

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)サンプル問題

【第1問:Scratchの基本知識に関する問題:10問】

つぎ かくもん こた 次もつとの各問の答えとして、最も適当なものを選択肢せんたくしから選えらびなさい。

1.ブロックを実行じっこうするにはブロックをどのように操作そうさするとよいか。

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

2.バックパックに入いれられないものはどれか。

- ① ステージ
- ② スプライト
- ③ コスチュームの画が像ぞう
- ④ サウンド

3.スプライトを複製ふくせいすることについて適切てきせつなものはどれか。

- ① スプライトの複製ふくせいはできるがスクリプトは無なくなる。
- ② スプライトの複製ふくせいはできない。
- ③ スプライトを複製ふくせいするとそのスプライトのスクリプトも含め複製ふくせいされる。
- ④ スプライトを複製ふくせい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コマ
- ②タイル
- ③ブロック
- ④札

5. ステージの左上の赤い丸をクリックするとどうなるか。



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

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

7. スプライトを^{かくだい}拡大するとき^か変える^{すうち}数値はどれか。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

8. オンライン版^{ばん}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」メニューのどれを使うか。



- ①コンピュータに^{ほぞん}保存する
- ②コンピュータから読み込む
- ③^{ただ}直ちに^{ほぞん}保存
- ④コピーを^{ほぞん}保存

9. 音の^{おと}編集機能^{へんしゅうきのう}について間違っているものはどれか。

- ①ボイスチェンジャー^{きのう}機能がある。
- ②^{ぎやくさいせい}逆再生ができる。
- ③^{ろくおんきのう}録音機能はない。
- ④^{おと}音のコピー、^は貼り付け^つができる。

ず お かく み なまえ
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る。このモードの名前をな
んと呼ぶか。



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

【第2問：ネットリテラシーに関する問題：5問】

つぎ かくもん こた もっと てきとう せんたくし えら
次の各問の答えとして、最も適当なものを選択肢から選びなさい。

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

じぶんいがいひと つく 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コピー
- ②ダウンロード
- ③リミックス
- ④デバッグ

か こ と き き 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目立つように記号などを使い綺麗に飾る。
- ②相手に敬意を示し様々な人が見ることを意識する。
- 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。

つく せってい 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。

てきせつ アカウントについて適切なものはどれか。

- ①アカウントは、友人と共有するのがのぞましい。
- 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ユーザー名に、本名や個人を特定できるものは使わない。

【第3問:プログラミング(文法・アルゴリズム)に関する問題:15問】

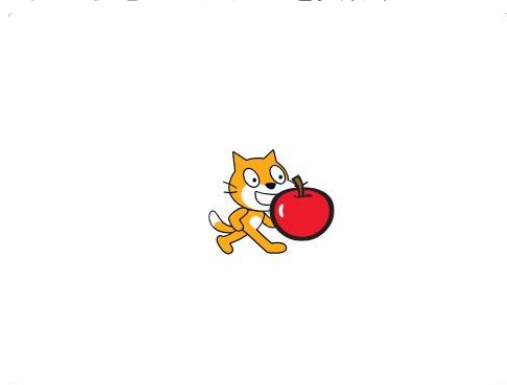
つぎ かくもん こた えら 次各問の答えとして、最も適当なものを選択肢から選びなさい。

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

2. 図の状態ですクリプトを実行するとスプライト1はどうなるか。



- ①何にも言わない。
- ②appleと言う。
- ③trueと言う。
- ④getと言う。

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。



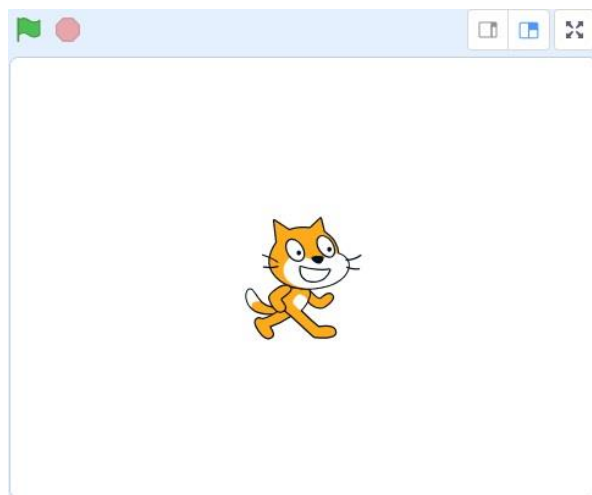
- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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 円
- ② 正方形
- ③ 正三角形
- ④ 正六角形

