

本サンプル問題の著作権は日本商工会議所に帰属します。

また、本サンプル問題の無断転載、無断営利利用を厳禁します。本サンプル問題の内容や解答等に関するお問い合わせは、受け付けておりませんので、ご了承ください。

日商プログラミング検定(ENTRYレベル)サンプル問題

【第1問:言語内(IDE含む)の問題:10問】

つぎ ^{かくもん} 各門の ^{こたえ} 答えとして、^{もつと} 最も ^{てきとう} 適当なものを ^{せんたくし} 選択肢から ^{えら} 選びなさい。

1.ブロックを^{じっこう}実行するにはブロックをどのように^{そうさ}操作するとよいか

- ① クリック
- ② ^{みぎ} 右クリック
- ③ リターン
- ④ チャージ

2.バックパックに^い入れられないものはどれか

- ① ステージ
- ② スプライト
- ③ コスチュームの^{がぞう}画像
- ④ サウンド

3.スプライトを^{ふくせい}複製することについて^{てきせつ}適切なものはどれか

- ① スプライトを^{ふくせい}複製するとそのスプライトのスクリプトも含め^{ふくせい}複製される
- ② スプライトの^{ふくせい}複製はできない
- ③ スプライトの^{ふくせい}複製はできるがスクリプトは^な無くなる
- ④ スプライトを^{ふくせい}複製するブロックがある

4. 図のような命令を表わすパーツを何と呼ぶか



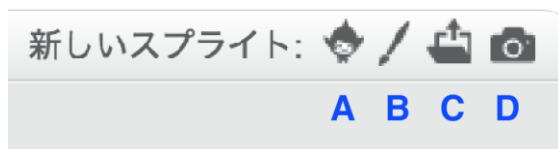
- ① ブロック
- ② タイル
- ③ コマ
- ④ 札

5. ステージの右上の赤い丸をクリックするとどうなるか



- ① スクリプトが停止する
- ② 動きが記録される
- ③ ウィンドウが閉じる
- ④ ウィンドウが拡大する

6. 自分の用意した画像で新しいスプライトを作成する場合どのアイコンをクリックするか



- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

7. スプライトを^{かくだい}拡大するとき^{つか}使うツールはどれか



A B C D

- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

8. オンライン^{ばん}版のスクラッチで^{さくせい}作成したプロジェクトデータをパソコンに^{ほぞん}保存するには、「ファイル」メニューのどれを^{つか}使うか



- ① ^{てもと}手元のコンピューターにダウンロード
- ② ^{てもと}手元のコンピューターからアップロード
- ③ ^{ただ}直ちに^{ほぞん}保存
- ④ コピーを^{ほぞん}保存

9. 音の編集機能について間違っているものはどれか

- ① 録音機能はない
- ② 逆再生ができる
- ③ 音のコピー、貼り付けができる
- ④ ボイスチェンジャー機能はない

10. 図のボタンを押すとスクリプトを隠してプロジェクトを見せることができます。このモードの名前をなんと呼びますか？



- ① プレゼンテーションモード
- ② ウィンドウを最大化
- ③ ビットマップモード
- ④ スプリクトエリア

【第2問：言語外の機能に関する問題：5問】

次の各門の答えとして、最も適切なものを選択肢から選びなさい。

1.スクラッチにサインインするときに、ユーザー名と一緒に使うものはどれか

- ① パスワード
- ② 生まれた年と月
- ③ メールアドレス
- ④ 秘密の答え

2.自分以外の人を作ったプロジェクトを元に自分のプロジェクトを作ること何と呼ぶか

- ① リミックス
- ② ダウンロード
- ③ コピー
- ④ デバッグ

3.プロジェクトにコメントを書き込む時はどのようなことに気をつけるべきか

- ① 相手に敬意を示し様々な人を見えることを意識する
- ② 目立つように記号などを使い綺麗に飾る
- ③ 相手に負けないように強い言葉を使う
- ④ コメントは誰でも見られるのでなるべく書かないようにする

