



Scratch Programming

04

실전 모의고사 및
샘플 문제 정답

실전 모의고사 01

코딩 스프라이트 : 마녀

```
클릭했을 때
x: 0 y: 0 로 이동하기
보이기
크기를 50 % 로 정하기
무한 반복하기
  마우스 포인터 > 쪽 보기
  마우스 포인터 > 위치로 이동하기
  만약 > 유형 > 에 닿았는가? (이)라면
    잡혔다. > 방송하기
```

실전 모의고사 02

코딩 스프라이트 : 상자

```
이 스프라이트가 클릭될 때
방 > 방송하기
숨기기
```

코딩 스프라이트 : 생일선물

```
클릭했을 때
생일선물 > 을(를) 1 부터 5 사이의 난수 로 정하기
숨기기
x: 10 y: 30 로 이동하기
만약 > 생일선물 = 1 (이)라면
  모양을 기타 > (으)로 바꾸기
만약 > 생일선물 = 2 (이)라면
  모양을 신발 > (으)로 바꾸기
만약 > 생일선물 = 3 (이)라면
  모양을 머플러 > (으)로 바꾸기
만약 > 생일선물 = 4 (이)라면
  모양을 밴드 > (으)로 바꾸기
만약 > 생일선물 = 5 (이)라면
  모양을 케익 > (으)로 바꾸기
```

실전 모의고사 03

코딩 스프라이트 : 뽕망치

```
이 스프라이트가 클릭될 때
24 번 반복하기
  15 도 돌기
잡기 > 방송하기
0.1 초 기다리기
```

■ 코딩 스프라이트 : 두더지

```

정의하기 두더지
위치 을(를) 1 부터 3 사이의 난수 로 정하기
만약 위치 = 1 (이)라면
  x: -170 y: 10 로 이동하기
만약 위치 = 2 (이)라면
  x: -10 y: 10 로 이동하기
만약 위치 = 3 (이)라면
  x: 150 y: 10 로 이동하기
만약 위치 = 4 (이)라면
  x: -60 y: -70 로 이동하기
만약 위치 = 5 (이)라면
  x: 90 y: -70 로 이동하기
  
```

실전 모의고사 04

■ 코딩 스프라이트 : 공

```

클릭했을 때
숨기기
크기를 25 % 로 정하기
I 을(를) 1 로 정하기
x: 100 y: -40 로 이동하기
숫자 을(를) 1 부터 5 사이의 난수 로 정하기
5 번 반복하기
  만약 숫자 = 1 (이)라면
    모양을 공 외 I 결합하기 (으)로 바꾸기
    판 재생하기
  아니면
    I 을(를) 1 만큼 바꾸기
1 초 기다리기
보이기
1 초 동안 x: 100 y: -80 으로 움직이기
크기변환
1 초 동안 x: -10 y: -125 으로 움직이기
I 와 번 읽니다, 결합하기 말하기
  
```

```

정의하기 크기변환
3 번 반복하기
  크기를 10 만큼 바꾸기
  1 초 기다리기
  
```

실전 모의고사 05

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

```

클릭했을 때
숫자 을(를) 0 로 정하기
모두 번째 항목을 공백 에서 삭제하기
'3' 보다 큰 자리 점수를 입력하십시오. 문고 기다리기
숫자 을(를) 대답 로 정하기
만약 숫자 의 길이 = 1 그리고 숫자 > 1 (이)라면
  숫자 < 3 까지 반복하기
  숫자 * 숫자 - 1 항목을 공백 에 추가하기
  숫자 을(를) -1 만큼 바꾸기
아니면
  오류! 말하기
  
```

실전 모의고사 06

■ 코딩 스프라이트 : 우주선

```

왼쪽 화살표 키를 눌렀을 때
  -10 만큼 움직이기
오른쪽 화살표 키를 눌렀을 때
  10 만큼 움직이기
  
```

```

[클릭했을 때]
점수 을(를) 0 로 정하기
x: 0 y: -120 로 이동하기
크기를 30 % 로 정하기
모양을 우주선1 을(를) (으)로 바꾸기
무한 반복하기
  만약 [아이템] 에 닿았는가? (이)라면
    점수 을(를) 10 만큼 바꾸기
    숨기기 발송하기
  만약 [행성] 에 닿았는가? (이)라면
    모두 멈추기
  
```

■ 코딩 스프라이트 : 아이템

```

[클릭했을 때]
크기를 50 % 로 정하기
x: 0 y: 150 로 이동하기
무한 반복하기
  보이기
  위치 을(를) 1 부터 3 사이의 난수 로 정하기
  아이템 날아오기
  숨기기
  
```

실전 모의고사 07

■ 코딩 스프라이트 : 집

```

[포기 을(를) 받았을 때]
1 초 기다리기
모양을 벽돌집1 을(를) (으)로 바꾸기
  
```

■ 코딩 스프라이트 : 늑대

```

[늑대이동 을(를) 받았을 때]
5 번 반복하기
  모양을 늑대2 을(를) (으)로 바꾸기
  0.1 초 기다리기
  모양을 늑대1 을(를) (으)로 바꾸기
  0.1 초 기다리기
  
```

실전 모의고사 08

■ 코딩 스프라이트 : 자동차

```

정의하기 이동거리 계산 차종 연료량
만약 차종 = 중형차 (이)라면
  이동거리 을(를) 천장 함수 ( 연료량 * 중형차 연비 ) 만큼 바꾸기
만약 차종 = 경차 (이)라면
  이동거리 을(를) 천장 함수 ( 연료량 * 경차 연비 ) 만큼 바꾸기
  