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

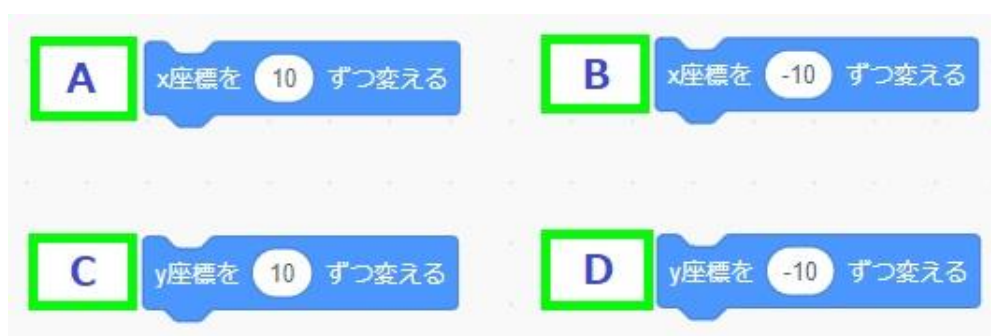
- ① 前に進む。
- ② 下に落ちる。
- ③ 上に上がる。
- ④ 動かない。

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。



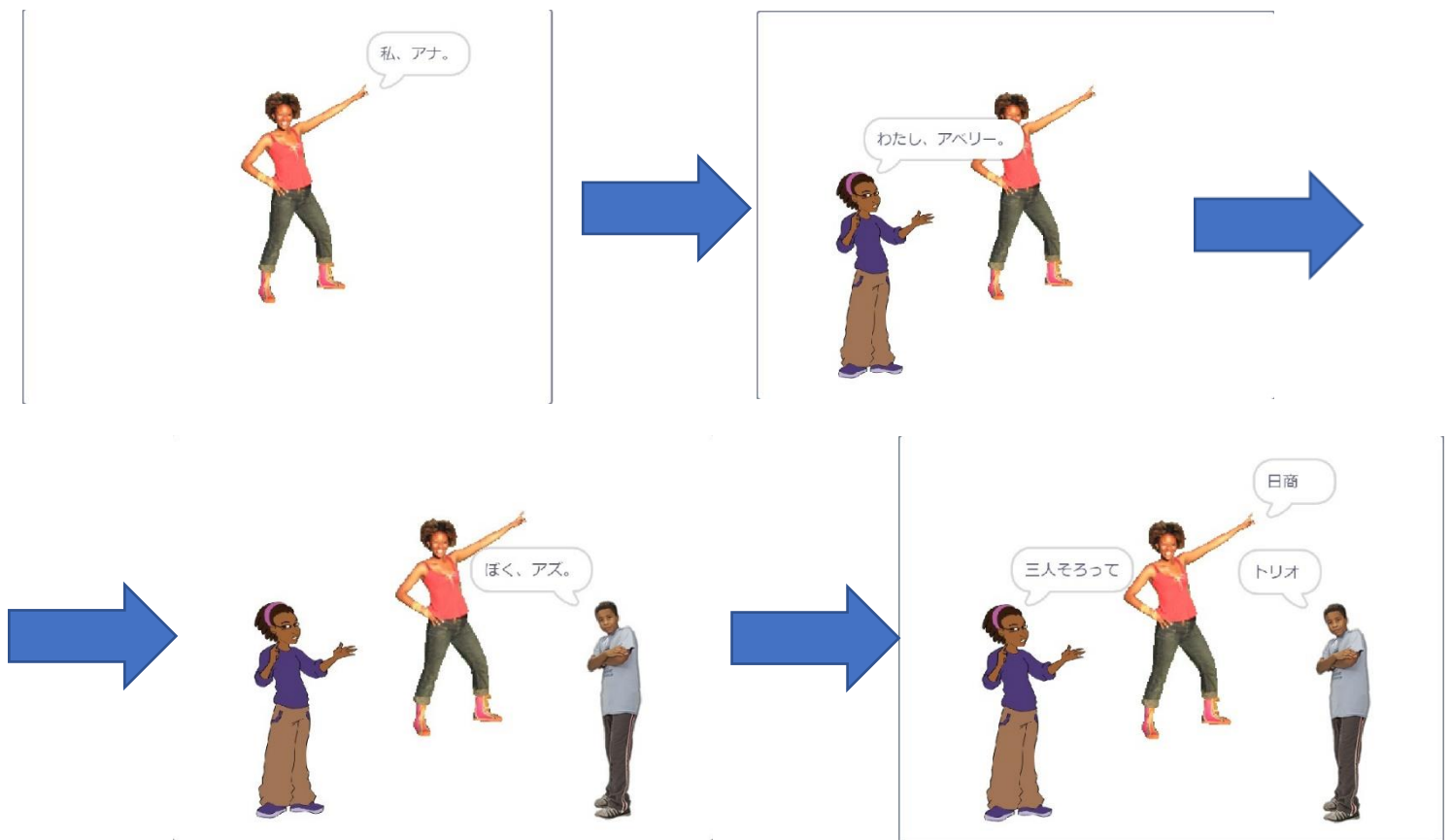
- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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A、いにB
- ②あにB、いにA
- 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。



