

제 6 교시

정 보

1. 다음 ㉠에 들어갈 직업으로 가장 적절한 것은?

(㉠)는 사람처럼 스스로 생각하고 의사 결정을 하는 프로그램을 개발한다.

- ① 요리 전문가 ② 전기 기술자
- ③ 그래픽 디자이너 ④ 인공지능 전문가

2. 다음 중 증강 현실 기술에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 조명이나 냉난방, 환기 등을 말로 제어하는 기술이다.
- ② 눈에 보이는 현실 세계에 가상의 정보를 겹쳐 보여 주는 기술이다.
- ③ 대량의 데이터를 분석하여 가치 있는 정보를 찾아내는 기술이다.
- ④ 운전자가 차량을 조작하지 않아도 자동차가 스스로 주행 하는 기술이다.

3. 다음 중 개인 정보에 해당하지 않는 것은?

- ① 지문 ② 날씨 정보
- ③ 주민 등록 번호 ④ 개인의 위치 정보

4. 다음 설명에 해당하는 저작물 이용 허락 표시는?

저작물의 내용 및 형식을 변경하거나, 2차 저작물을 만들 수 없다.

- ①  ②  ③  ④ 

5. 사이버 윤리에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보기>

- ㄱ. 사이버 공간에서 사람들이 지켜야 할 예절이다.
- ㄴ. 사이버 공간에서도 타인의 권리를 존중해야 한다.
- ㄷ. 사이버 공간은 익명성이 보장되므로 윤리의식이 필요 없다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄱ, ㄴ, ㄷ

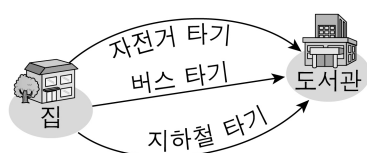
6. 도서 대출 프로그램을 제작할 때 필요한 요소를 <보기>에서 고른 것은?

<보기>

- ㄱ. 도서명 ㄴ. 책의 색상
- ㄷ. 도서관 넓이 ㄹ. 책의 대출일

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄷ, ㄹ

7. 집에서 출발하여 도서관에 가려고 한다. 그림과 같은 방법이 있을 때, 목표 상태로 가장 적절한 것은?



- ① 집에 있다.
- ② 가는 길을 모른다.
- ③ 도서관에 도착한다.
- ④ 출발 시간을 고민한다.

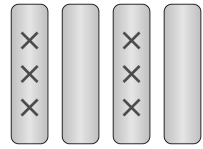
8. 다음 중 인터넷을 지나치게 많이 사용하여 일상생활에 심각한 지장을 초래하는 상태를 일컫는 말은?

- ① 보이스 피싱 ② 사이버 범죄
- ③ 인터넷 중독 ④ 개인 정보 보호

9. 다음 중 아날로그에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 컴퓨터는 아날로그 정보만을 처리한다.
- ② 데이터를 일정한 간격으로 끊어서 수치로 표현한 값이다.
- ③ 바늘 없이 숫자로만 표시되는 체중계는 아날로그 방식이다.
- ④ 소리의 높낮이와 같이 연속적으로 변화하는 자료를 표현한다.

10. 윗놀이 결과를 <규칙>에 따라 디지털 정보로 표현할 때, 그림이 표현하는 숫자는?



<규칙>

- 'X' 표시가 있는 면은 '1'로 표현하고, 아무 표시가 없는 면은 '0'으로 표현한다.
- 제시된 윗의 순서대로 숫자를 적는다. (단, 순서는 왼쪽에서 오른쪽이다.)

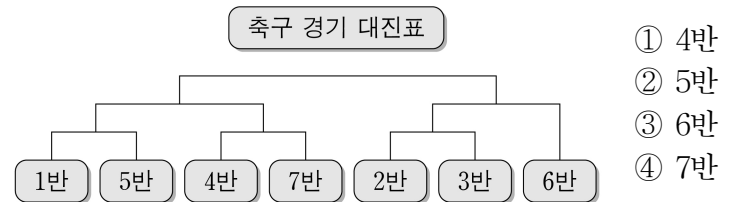
- ① 0000 ② 0101 ③ 0110 ④ 1010

11. 다음 중 문제 해결을 위해 ㉠의 단계에서 해야 하는 일로 가장 적절한 것은?

계획 수립 - ㉠ 자료 수집 - 자료 정리 - 자료 공유

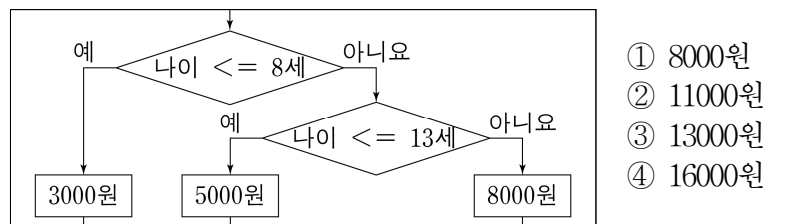
- ① 계획표를 작성한다.
- ② 인터뷰를 실시한다.
- ③ 수집한 자료를 구조화한다.
- ④ 완성된 자료를 인터넷에 올린다.

12. 다음 계층형 구조에서 1반이 첫 번째와 두 번째 경기에서 절대로 만날 수 없는 반은? (단, 1반이 두 경기를 모두 이긴다고 가정한다.)



