

(ITQ)

2005

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
아래 한글	1111	A	60분		

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일한지 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내문서WITQW)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 “수험번호-성명”과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예 : 내문서WITQW12345678-홍길동.hwp).
- 답안 작성을 마치면 파일을 저장하고, ‘답안 전송’ 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다를 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고, ‘답안 전송’하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리합니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

● 온라인 답안 작성 절차

수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료


● 공통 부문

- 글자체는 별도의 지시사항이 없는 경우는 바탕(또는 신명조), 글자크기 10포인트로 합니다.
- 각 문항에 주어진 <조건>에 따라 작성하고 언급하지 않은 조건은 출력형태와 같이 작성합니다.
- 용지여백은 왼쪽·오른쪽 11mm, 위쪽·아래쪽·머리말·꼬리말 10mm, 제본 0mm로 합니다.
- 그림 삽입 문제의 경우 내문서WITQWPicture 폴더에서 지정된 파일을 선택하여 삽입하십시오.
- 삽입한 그림은 반드시 문서에 포함하여 저장해야 합니다(미포함 시 감점 처리).
- 각 항목은 지정된 페이지에 출력형태와 같이 정확히 작성하시기 바라며, 그렇지 않을 경우에 해당 항목은 0점 처리됩니다.
 - ※ 페이지구분 : 1페이지 - 기능평가 I (1, 2번 문제번호 표시),
2페이지 - 기능평가 II (3, 4번 문제번호 표시),
3페이지 - 문서작성 능력평가

● 기능평가

- 문제와 <조건>은 입력하지 않으며 문제번호와 답(<출력형태>)만 작성합니다.
- 4번 문제는 묶기를 했을 경우 0점 처리됩니다.

● 문서작성 능력평가

- A4 용지(210mm×297mm) 1매 크기, 세로 서식 문서로 작성합니다.
-  표시는 문서작성에 대한 지시사항이므로 작성하지 않습니다.

가 I (150)

1. 다음의 <조건>에 따라 스타일 기능을 적용하여 <출력형태>와 같이 작성하십시오. (50점)

<조건> (1) 스타일 이름 - domino

(2) 문단 모양 - 첫 줄 들여쓰기 : 10pt, 문단 아래 간격 : 10pt

(3) 글자 모양 - 글꼴 : 돋움, 크기 : 10pt, 장평 : 95%, 자간 : 10%

<출력형태>

When a series of familiar and similar events happens one after the other in a fast and successive way, we usually call this the “domino effect”.

It is because, like domino blocks, one small event leads to another event, which causes and triggers another one, and so on in an instant.

2. 다음의 <조건>에 따라 <출력형태>와 같이 표와 차트를 작성하십시오. (100점)

<표 조건> (1) 표 전체(표, 캡션) - 돋움, 10pt

(2) 정렬 - 문자 : 가운데 정렬, 숫자 : 오른쪽 정렬

(3) 셀 배경색 : 노랑

(4) 한글의 계산 기능을 이용하여 빈칸에 합계를 구하고, 캡션 기능 사용할 것

(5) 선 모양은 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

<출력형태>

도미노 게임 여자선수 참가비율(단위 : %)

구분	서울	경기	전남	강원	합계
초등학생	11.09	40.76	45.31	29.34	
중학생	41.82	9.28	66.59	51.71	
고등학생	59.17	49.54	30.18	16.07	
성인	27.92	60.42	47.92	69.73	