が押されたとき

隠す

あ を受け取ったとき

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 を受け取ったとき

三人そろって と言う

が押されたとき

隠す

う を受け取ったとき

表示する

ぼく、アズ。 と 2 秒言う

メッセージ3 を送る

え を受け取ったとき

2 秒待つ

トリオ と言う

が押されたとき

x座標を 10 、y座標を 15 にする

私、アナ。 と 2 秒言う

メッセージ1 を送る

お を受け取ったとき

1 秒待つ

日商 と言う

- ① 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
- 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

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



A

```

[が押されたとき]
  ずっと
    次のコスチュームにする
      0.3 秒待つ
  
```

B

```

[が押されたとき]
  ずっと
    もし端に着いたら、跳ね返る
      0.3 秒待つ
  
```

C

```

[が押されたとき]
  ずっと
    コスチュームを bat-b にする
      0.3 秒待つ
  
```

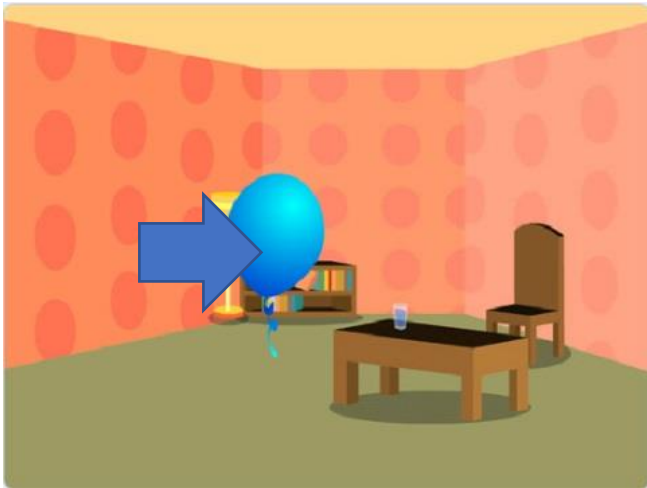
D

```

[が押されたとき]
  ずっと
    15 度回す
      0.3 秒待つ
  
```

- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

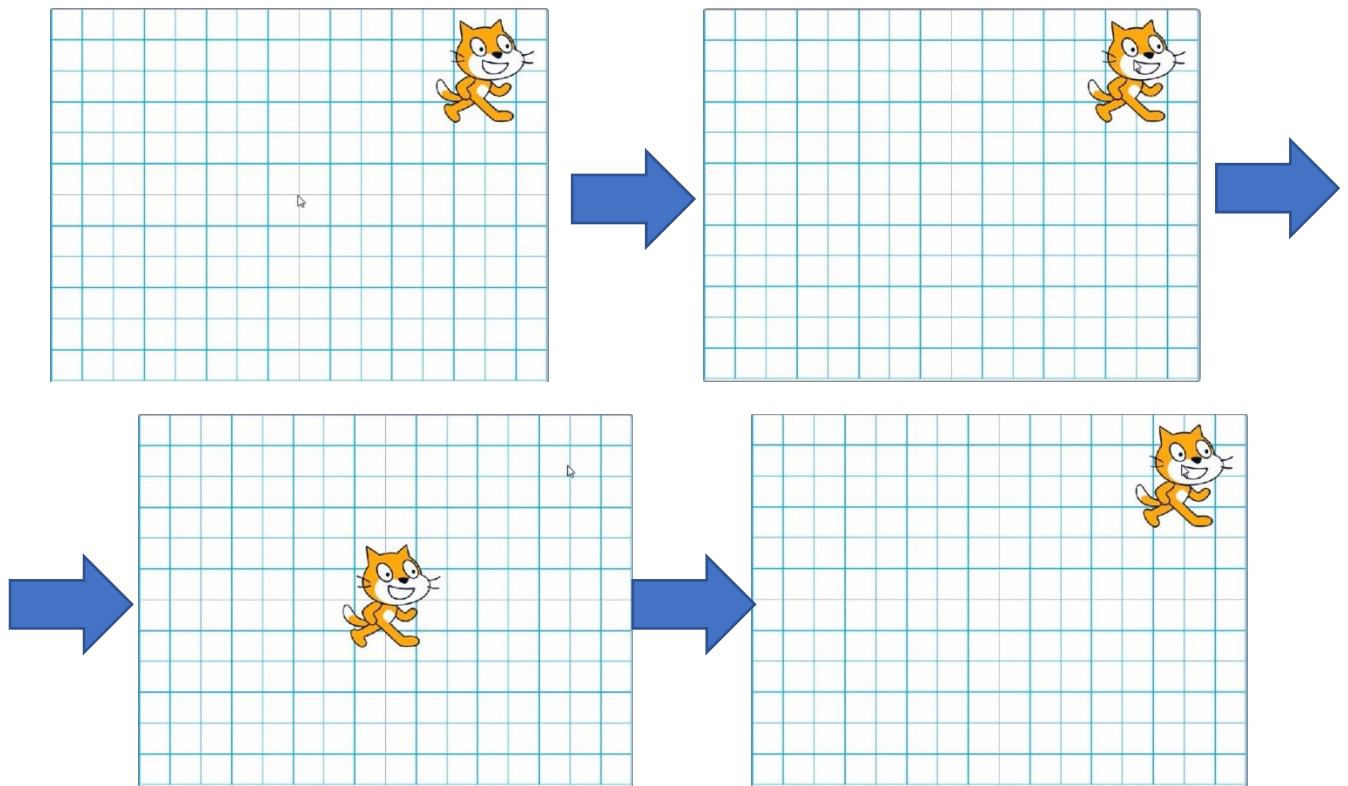
11.画面の上を動き続け、オレンジ色に触れたら音が鳴るプログラムを作ろうとした。

