갯수 값 올리기 (이)개 먹었어, 올리기 음(음) 4 초 동안 말하기

#엔트리 5.

해설 : 전체 동작이 되면 10점	
[2점]	▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때 바위는 말을 한 후 <위치 선택>을 한다. (1) 계속 반복하여 마우스포인터 위치로 이동한다.
[2점]	- 바위는 a 키를 눌렀을 때 <친구 선택>을 한다. (1) 다음 모양으로 바꾼다.
[2점]	- 바위는 스페이스 키를 눌렀을 때 <그리기>를 한다. (1) 도장을 찍는다.
[2점]	- 바위는 위쪽 화살표 키를 눌렀을 때 <크기 늘리기>를 한다. (1) 크기를 10만큼 바꾼다.
[2점]	- 바위는 아래쪽 화살표 키를 눌렀을 때 <크기 줄이기>를 한다. (1) 크기를 -10만큼 바꾼다.
정답	
 <p>The image shows a Scratch script for a character named '바위' (Rock). The script starts with a 'When green flag is clicked' event, followed by a 'Say Hello! for 1 sec' block, and a 'Say "The friends of the blind are making a way." for 2 sec' block. A 'Repeat (forever)' loop contains a 'Move to mouse pointer' block. Below the loop, there are four key event blocks: 'When key a is pressed' (Change shape to next), 'When space key is pressed' (Stamp), 'When up arrow key is pressed' (Increase size by 10), and 'When down arrow key is pressed' (Decrease size by 10). The 'Repeat (forever)' loop and the four key event blocks are highlighted with red boxes.</p>	

#엔트리 6.

해설 : 전체 동작이 되면 10점

- | | |
|------|--|
| [2점] | - 시작하기 버튼을 클릭하면 다이버는 계속 반복하여 <쓰레기 청소>를 한다.
(1) 마우스 포인터 위치로 이동한다.
(2) 쓰레기 쪽 바라보기를 한다. |
| [2점] | (3) 만일 마우스를 클릭했는가? (이)라면 (3-1) ~ (3-2) 를 한다.
(3-1) '잡았다' 신호를 보낸다.
(3-2) 0.1초 기다린다. |
| [3점] | - 쓰레기는 '잡았다' 신호를 받았을 때 <잡았다>를 한다.
(1) 만약 다이버에 닿았는가? (이)라면 (1-1)~(1-2)를 한다.
(1-1) '생명'에 -1 만큼 더하고, 0.1초 기다린다
(1-2) 모양 숨기기를 한다. |
| [3점] | (2) 만약 ('생명' 값 < 1) (이)라면 (2-1)~(2-2)를 한다.
(2-1) '끝' 신호를 보낸다.
(2-2) 자신의 다른 코드 멈추기를 한다. |

정답

The image shows two Scratch code blocks. The left block is for '쓰레기' (Trash) and the right block is for '다이버' (Diver).

쓰레기 (Trash) Code:

- 시작하기 버튼을 클릭했을 때
- 생명 ▾ 를 3 (으)로 정하기 ?
- 계속 반복하기
- x: -200 부터 200 사이의 무작위 수 y: -150 부터 150 사이의 무작위 수 위치로 이동하기
- 색깔 ▾ 효과를 10 부터 30 사이의 무작위 수 만큼 주기
- 크기를 40 부터 80 사이의 무작위 수 (으)로 정하기
- 모양 보이기
- 0.2 부터 1 사이의 무작위 수 초 기다리기
- 모양 숨기기
- 0.2 부터 1 사이의 무작위 수 초 기다리기
- 잡았다 ▾ 신호를 받았을 때
- 만일 다이버 ▾ 에 닿았는가? (이)라면
- 생명 ▾ 에 -1 만큼 더하기 ?
- 0.1 초 기다리기
- 모양 숨기기
- 만일 생명 ▾ 값 < 1 (이)라면
- 끝 ▾ 신호 보내기
- 자신의 다른 ▾ 코드 멈추기

다이버 (Diver) Code:

- 시작하기 버튼을 클릭했을 때
- 계속 반복하기
- 마우스포인터 ▾ 위치로 이동하기
- 쓰레기 ▾ 쪽 바라보기
- 만일 마우스를 클릭했는가? (이)라면
- 잡았다 ▾ 신호 보내기
- 0.1 초 기다리기
- 끝 ▾ 신호를 받았을 때
- 자신의 다른 ▾ 코드 멈추기
- 바닷속 청소 끝! 을(를) 2 초 동안 말하기 ▾
- 방향을 45° (으)로 정하기
- 1 초 동안 x: 200 y: 160 위치로 이동하기

#엔트리 7.