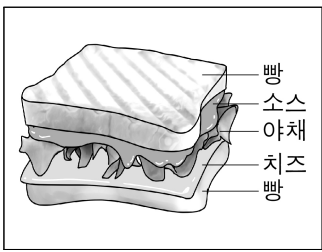
- ① 4반
- ② 5반
- ③ 6반
- ④ 7반

13. 다음은 경기 관람료를 나타내는 순서도이다. 40세 성인과 8세 어린이가 함께 입장할 때, 관람료의 총액은?



- ① 8000원
- ② 11000원
- ③ 13000원
- ④ 16000원

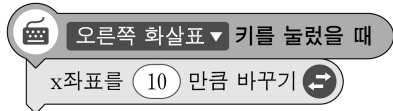
14. <보기>의 '샌드위치 만들기' 알고리즘을 순서대로 배열한 것은?



<보기>
 가. 나머지 빵으로 덮는다.
 나. 빵 두 개와 치즈, 야채, 소스를 준비한다.
 다. 한 개의 빵 위에 치즈를 올리고 야채를 올린 후, 소스를 뿌린다.

- ① 가 - 나 - 다 ② 가 - 다 - 나
 ③ 나 - 가 - 다 ④ 나 - 다 - 가

15. 그림의 프로그래밍 언어에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?



- ① 텍스트 기반의 프로그래밍 언어이다.
 ② 명령 블록을 연결하여 프로그램을 작성한다.
 ③ 대표적인 언어로 C, 자바, 파이썬 등이 있다.
 ④ 문자로 된 명령어를 키보드로 직접 입력한다.

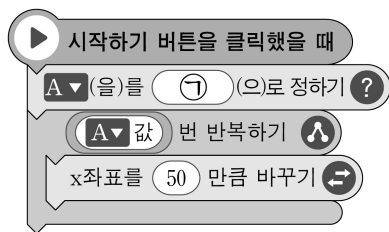
16. 다음 중 연산의 결과가 다른 블록은?

- ① $1 \times (10 - 5)$ ② $(1 + 1) \times 5$
 ③ $(2 \times 3) + 4$ ④ $(10 - 5) \times 2$

17. 다음 중 원숭이를 오른쪽으로 200만큼 이동할 때, ㉠에 들어갈 값은?



<원숭이 오브젝트>



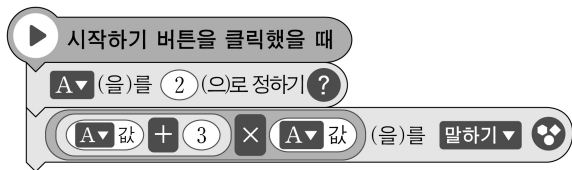
<원숭이 오브젝트에 적용된 블록>

- ① 1 ② 2 ③ 3 ④ 4

18. 다음 중 하드웨어가 아닌 것은?

- ① 마우스 ② 모니터 ③ 이메일 ④ 키보드

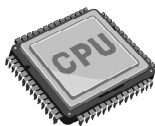
19. 다음 프로그램을 실행하면 말하는 값은?



- ① 2
 ② 3
 ③ 5
 ④ 10

20. 다음 설명에 해당하는 장치는?

- 컴퓨터의 두뇌에 해당한다.
- 제어 장치와 연산 장치를 하나의 반도체 칩으로 구성한 것으로 각종 명령어를 체계적으로 수행한다.



- ① 기억 장치 ② 입력 장치
 ③ 출력 장치 ④ 중앙 처리 장치

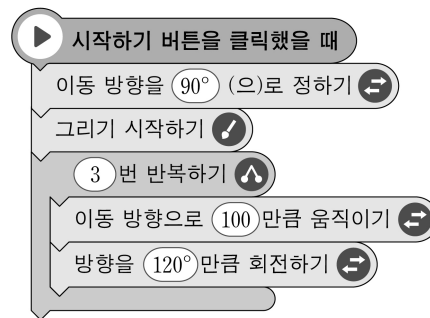
21. 다음 중 강아지를 클릭했을 때만 '멍멍!'을 말하도록 하는 블록으로 가장 적절한 것은?



<강아지 오브젝트>

- ① 'q 키를 눌렀을 때' (When q key is pressed) -> '멍멍! (을)를 말하기' (Say 멍멍! for 2 seconds)
 ② '장면이 시작되었을 때' (When scene starts) -> '멍멍! (을)를 말하기' (Say 멍멍! for 2 seconds)
 ③ '오브젝트를 클릭했을 때' (When clicked) -> '멍멍! (을)를 말하기' (Say 멍멍! for 2 seconds)
 ④ 'A 신호를 받았을 때' (When A signal is received) -> '멍멍! (을)를 말하기' (Say 멍멍! for 2 seconds)

22. 다음 프로그램의 실행 결과로 그려지는 모양은?



- ① ② ③ ④

23. 다음 프로그램을 실행하면 말하는 값은?



- ① 10000
 ② 12000
 ③ 14000
 ④ 16000

24. 다음 프로그램을 실행하여 ㉠을 말하려고 할 때, ㉡에 들어갈 값은?



- ① 10
 ② 20
 ③ 30
 ④ 60

25. 다음 중 피지컬 컴퓨팅에 사용되는 센서와 활용 예시를 옳게 연결한 것은?

- ① 소리 센서 - 빛을 감지하여 가로등 켜기
 ② 습도 센서 - 거리가 가까워지면 문 열기
 ③ 온도 센서 - 온도가 높아지면 에어컨 켜기
 ④ 거리 센서 - 미세 먼지를 측정하여 공기 청정기 켜기