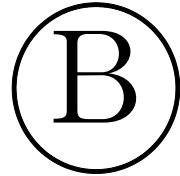


코딩 활용 능력

(CAT; Coding Ability Test)

- 시험과목 : 코딩활용능력 2급 (엔트리)
- 시험일자 : 2025. 12. 20.(토)
- 응시자 기재사항 및 감독위원 확인



수 검 번 호	CAS - 2512 -	감독위원 확인
성 명		

응시자 유의사항

1. 응시자는 신분증 또는 동등한 자격을 갖춘 증빙서류를 지참하여야 시험에 응시할 수 있으며, 시험이 종료될 때까지 신분증을 제시하지 못할 경우 해당 시험은 0점 처리됩니다.
2. 시스템(PC 작동 여부, 네트워크 상태 등)의 이상 여부를 반드시 확인하여야 하며, 시스템 이상이 있을 시 감독위원에게 조치를 받으셔야 합니다.
3. 시험 중 시스템 오류 또는 시스템 다운 증상에 대해서는 응시자 본인에게 책임이 있습니다.
4. 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 응시자 부담으로 합니다.
5. **엔트리 버전은 최소 2.0.53 이상을 사용**하여야 하며, 답안 전송 프로그램을 통하여 배포 받은 파일에 답안을 작성하시기 바랍니다. 감독위원의 지시에 따라 주시기 바랍니다.
6. 작성한 답안 파일은 답안 전송 프로그램을 통하여 자동으로 전송됩니다.
7. 다음 사항의 경우 실격(0점) 혹은 부정행위 처리됩니다.
 - ① 답안을 저장하지 않았거나, 저장한 파일이 손상되었을 경우
 - ② 답안 파일을 다른 보조 기억장치(USB) 혹은 네트워크(메신저, 게시판 등)로 전송할 경우
 - ③ 휴대용 전화기 등 일체의 통신장비를 사용할 경우
8. 시험을 완료한 응시자는 답안을 저장하고, 답안 파일이 전송되었는지 확인 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출한 후 퇴실하여야 합니다.
9. 시험시간이 종료된 이후에는 답안의 수정 또는 정정이 불가능합니다.
10. 시험시행 후 결과는 홈페이지(www.ihd.or.kr)에서 확인하시기 바랍니다.

※ 합격자 발표 : 2026. 01. 09.(금)

유의사항

- 각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 ENT 파일을 저장하시오.
 - 저장 위치 : 바탕 화면 > KAIT > 제출파일 폴더
 - 파일명 : CAS_수검번호_이름.ent
 - ※ 예시 : 수검번호가 CAS-2512-000000이고 수험자 이름이 홍길동인 경우
" CAS_000000_홍길동.ent "로 저장할 것
- 수검 시 **지문 순서대로** 작업하며, 오브젝트 및 블록 등을 임의 추가 시 감점 처리됨
- 【문제 2~3】은 블록코딩을 원칙으로 하며, 오브젝트 설정 창에서 설정 시 감점 처리됨



프로젝트 설명

어린이날을 맞이하여 놀이동산과 백화점을 가려고 한다. 어떤 장소를 먼저 방문할까?
 집을 클릭하면 '첫 번째로 방문할 장소'를 묻고 장소를 입력하면 어린이가 입력한 장소로 먼저 이동한다.
 모든 장소를 방문하면 '집 도착!'이라고 말하고 다음 장면이 시작된다.



【문제 1】 다음 [처리조건]에 따라 배경 및 오브젝트를 설정하시오. (10점)

▶ 배경 설정하기



[처리조건]	[배경]	
① '장면 1'에 '약도' 배경을 불러오기 - 이름 변경 없음 ② '장면 2'에 '방(3)' 배경을 불러오기 - 이름을 '나의 방'으로 변경하기	① 약도 	② 방(3) 

▶ 오브젝트 설정하기 (오브젝트는 순서대로 불러올 것)



[처리조건]	[오브젝트]	
① '놀이동산(1)' 오브젝트를 불러오기 - 이름을 '놀이동산'으로 변경하기 ② '건물(6)' 오브젝트를 불러오기 - 이름을 '백화점'으로 변경하기 ③ '예쁜집' 오브젝트를 불러오기 - 이름을 '우리집'으로 변경하기 ④ '어린이(2)' 오브젝트를 불러오기 - 이름을 '어린이'로 변경하기 ※ 기존의 '엔트리봇' 오브젝트는 삭제한다.	① 놀이동산(1) 	② 건물(6) 
	③ 예쁜집 	④ 어린이(2) 

[문제 2] [주요블록]을 모두 사용하여 **[처리조건]**에 따라 오브젝트를 코딩하시오. (80점)



▶ **‘놀이동산’ 오브젝트**

	‘놀이동산’ 오브젝트를 클릭했을 때 ‘여기는 놀이동산!’이라고 ‘1’ 초 동안 말한다.
[처리조건]	[주요블록]
① 시작하기 버튼을 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> 크기를 ‘100’ 으로 정하기 x: ‘-25’ y: ‘80’ 위치로 이동하기 ② 오브젝트를 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> ‘여기는 놀이동산!’ 을 ‘1’ 초 동안 ‘말하기’ 	