<차트 조건> (1) 차트 데이터는 표 내용에서 구분별 초등학생, 중학생, 고등학생의 값만 이용할 것

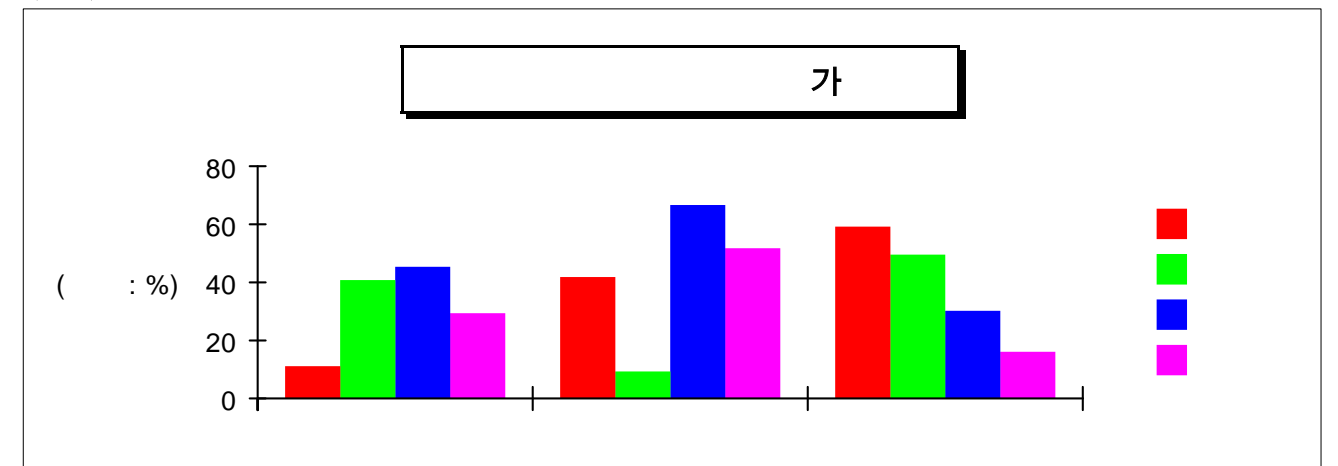
(2) 종류 - <2차원 세로 막대형>으로 작업할 것

(3) 제목 - 굴림, 진하게, 12pt, 배경 - 선 모양(한 줄로), 그림자(2pt)

(4) 제목 이외의 전체 글꼴 - 굴림, 보통, 10pt

(5) 축제목과 범례는 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

<출력형태>



가 II (150)

3. 다음 (1), (2)의 수식을 수식 편집기로 각각 입력하시오. (40점)

《출력형태》

$$(1) \vec{F} = \frac{m(\vec{v}_2 - \vec{v}_1)}{\Delta t}$$

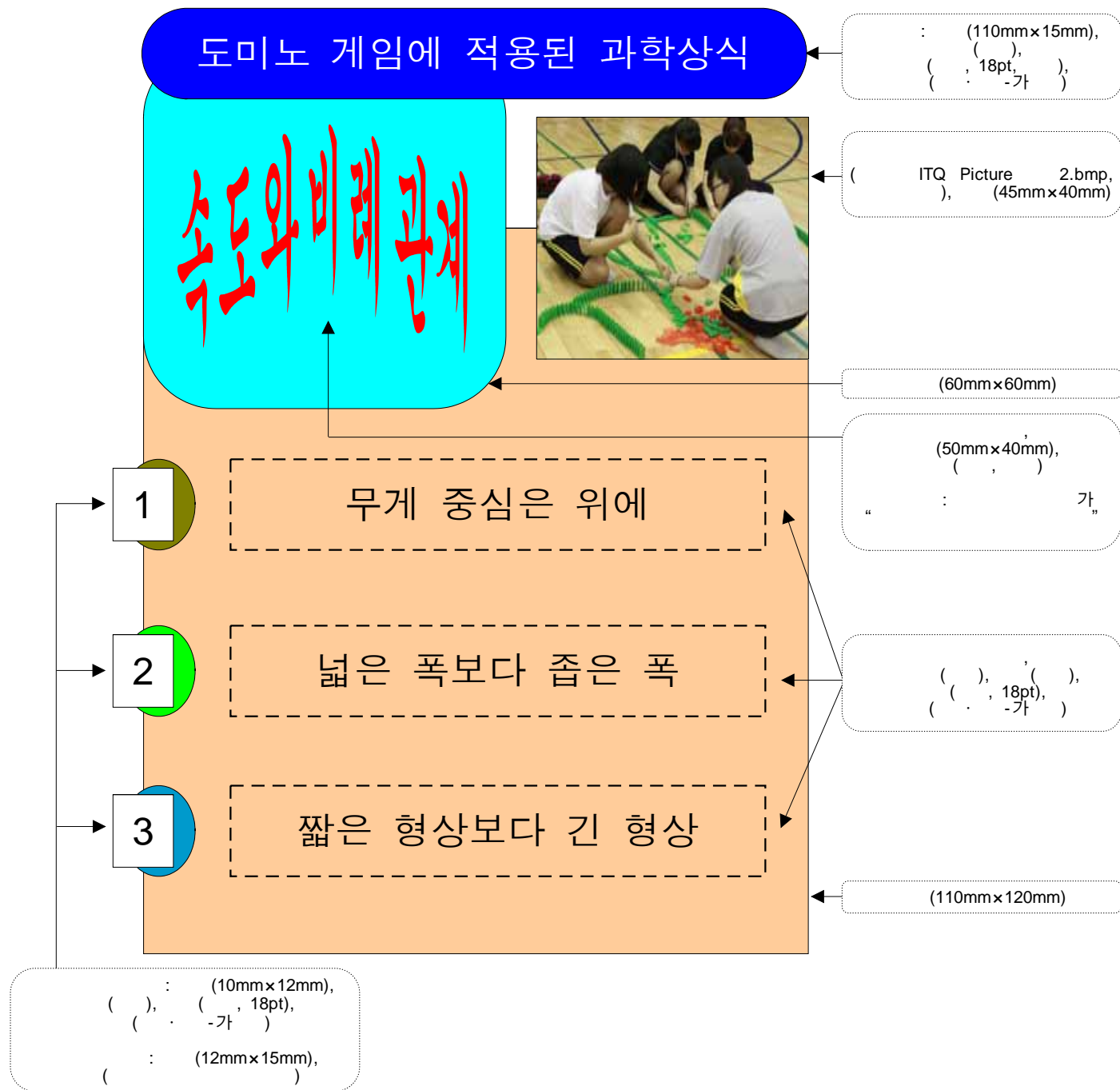
$$(2) \frac{x}{\sqrt{a} - \sqrt{b}} = \frac{x(\sqrt{a} + \sqrt{b})}{a - b}$$