해설 : 전체 동작이 되면 20점	
[4점]	<div> <div>- ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 엔트리봇은 구구단 질문을 한다.</div> <div>(1) ‘점수’ 변수를 0으로 정한다.</div> <div>(2) “구구단 게임을 시작합니다. 5문제입니다.”를 2초 동안 말한다.</div> </div>
[4점]	<div> <div>(3) 5번 반복하여 (3-1)~(3-6)을 한다.</div> <div>(3-1) ‘첫번째숫자’ 변수를 1부터 9 사이의 무작위 수로 정한다.</div> <div>(3-2) ‘두번째숫자’ 변수를 1부터 9 사이의 무작위 수로 정한다.</div> <div>(3-3) ‘문제출제’ 신호를 보낸다.</div> </div>
[4점]	<div> <div>(3-4) “정답은?”을 묻고, 대답을 기다린다.</div> <div>(3-5) 만일 ((대답) = ‘첫번째숫자’값*‘두번째숫자’값)이면 ‘점수’를 1만큼 더하고 “딩동댕~”을 2초 동안 말한다.</div> <div>(3-6) 아니면 “땡!”을 2초 동안 말한다.</div> </div>
[4점]	<div> <div>(4) “점수는 ”과 ‘점수’값을 합치기하고 말한다.</div> </div>
[4점]	<div> <div>- 숫자1은 ‘문제출제’ 신호를 받았을 때 모양을 ‘첫번째숫자’값 모양으로 바꾼다.</div> <div>- 숫자2은 ‘문제출제’ 신호를 받았을 때 모양을 ‘두번째숫자’값 모양으로 바꾼다.</div> </div>
정답	
<div> <div> <div>엔트리봇 : 블록 22 개</div> <div> <div>▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때</div> <div>점수 ▾ 를 0 (으)로 정하기 ?</div> <div>구구단 게임을 시작합니다. 5문제입니다. 을(를) 2 초 동안 말하기 ▾</div> <div>5 번 반복하기</div> <div> <div>첫번째숫자 ▾ 를 1 부터 9 사이의 무작위 수 (으)로 정하기 ?</div> <div>두번째숫자 ▾ 를 1 부터 9 사이의 무작위 수 (으)로 정하기 ?</div> <div>문제제출 ▾ 신호 보내기 ▾</div> <div>정답은? 을(를) 묻고 대답 기다리기 ?</div> <div>만일 ▾ 대답 = (첫번째숫자 ▾ 값 x 두번째숫자 ▾ 값) (이)라면 ▾</div> <div> <div>점수 ▾ 에 1 만큼 더하기 ?</div> <div>딩동댕~ 을(를) 2 초 동안 말하기 ▾</div> </div> <div>아니면 ▾</div> <div> <div>땡! 을(를) 2 초 동안 말하기 ▾</div> </div> </div> <div>점수는 과(와) ▾ 점수 ▾ 값 를 합치기 을(를) 말하기 ▾</div> </div> </div> <div> <div>1 숫자1 블록 3 개</div> <div> <div>문제제출 ▾ 신호를 받았을 때</div> <div>첫번째숫자 ▾ 값 모양으로 바꾸기 ▾</div> </div> </div> <div> <div>1 숫자2 블록 3 개</div> <div> <div>문제제출 ▾ 신호를 받았을 때</div> <div>두번째숫자 ▾ 값 모양으로 바꾸기 ▾</div> </div> </div> </div>	

#엔트리 8.

해설 : 전체 동작이 되면 20점	
[4점]	- ▶ 시작하기 버튼을 클릭하면 소년은 리스트 '쇼핑목록'을 숨긴다.
[4점]	(1) 3번 반복하여 (1-1)~(1-2)를 한다. (1-1) "구매할 물품을 입력해 주세요."를 묻고 대답을 기다린다. (1-2) (대답) 항목을 '쇼핑목록'에 추가한다.
[4점]	(2) "마지막 총동구매 물품은 삭제하겠습니다."를 2초 동안 말하고 '쇼핑목록' 항목수 번째 항목을 '쇼핑목록'에서 삭제한다.
[4점]	(3) "쇼핑목록을 확인해 볼까요?"를 2초 동안 말한다. (4) '쇼핑목록'을 보인다. (5) 2초 기다린다. (6) '쇼핑목록'을 숨긴다.
[4점]	(7) "물품 이름을 입력하세요."를 묻고 대답을 기다린다. (8) 만일 '쇼핑목록'에 (대답)이 포함되어 있는가? 라면 "쇼핑목록에 있습니다."를 2초 동안 말한다. (9) 아니면 (9-1)~(9-2)를 한다. (9-1) "쇼핑목록에 없어서 추가할게요."를 2초 동안 말한다. (9-2) (대답) 항목을 '쇼핑목록'에 추가한다. (10) '쇼핑목록'을 보인다.
정답	