4.スタジオを作りました。設定できることはどれか。

- ① プロジェクトの追加を誰でも自由にできないようにする
- ② プロジェクトの追加をキーワードを設定して自動でする
- ③ スタジオを非公開にして自分専用にする
- ④ 追加されたプロジェクトを見られないようにする

5.アカウントについて適切なものはどれか

- ① ユーザー名に、本名や個人を特定できるものは使わない。
- ② 生まれた年や月は、個人情報なので架空のものを使う。
- ③ 連絡先のメールアドレスは、年齢を問わず、必ず本人のアドレスを使う。
- ④ アカウントは、友人と共有するのがのぞましい。

【第3問: 言語(文法・アルゴリズム)に関する問題(実技): 15問】

つぎ かくもん こたえ 次各門の答えとして、最も適当なものを選択肢から選びなさい。

1. スプライトが画面をずっと行ったり来たりするためにどのブロックを入れたらよいか。



A

B

C

D



① A

② B

③ C

④ D

2. 図の状態ですクリプトを実行するとスプライト1はどうか



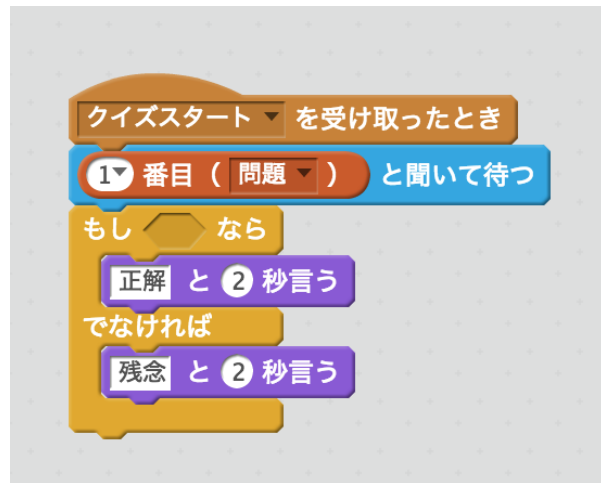
① getと言う

② appleと言う

③ trueと言う

④ なに い 何も言わない

3. リスト「問題」にはクイズの問題を、リスト「答え」にはクイズの答えをいれた。このプロジェクトが正しく動作するには、「もし ～ なら」のブロックに入れるブロックはどれか。



A



B



C



D



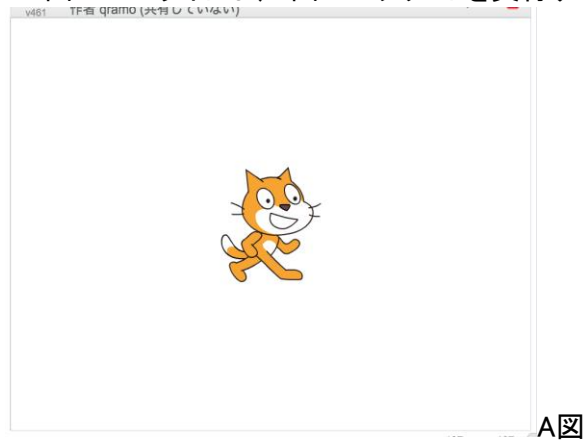
- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