4. 다음의 《조건》에 따라 《출력형태》와 같이 문서를 작성하시오. (110점)

《조건》

- (1) 그리기 도구를 이용하여 작성하고, 모든 도형(글맵시, 지정된 그림 포함)을 《출력형태》와 같이 작성하시오.
- (2) 도형의 면색은 지시사항이 없으면 색 없음을 제외하고 서로 다르게 임의로 지정하시오.

《출력형태》



가 (200)

: , 16pt, , 가

: , 10pt, 도미노 게임

도미노의 의미와 역사적 배경

: , :

(ITQ Picture 3.gif, (30mm×35mm), : 2mm)

(bone)이라는 패와 각종 부속물을 활용하여 쌓기와 쓰러뜨리기로 승부를 가리는 도미노 게임의 도미노라는 말은 본래 법의라는 뜻으로, 이는 뒷면이 고대 사제가 추운 겨울에 사용한 두건이 달린 법의를 연상시키는 데에서 유래하였다. 이와 비슷한 골패 놀이는 옛날부터 중국에서도 행하여졌으나 서양식(西洋式) 도미노는 18세기에 이탈리아에서 고안된 다이스(dice) 놀이에서 비롯되었으며, 1970년경에 얼마나 많은 수의 패를 세워 연속적으로 한 번에 넘어뜨릴 수 있을지에 대한 놀이로 시작된 후 선풍적(旋風的)인 인기를 얻어 오늘날 게임으로 발전되었다.



도미노 이론은 1954년 미국의 국무장관 델레스가 도미노에 비유하여 최초의 말을 쓰러뜨리면 잇달아 다른 말들이 차례로 쓰러지게 된다고 주장한 것인데, 중국, 북한, 월맹의 뒤를 이어 베트남이 공산화되면 그 영향이 인접 지역으로 파급되므로 그러한 사태를 막기 위해 미국이 베트남 정권을 도와야 한다며 미국 정부의 경제 원조를 정당화하기 위해 이 말을 사용하였다. 그러나 이 말은 당시 미국의 정책을 합리화하기 위해 자의로 만들어 낸 것이 아니라 스탈린의 공산정권의 본질적 임무에서 그 근거를 찾을 수 있다.

: , 18pt, (100%)

1) 게임의 성격과 목적

- 가) 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 레저 활동
- 나) 공동체 경쟁을 통한 인간관계 형성과 협동심 배양

2) 게임의 진행과 교육적 효과

- 가) 역동적인 분위기로 주어진 자료를 적극 활용하여 강렬함 연출
- 나) 창의력, 집중력, 인내력, 팀워크, 커뮤니케이션 등

: 15pt(1), 25pt(2) : 180%

: , 10pt, 가 () : (), ()

: , 18pt, ,

		()		
07:00 - 07:30		40(320)		
07:30 - 08:00	가			
08:00 - 12:00	()	16(128)	+	2,300 - 2,500
13:00 - 16:00	()	4(32)	+	3,100 - 3,200
17:00 - 20:30	()	2(16)	+	4,200 - 4,250

- 세부 사항은 한국도미노게임협회 홈페이지(www.dominoas.go.kr)를 참고하기 바랍니다.

: , 20pt, 110%, 가

① 두 개 내지 다섯 개의 주사위를 던져 승부하는 서양식 놀이