

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 ことの答えとして、最も もつと できとう 適切なものを せんたくし から えら 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 ふくせい スクリプトも含め複製される。
- 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 な スクリプトはなくなる。
- 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. ステージの左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。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

7. スプライトを拡大するとき変える数値はどれか。



- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

8. オンライン版のスクラッチで作成したプロジェクトデータをパソコンに保存するには、「ファイル」メニューのどれを使うか。



- ①コンピューターに保存する
- ②コンピューターから読み込む
- ③直ちに保存
- ④コピーを保存

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。

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プレゼンテーションモード
- ②ウインドウを最大化さいだいか
- ③ビットマップモード
- ④スプリクトエリア

【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

じぶんいがいひと つく もと じぶん つく なんよ
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を何と呼ぶか。

- ①リミックス
- ②ダウンロード
- ③コピー
- ④デバッグ

か こ と き き
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が見ることを意識する。
- ②自立つように記号などをを使い綺麗に飾る。
- 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。

つく せってい
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。

てきせつ
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: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 次の各問の答えとして、最も もつと てきとう 適当なものを せんたくし えら 選択肢から えら 選びなさい。

1. スプライトが がめん 画面を い ずっと き 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 ず じょうたい 状態でスクリプトを じっこう 実行するとスプライト1は どうなるか どうなるか。



- ①getと言う。
- ②appleと言う。
- ③true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。



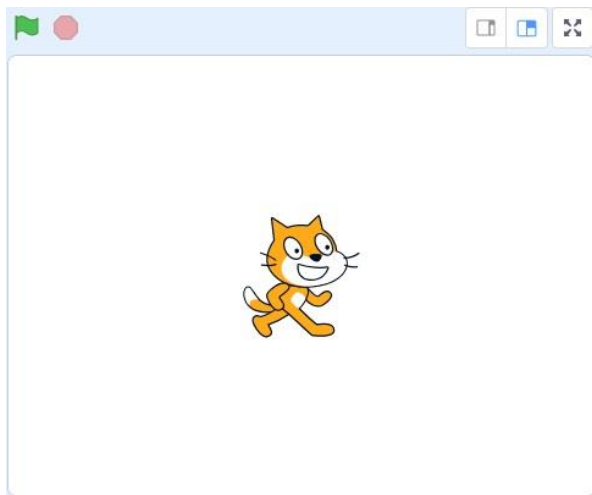
- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

4. 図のスクリプ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図のスクリプ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。