4. 図のスク립トを実行するとどのような図形が描かれるか



- ① 正三角形
- ② 正方形
- ③ 正六角形
- ④ 円

5. A図のSpriteは、B図のスク립トを実行するとどのように動くか



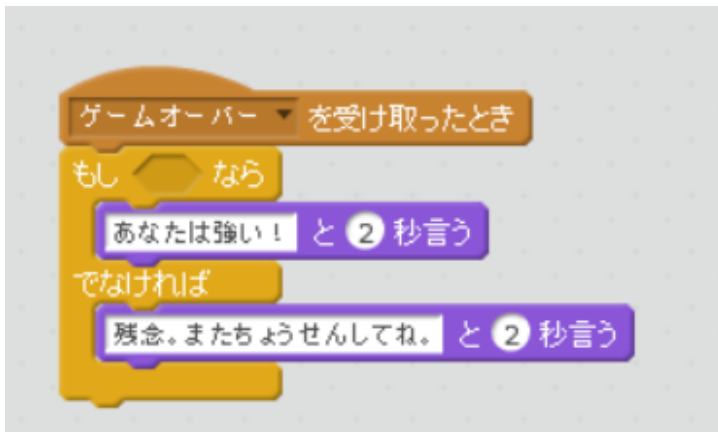
A図



B図

- ① 上に上がる
- ② 下に落ちる
- ③ 前に進む
- ④ 動かない

6. ゲームオーバーを受け取った時、得点(変数)が10点かそれより多ければ「あなたは強い！」というようにしたい。「もし ～なら」のブロックを完成するにはどのブロックを入れればよいか



A



B



C

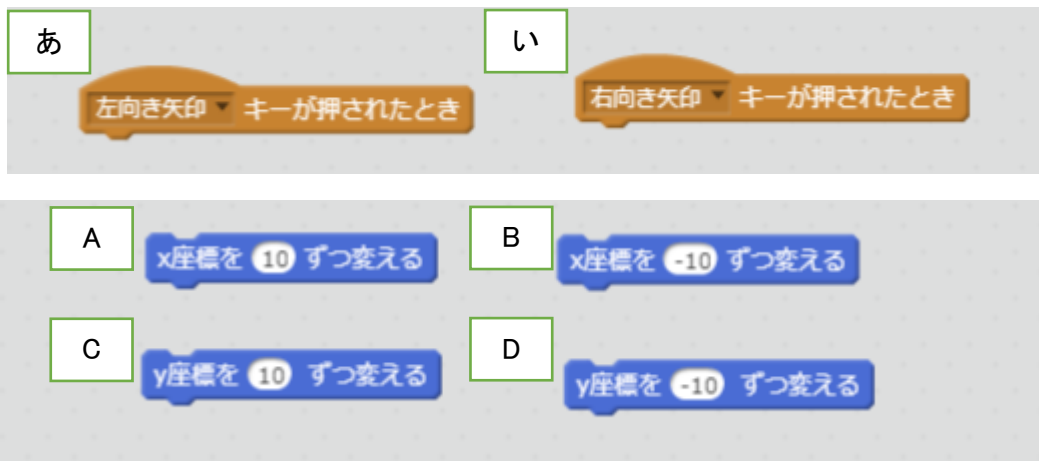


D



- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

7. スプライトを左右の矢印キーで動かすためには、それぞれのハットブロックの下にどれをつなげるか。



- ① あにB、いにA
- ② あにA、いにB
- ③ あにC、いにD
- ④ あにD、いにC

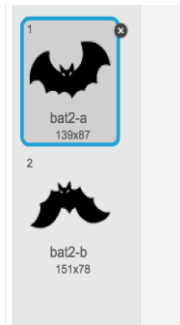
8.動画を再生してください。動画のようにセリフを言わせるために、あ～おに入るメッセージの組み合わせとして正しいのはどれか。

Scratch code blocks for the video production workflow:

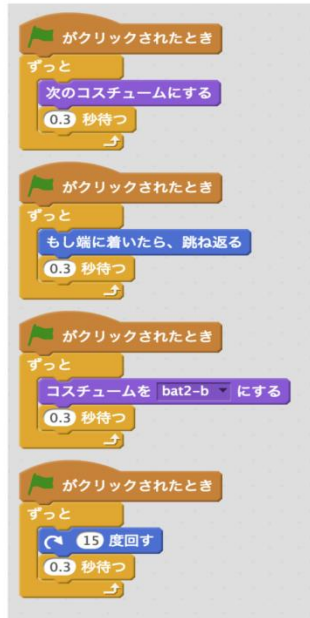
- あ (a) を受け取ったとき**
 - 隠す
 - 表示する
 - わたし、アベリー。と 2 秒言う
 - メッセージ2 を送る
- い (i) を受け取ったとき**
 - 三人そろって と言う
- う (u) を受け取ったとき**
 - 隠す
 - 表示する
 - ぼく、アズ。と 2 秒言う
 - メッセージ3 を送る
- え (e) を受け取ったとき**
 - 2 秒待つ
 - トリオ と言う