▶ **‘백화점’ 오브젝트**

	‘백화점’ 오브젝트를 클릭했을 때 ‘여기는 백화점!’이라고 ‘1’ 초 동안 말한다.
[처리조건]	[주요블록]
① 시작하기 버튼을 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> 크기를 ‘80’ 으로 정하기 x: ‘170’ y: ‘-80’ 위치로 이동하기 ② 오브젝트를 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> ‘여기는 백화점!’ 을 ‘(1)’ 초 동안 ‘말하기’ 	

▶ **‘우리집’ 오브젝트**

	‘우리집’ 오브젝트를 클릭하면 ‘첫 번째로 방문할 장소는?’을 묻고, 대답한 장소에 맞추어 ‘놀이동산’ 또는 ‘백화점’ 신호를 보낸다.
[처리조건]	[주요블록]
① ‘놀이동산’ 신호 만들기 ② ‘백화점’ 신호 만들기 ③ 시작하기 버튼을 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> 크기를 ‘110’ 으로 정하기 x: ‘-170’ y: ‘-90’ 위치로 이동하기 ④ 오브젝트를 클릭했을 때 <ul style="list-style-type: none"> ‘첫 번째로 방문할 장소는?’ 을 묻고 대답 기다리기 ‘0.5’ 초 기다리기 만일 ‘대답’ = ‘놀이동산’ 이라면 <ul style="list-style-type: none"> ‘놀이동산’ 신호 보내기 만일 ‘대답’ = ‘백화점’ 이라면 <ul style="list-style-type: none"> ‘(L)’ 신호 보내기 	

▶ '어린이' 오브젝트



'어린이' 오브젝트는 오른쪽 화살표를 누르면 x: '-90' y: '-100' 위치로 이동한다. '백화점'과 '놀이동산' 중 첫 번째 신호를 받은 장소로 '2'초 동안 이동한 후 다른 장소로 이동한다. 모든 장소를 방문하고 집에 도착하면 '집 도착!'을 '1'초 동안 말한다.


[처리조건]

- ① 시작하기 버튼을 클릭했을 때
 - 크기를 '40' 으로 정하기
 - x: '-170' y: '-100' 위치로 이동하기
 - 계속 반복하기
 - 만일 '오른쪽 화살표' 키가 눌러져 있는가? 라면
 - ↳ x: '-90' y: '(C)' 위치로 이동하기
- ② '놀이동산' 신호를 받았을 때
 - '놀이동산' 에 닿았는가? '이 될 때까지' 반복하기
 - '2' 초 동안 '놀이동산' 위치로 이동하기
 - '0.5' 초 기다리기
 - '백화점' 에 닿았는가? '이 될 때까지' 반복하기
 - '2' 초 동안 '백화점' 위치로 이동하기
 - '1' 초 기다리기
 - '2' 초 동안 x: '-120' y: '-100' 위치로 이동하기
 - '집 도착!' 을 '1' 초 동안 '말하기'
 - '다음' 장면 시작하기
- ③ '백화점' 신호를 받았을 때
 - '백화점' 에 닿았는가? '이 될 때까지' 반복하기
 - '2' 초 동안 '백화점' 위치로 이동하기
 - '0.5' 초 기다리기
 - '놀이동산' 에 닿았는가? '이 될 때까지' 반복하기
 - '2' 초 동안 '놀이동산' 위치로 이동하기
 - '1' 초 기다리기
 - '2' 초 동안 x: '-120' y: '-100' 위치로 이동하기
 - '집 도착!' 을 '1' 초 동안 '말하기'
 - '다음' 장면 시작하기

[주요블록]




▶ '나의 방' 배경

	<p>모든 장소를 방문하고 집에 도착하면 '장면 2'가 시작되고, 'my room!'이라고 말한다.</p>
[처리조건]	[주요블록]
<p>◎ 장면이 시작되었을 때</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대답 '숨기기' • 'my room!' 을 '말하기' 	<p>대답 숨기기 ?</p> <p>장면이 시작되었을 때</p>

【문제 3】 [주요블록]을 모두 사용하여 [처리조건]에 따라 프로젝트를 개선하시오. (10점)

▶ '나의 방' 배경

	<p>프로젝트를 다시 시작하려면 프로그램을 정지하고 프로그램을 시작해야 해서 불편하다. '장면 2'에서 '나의 방' 배경을 클릭하면 처음부터 다시 실행하도록 하려고 한다.</p>
[처리조건]	[주요블록]
<p>◎ 오브젝트를 클릭했을 때</p> <ul style="list-style-type: none"> • '밝기' 효과를 '10' 만큼 주기 • '처음부터 다시 실행합니다.' 를 '말하기' • '2' 초 기다리기 • 처음부터 다시 실행하기 	<p>처음부터 다시 실행하기</p> <p>오브젝트를 클릭했을 때</p>