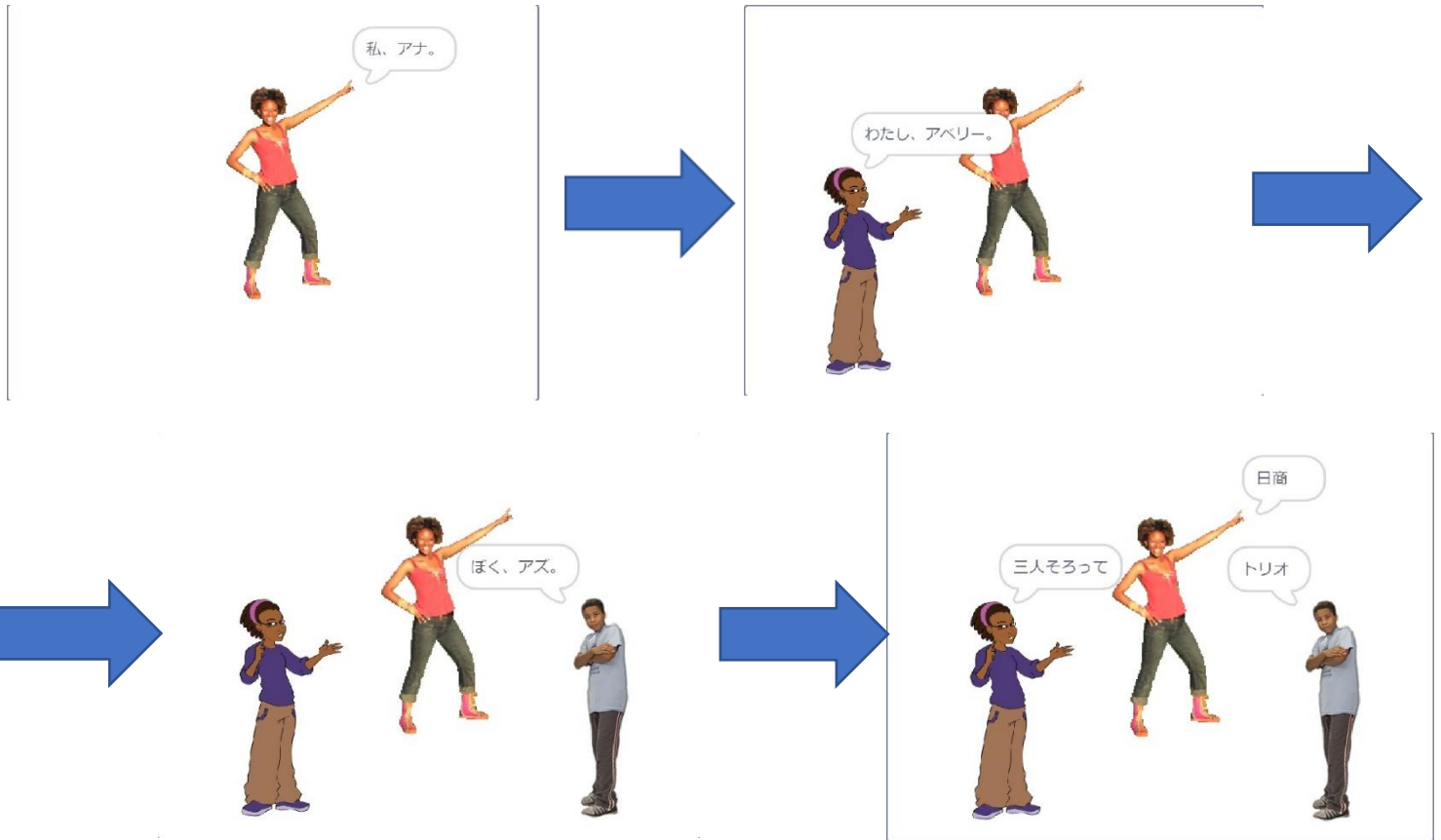
- ①A
- ②B
- ③C
- ④D

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B、いA
- ②あにA、いB
- ③あにC、いD
- ④あにD、い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

- 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。

The image shows a bat character with two costumes: 'bat-a' (159 x 120) and 'bat-b' (79 x 142). The bat is currently in costume 'bat-a'. To the right are four script options labeled A, B, C, and D.

- 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

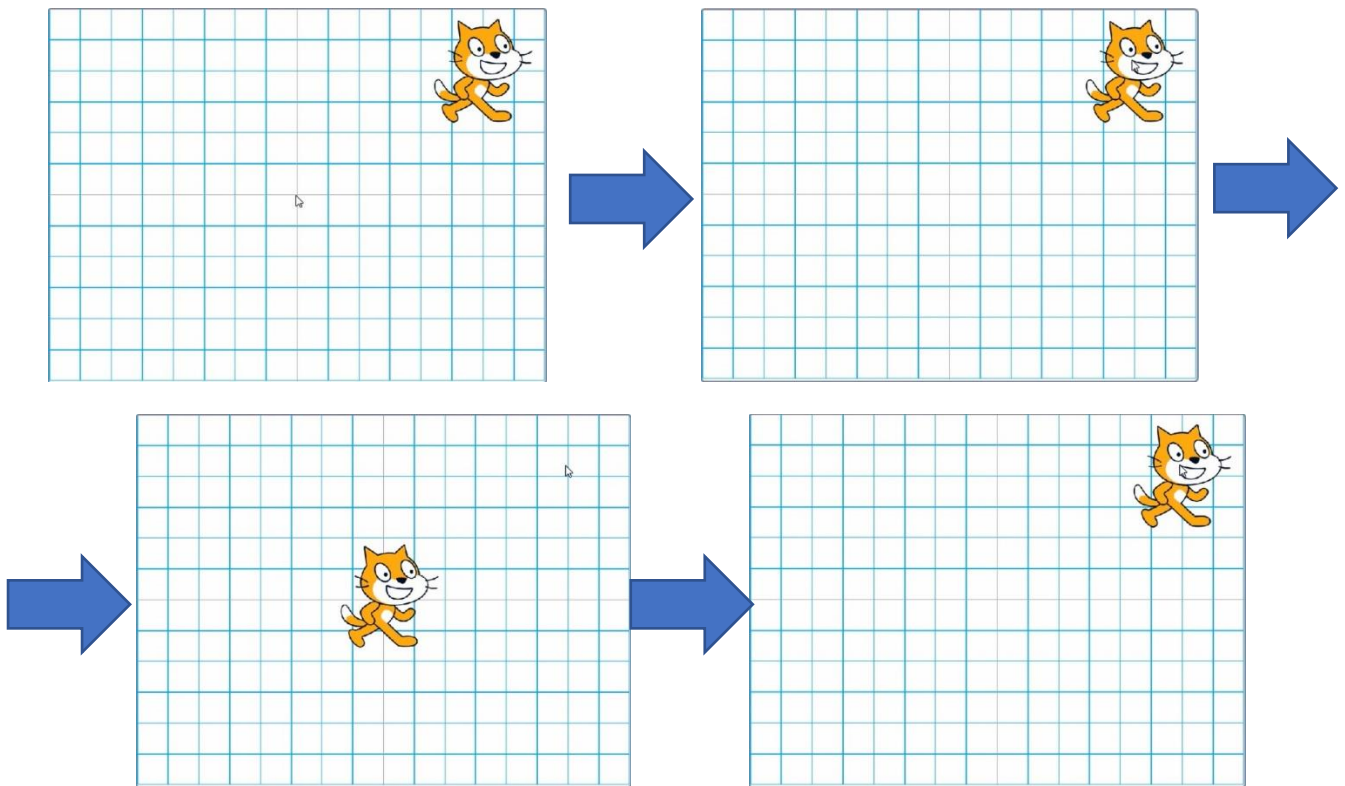
11.画面の上を動き続け、オレンジ色に触れたら音が鳴るプログラムを作ろうとした。