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

12. 動画の動きをプログラムしているのはどれか。



A このスプライトが押されたとき

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

C このスプライトが押されたとき

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

B このスプライトが押されたとき

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

D このスプライトが押されたとき

x座標を 0 、y座標を 0 にする

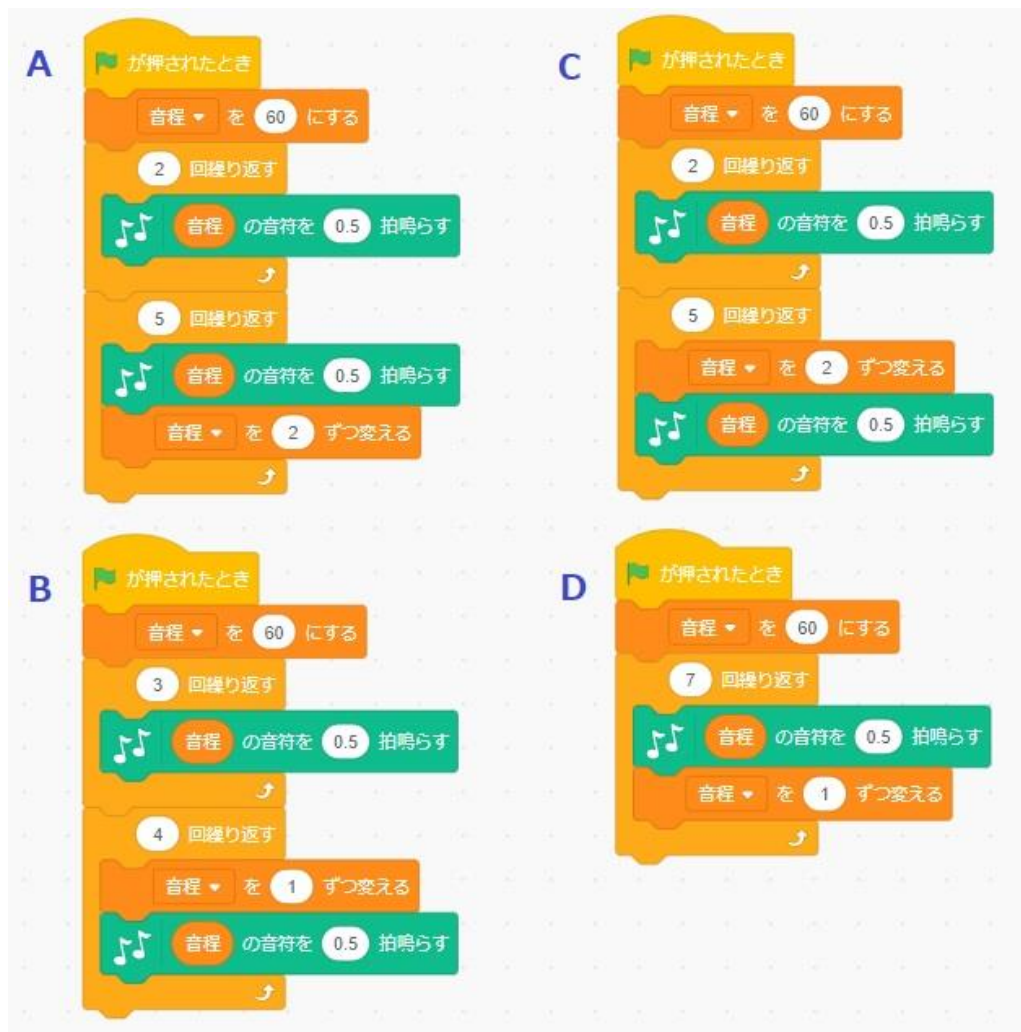
マウスのポインター ▾ へ向ける

10 回繰り返す

10 歩動かす

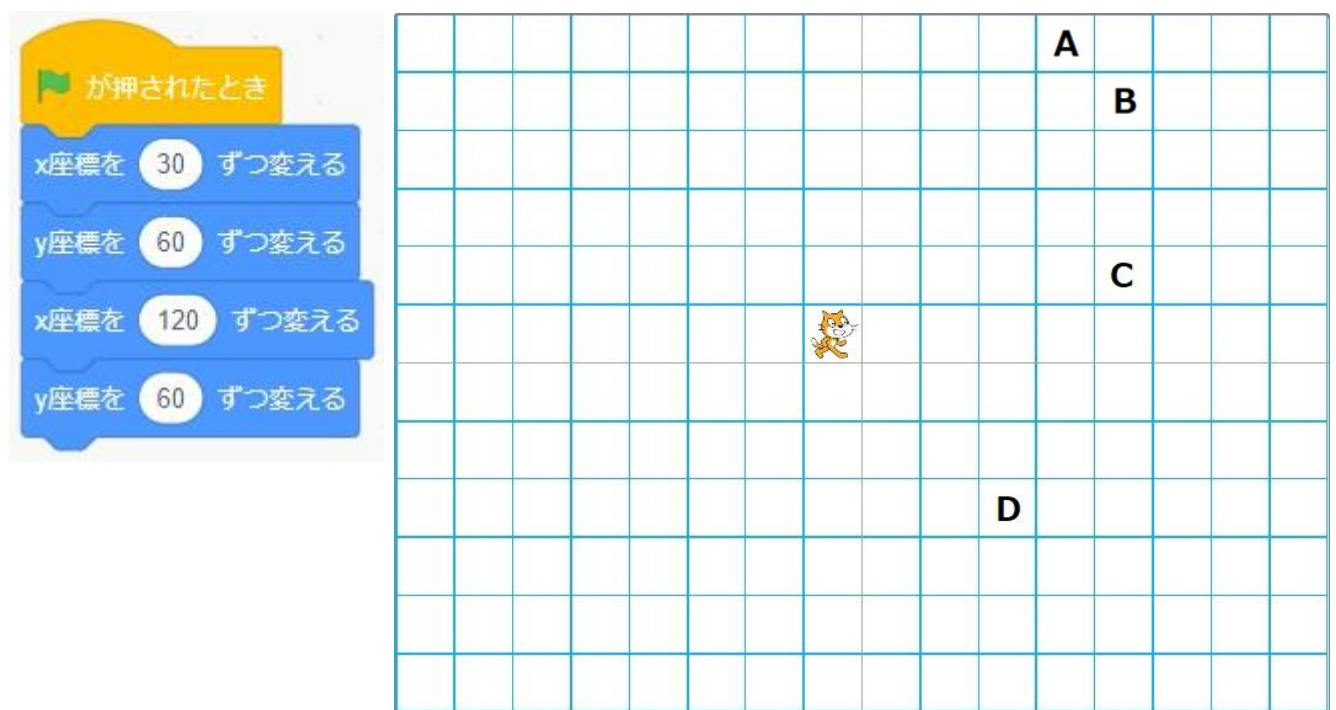
- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

【解答】

第1問

1. ②
2. ①
3. ③
4. ③
5. ④
6. ①
7. ①
8. ①
9. ③
10. ②

第2問

1. ③
2. ③
3. ②
4. ①
5. ④

第3問

1. ①
2. ④
3. ①
4. ③
5. ③
6. ①
7. ②
8. ④
9. ①
10. ②
11. ①
12. ①
13. ①
14. ②
15. ①