```

실전 모의고사 09

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

```

정의하기 계산 10자리
만약 10자리 의 길이 = 10 (이)라면
  N > 10 까지 반복하기
  합계 을(를) N 번째 글자 ( 10자리 ) 만큼 바꾸기
  N 을(를) 1 만큼 바꾸기
  아니면
  오류! 말하기
  
```

실전 모의고사 10

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

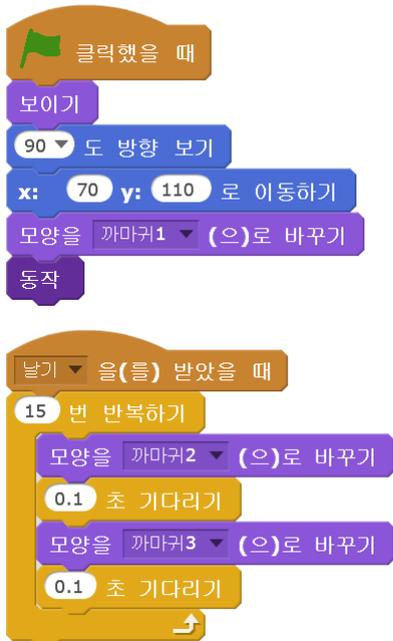


클릭했을 때

- 끝 숫자는 시작 숫자보다 큰 수를 입력하세요. **을(를) 2 초동안 말하기**
- 계산값** 을(를) **1** 로 정하기
- 시작 숫자를 입력해 주세요. 묻고 기다리기
- 시작값** 을(를) **대답** 로 정하기
- 끝 숫자를 입력해 주세요. 묻고 기다리기
- 끝값** 을(를) **대답** 로 정하기
- 재귀호출 시작값 끝값
- 시작값** 와 **와(과)** 결합하기 와 **끝값** 결합하기 와 **의 계산값은?** 와 **계산값** 결합하기 결합하기 을(를) **2 초동안 말하기**

샘플 문제 01

■ 코딩 스프라이트 : 까마귀



클릭했을 때

- 보이기
- 90** 도 방향 보기
- x: 70 y: 110** 로 이동하기
- 모양을 **까마귀1** (으)로 바꾸기
- 동작

날기 을(를) 받았을 때

- 15** 번 반복하기
 - 모양을 **까마귀2** (으)로 바꾸기
 - 0.1** 초 기다리기
 - 모양을 **까마귀3** (으)로 바꾸기
 - 0.1** 초 기다리기

샘플 문제 02

■ 코딩 스프라이트 : 애벌레



이 스프라이트가 클릭될 때

- 모양을 **애벌레2** (으)로 바꾸기
- 1** 초 기다리기
- 숨기기
- 도망 방송하기

도망 을(를) 받았을 때

- 나비** 복제하기

샘플 문제 03

■ 코딩 스프라이트 : 빨강차

```

정의하기 코딩
만약 위치 = 1 (이)라면
  x: 210 y: -110 로 이동하기
만약 위치 = 2 (이)라면
  x: 210 y: -75 로 이동하기
0.5 부터 1 사이의 난수 초 동안 x: -210 y: y좌표 으로 움직이기
  
```

샘플 문제 04

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

```

정의하기 생성 자연수
모두 번째 항목을 저장소 에서 삭제하기
자연수 번 반복하기
  자연수 항목을 저장소 에 추가하기
  
```

샘플 문제 05

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

```

정의하기 평균
I 을(를) 1 로 정하기
합 을(를) 0 로 정하기
평균 을(를) 0 로 정하기
I > 10 까지 반복하기
  합 을(를) 합 + I 번째 점수 항목 로 정하기
  I 을(를) I + 1 로 정하기
평균 을(를) 합 / 10 로 정하기
  
```

샘플 문제 06

■ 코딩 스프라이트 : 게이지

```

클릭했을 때
힘 을(를) 0 로 정하기
x: -140 y: 140 로 이동하기
크기를 50 % 로 정하기
모양을 게이지1 (으)로 바꾸기
스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
  다음 모양으로 바꾸기
  0.5 초 기다리기
  힘 을(를) 모양 # 로 정하기
  
```

■ 코딩 스프라이트 : 로켓

```

스페이스 키를 눌렀을 때
모양을 로켓1 (으)로 바꾸기
0.5 초 기다리기
만약 힘 > 8 (이)라면
  성공
아니면
  실패
  
```

샘플 문제 07

■ 코딩 스프라이트 : 잠수부

```

클릭했을 때
  보이기
  x: 0 y: 0 로 이동하기
  y좌표 = -150 까지 반복하기
    스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
      y좌표를 -1 만큼 바꾸기
      만약 y좌표 = -150 (이)라면
        숨기기
        모두 멈추기
  
```

샘플 문제 08

■ 코딩 스프라이트 : 고양이

```

왼쪽 화살표 키를 눌렀을 때
  -90 도 방향 보기
  10 만큼 움직이기

오른쪽 화살표 키를 눌렀을 때
  90 도 방향 보기
  10 만큼 움직이기
  
```

샘플 문제 09

■ 코딩 스프라이트 : 음료병

```

정의하기 확인
  만약 모양 # = 1 (이)라면
    변경
    점수 음(를) -100 만큼 바꾸기
  아니면
    점수 음(를) 100 만큼 바꾸기
  
```

샘플 문제 10

■ 코딩 스프라이트 : 구렁이

```

이 스프라이트가 클릭될 때
  스프라이트에 있는 다른 스크립트 멈추기
  모양을 구렁이3 (으)로 바꾸기
  1 초 기다리기
  숨기기
  구렁이 복제하기
  
```