- ① あ メッセージ1 い メッセージ3 う メッセージ2 え メッセージ3 お メッセージ3
 ② あ メッセージ3 い メッセージ1 う メッセージ1 え メッセージ2 お メッセージ3
 ③ あ メッセージ2 い メッセージ1 う メッセージ3 え メッセージ2 お メッセージ1
 ④ あ メッセージ3 い メッセージ2 う メッセージ1 え メッセージ1 お メッセージ2

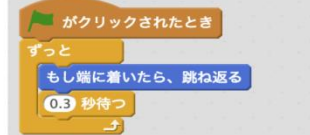
9. 図のようなコスチュームのスプライトをはばたいているように動かすためのスクリプトはどれか



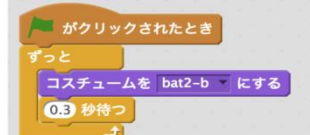
A



B



C

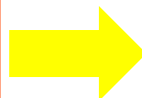


D



- ① A
 ② B
 ③ C
 ④ D

10. 動画を再生してください。動画の通りに動かすためにはスクリプトの空欄に入るブロックはどれか。





A

スタンプ

B

表示する

C

前に出す

D

メッセージ1 を送る

① A

② B

③ C

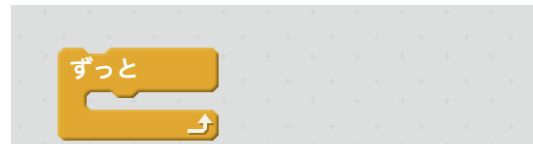
④ D

11. 画面の上を動き続け、オレンジ色に触れたら音が鳴るプログラムを作ろうとした。

しかし、スクリプトを実行したところ少ししか動かなかった。動かし続けるために足りないブロックはどれか。



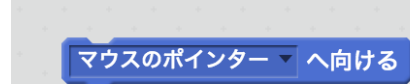
A



B



C



D



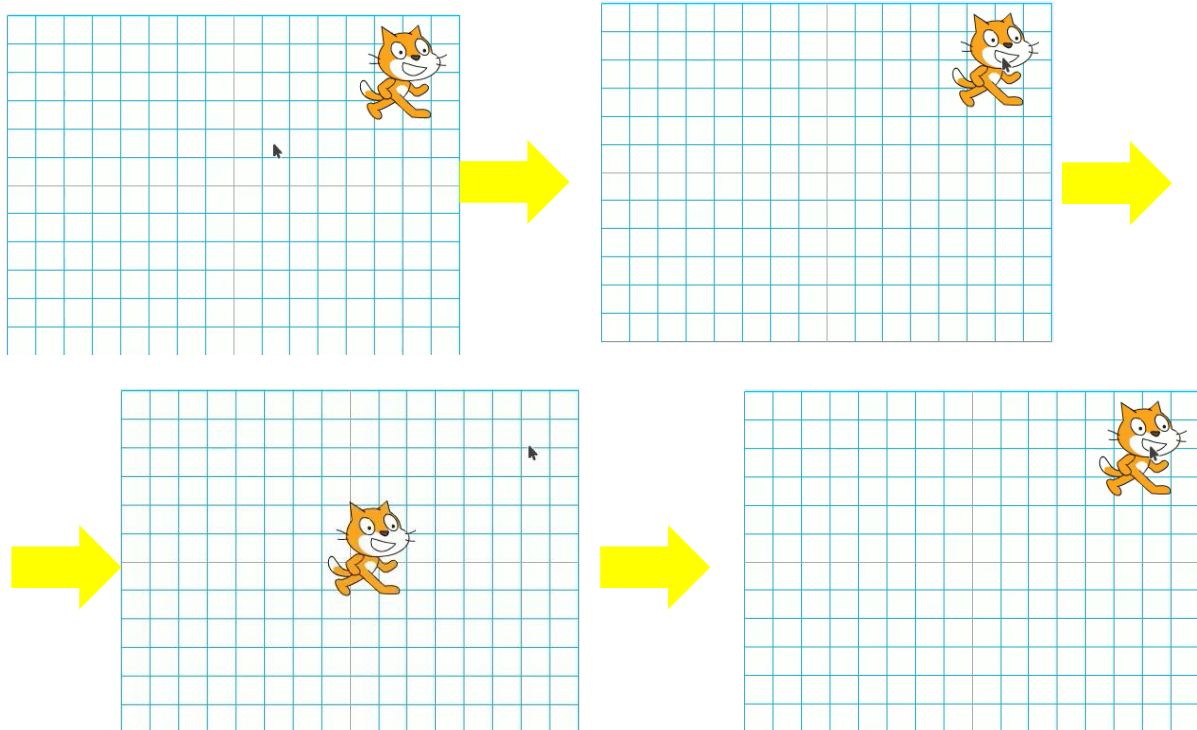
① A

② B

③ C

④ D

12. 動画の動きをプログラムしているのはどれか。



A

このスプライトがクリックされたとき
x座標を 0、y座標を 0 にする
1 秒でx座標を 180 に、y座標を 120 に変える

B

このスプライトがクリックされたとき
x座標を 0、y座標を 0 にする
18 回繰り返す
x座標を 10 ずつ変える
y座標を 10 ずつ変える

C

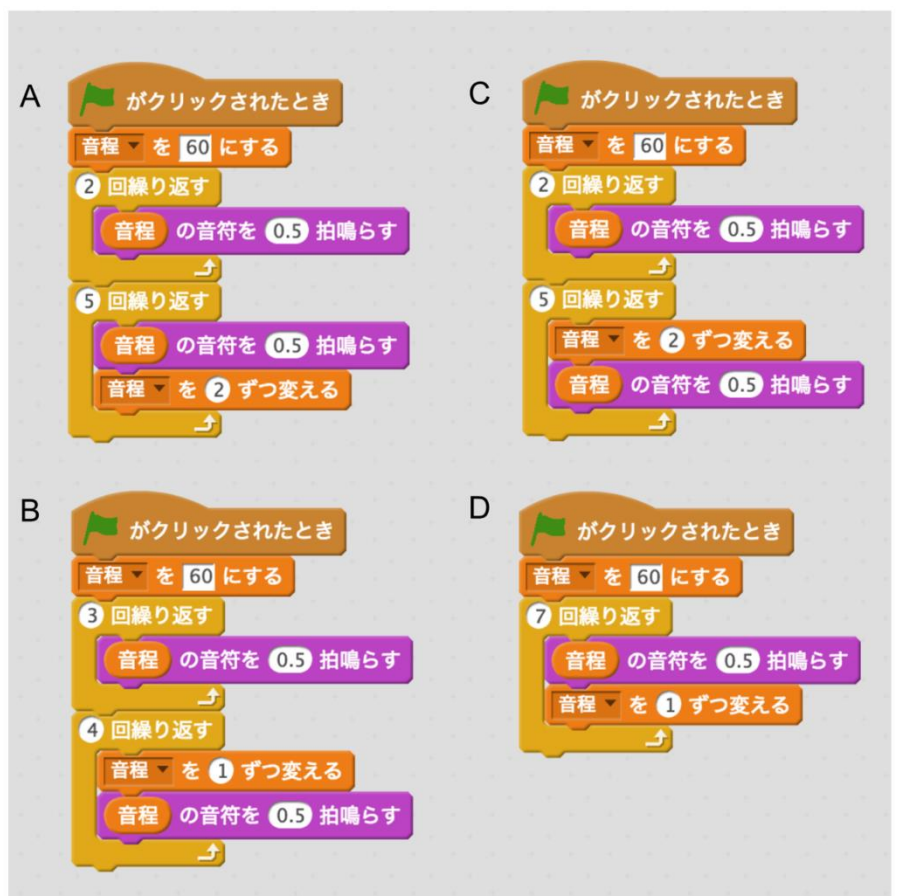
このスプライトがクリックされたとき
x座標を 0、y座標を 0 にする
x座標を 180、y座標を 120 にする