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. 図と同じ動きをプログラムしているのはどれか。

が押されたとき

- 60 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 60 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 60 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 62 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 64 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 66 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 68 の音符を 0.5 拍鳴らす

A が押されたとき

- 音程 を 60 にする
- 2 回繰り返す
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 5 回繰り返す
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 音程 を 2 ずつ変える

B が押されたとき

- 音程 を 60 にする
- 3 回繰り返す
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 4 回繰り返す
- 音程 を 1 ずつ変える
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす

C が押されたとき

- 音程 を 60 にする
- 2 回繰り返す
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 5 回繰り返す
- 音程 を 2 ずつ変える
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす

D が押されたとき

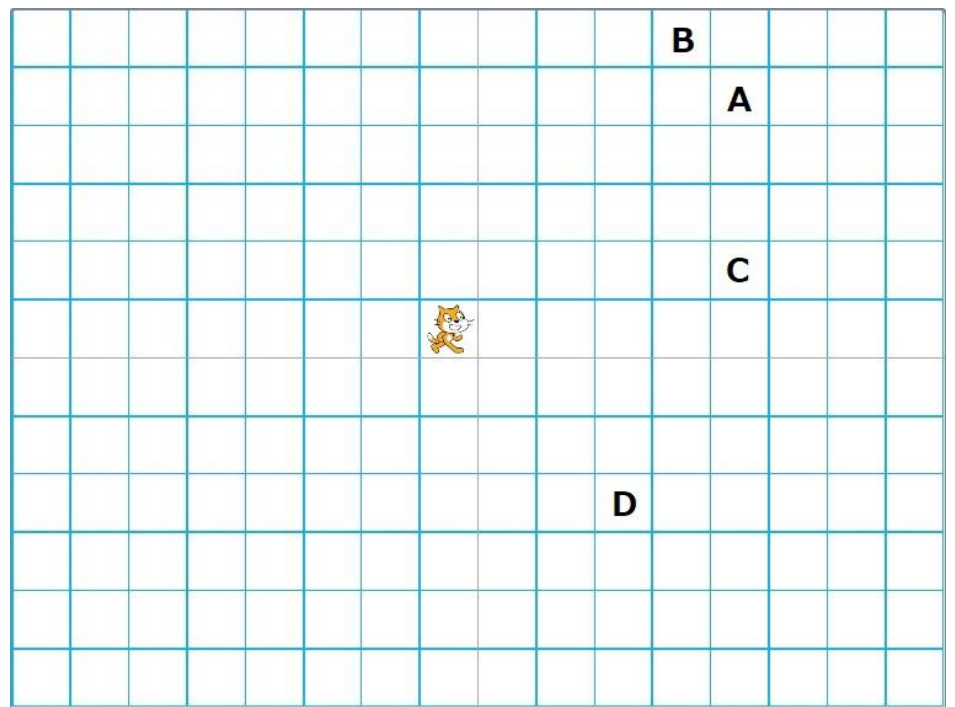
- 音程 を 60 にする
- 7 回繰り返す
- 音程 の音符を 0.5 拍鳴らす
- 音程 を 1 ずつ変える

- 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。

```

    が押されたとき
    x座標を 30 ずつ変える
    y座標を 60 ずつ変える
    x座標を 120 ずつ変える
    y座標を 60 ずつ変える
  
```



- 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