D

このスプライトがクリックされたとき
x座標を 0、y座標を 0 にする
マウスのポインター へ向ける
10 回繰り返す
10 歩動かす

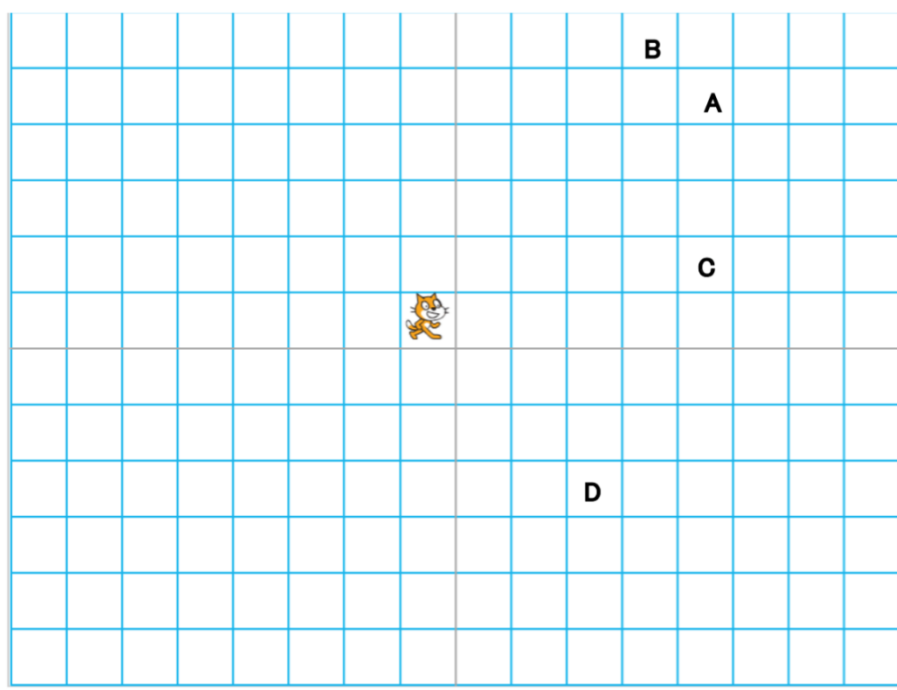
- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

13. ^ず ^{おな} ^{うご} 図と同じ動きをプログラムしているのはどれか。



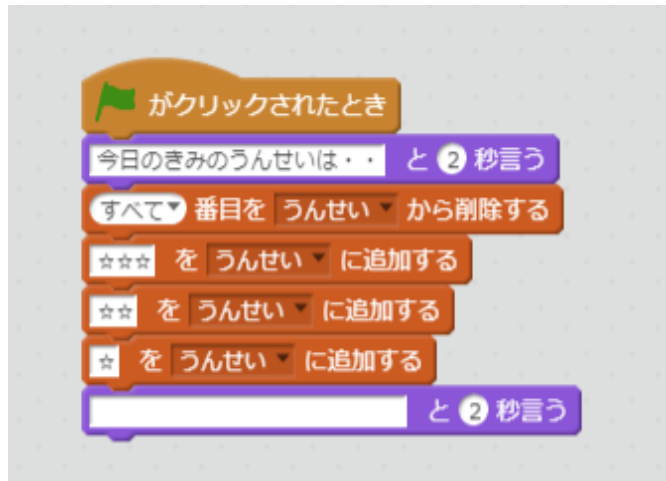
- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

14.このプログラムを実行すると、スプライトはどこに移動するか。図の1マスのサイズは高さ幅とも30pxである



- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D

- 15.このプログラムを実行したとき、「☆☆☆」「☆☆」「☆」がランダムに出るようにしたい。
最後のブロックにどれをいれればよいか。



A

乱数 番目 (うんせい)

B

うんせい の長さ

C

1 から 10 までの乱数

D

1 番目 (うんせい) の文字

- ① A
② B
③ C
④ D